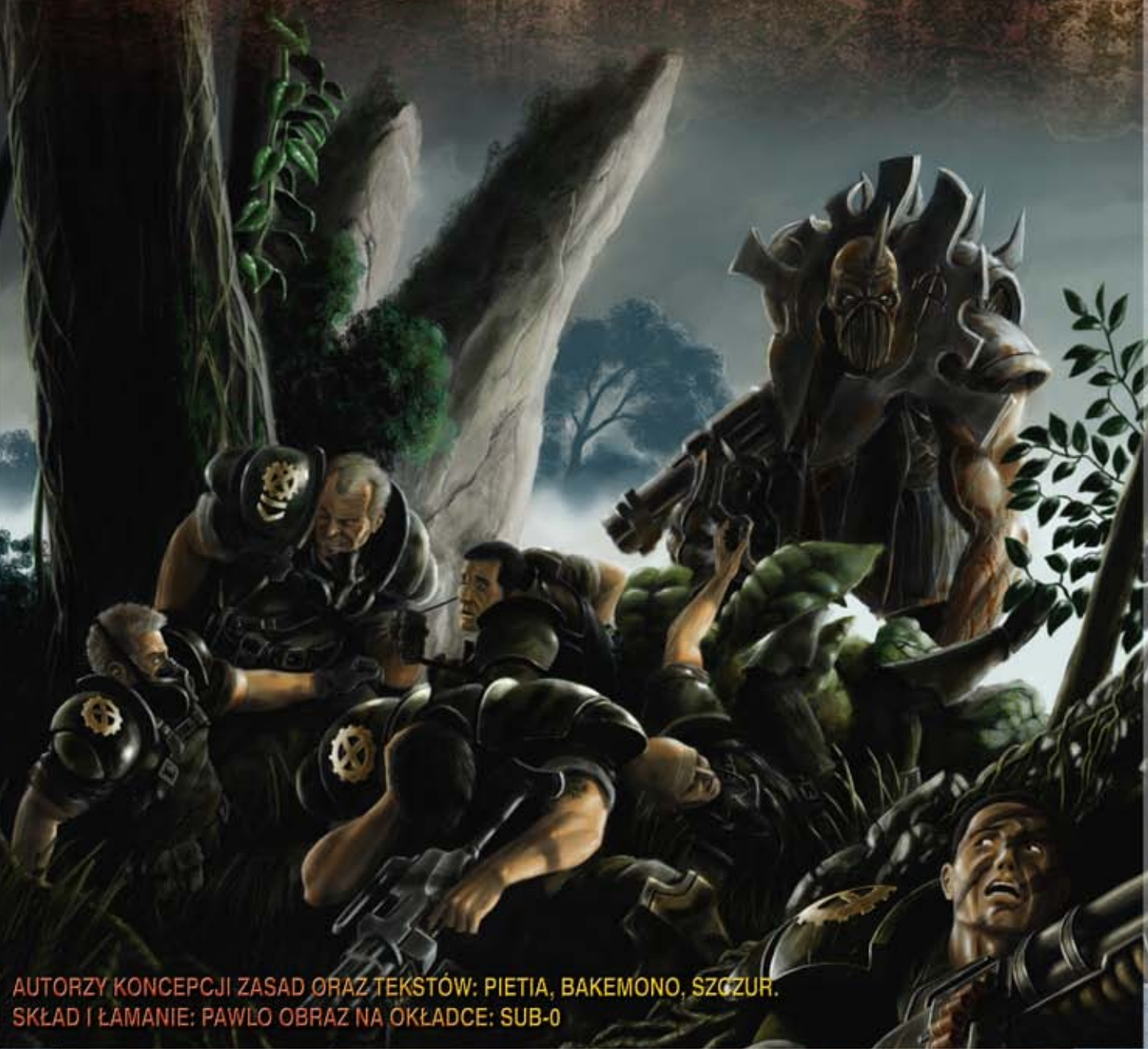


WARZONE IV

ZBIÓR ZASAD DO FANOWSKIEGO SYSTEMU BITEWNEGO



AUTORZY KONCEPCJI ZASAD ORAZ TEKSTÓW: PIETIA, BAKEMONO, SZCZUR.
SKŁAD I ŁAMANIE: PAWŁO OBRAZ NA OKŁADCE: SUB-0

SPIS TREŚCI:

1 PODSTAWY GRY	3-5
1.1 RZUTY	3
1.2 TESTY	3
1.2.1 TESTY CECH	3
1.2.2 TESTY PRZECIWSTRAWNE	3
1.2.3 TESTY ROZRZUTU	3
1.3 ZASADA TRZECH KOSTEK	3
1.4 MODELE	3
1.4.1 PRZÓD MODELU	3
1.4.2 POLE WIDZENIA	3
1.4.3 ROZMIARY MODELI	3
1.5 TEREN	4
1.5.1 TEREN A RUCH	4
1.5.2 TEREN A OSŁONA	4
1.5.3 TEREN A WIDOCZNOŚĆ	5
2 ZDOLNOŚCI ARMIJNE	5
2.1 CAPITOL: NA ŻYWO	
2.2 MISHIMA: SZARŻA BANZAI	
2.3 BAUHAUS: UTRZYMAĆ LINIĘ	
3 KOMPOZYCJA ARMII	6
3.1 BAUHAUS	6
4 KOMP. ODDZIAŁU	6
4.1 DOWÓDCA ODDZIAŁU	6
4.1.1 ZASIĘG DOWODZENIA	6
4.1.2 POZIOMY ZDOLNOŚCI DOWÓDCA	7
4.1.3 UTRATA DOWÓDCY ODDZIAŁU	7
4.1.4 KILKA MODELI	7
ZE ZDOLNOŚCIĄ DOWÓDCA W ODDZIALE	7
4.2 ŻOŁNIERZE OPCJONALNI	7
4.3 SPECJALIŚCI	7
4.4 TRANSPORTER PIECHOTY	7
4.5 ODDZIAŁY WSPARCIA	7
5 RUCH	7
5.1 BIEG	7
5.2 CZEKANIE	7
5.2.1 CZEKANIE A PRIORYTET CELU	7
5.2.2. AKCJE DOSTĘPNE Z CZEKANIA	8
5.2.3 ROZLICZANIE AKCJI CZEKANIA	8
5.2.3 RUCH A CZEKANIE	8
6 WALKA	8-11
6.1 MODYFIKATORY WYNIKAJĄCE Z ABSOLUTNEJ PO- RAŻKI LUB ABSOLUTNEGO SUKCESU	8
6.2 WALKA WRĘCZ	8
6.3 PRIORYTET CELU	8
6.4 SZTURM	8
6.5 CIĘŻKI PANCERZ	9
6.6 WSPARCIE OGNIOWE	9
6.6.1 KUPNO WSPARCIA OGNIOWEGO	9
6.6.2 RODZAJE WSPARCIA OGNIOWEGO	9
6.6.2 STANDARDOWE WSPARCIE OGNIOWE	9
6.6.3 WŻYWANIE WSPARCIA OGNIOWEGO	9
6.6.4 KIEROWANIE OGNIEM POŚREDNIM	10
6.7 MINY I ŁADUNKI WYBUCHOWE	10
6.7.1 POŁA MINOWE	10
6.7.2 UMIESZCZANIE I ROZBRAJANIE PÓŁ MINOWYCH	11
6.7.3 WIDOCZNOŚĆ PÓŁ MINOWYCH	11

6.7.4 ROZMINOWYWANIE	11
6.7.5 ŁADUNKI WYBUCHOWE	11
6.8 UŻYWANIE BRONI STRZELAJĄCEJ OGNIEM POŚREDNIM BEZ WYS. OBS.	11
6.9 STRZELANIE Z BRONI UŻYWAJĄCEJ WZORNIKÓW TRAFIENIA	11
7 NADNATURALNE MOCE	11
7.1 UŻYWANIE NADNATURALNYCH MOCY	11
7.2 RODZAJE NADNATURALNYCH MOCY	11
8 MOCE KI	12-15
8.1 ZASADY UŻYWANIA MOCY KI	12
8.2 SZKOŁY SZTUKI WALKI	12
8.3 SPIS MOCY	13
9. POJAZDY	15
9.1 RUCH POJAZDÓW	15
9.2 POJAZDY A STRZELANIE	15
10 MORALE	15-17
10.1 MORALE A ODDZIAŁY	15
10.1.1 WYKONYWANIE TESTÓW	15
10.1.2 PRZYCIŚNIĘCIE OGNIEM	15
10.1.3 ZŁAMANIE	16
10.1.4 PANIKA	16
10.1.5 ZBIERANIE	16
10.2 MORALE A MODELE POJEDYNCZE	16
10.3 SZAŁ	16
10.3.1 MODELE PODATNE NA SZAŁ	16
10.3.2 TABELA SZAŁU	17
10.4 AI – SZTUCZNA INTELIGENCJA	17
10.4.1 TABELA AMOKU	17
11 UMIEJĘTNOŚCI	17-24
12 ZBROJOWNIA	24-28
12.1 EKWIPUNEK KORPORACYJNY	24
12.1.1 EKWIPUNEK OGÓLNY	24
12.1.2 EKWIPUNEK DLA SNAJPERÓW	24
12.1.3 UZBROJENIE DODATKOWE	24
12.1.4 GADGETY DO BRONI	24
12.1.5 BAGNETY	24
12.1.6 AMUNICJA SPECJALNA	24
12.2 GRANATY RĘCZNE	25
12.3 GRANATY DO GRANATNIKÓW PODWIESZANYCH	25
12.3.1 GRANATY DLA CZŁONKÓW ODDZIAŁÓW	25
12.3.2 GRANATY DLA DOWÓDCÓW	25
12.4 GRANATY DO GRANATNIKÓW RĘCZNYCH	25
12.6 KUPOWANIE MIN I ŁADUNKÓW WYBUCHOWYCH	25
12.7 MINY	26
12.8 ŁADUNKI WYBUCHOWE	26
12.9 AMUNICJA ARTYLERYJSKA	26
9.9.1 AMUNICJA MOŹDZIERZOWA 60MM	26
9.9.2 AMUNICJA MOŹDZIERZOWA 80MM	26
9.9.3 AMUNICJA DO DZIAŁ POŁOWYCH 105MM	26
12.10 CYBERTRONIC – ULEPSZENIA	26
12.11 CAPITOL – DOD. EKWIPUNEK	27
12.11.1 PLECAK ODRZUTOWY	27
13 POLE BITWY	28
13.1 WYSTAWIANIE ODDZIAŁÓW NA POLU BITWY	28

1 PODSTAWY GRY

1.1 RZUTY KOŚCMI

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

1.2 TESTY

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

1.2.1 TESTY CECH

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

Wyrzucenie na kości 1 zawsze oznacza zdanie testu – nawet wtedy, gdy wartość docelowa dla testu wynosi 0 lub mniej. Jeśli na kości wypadnie 1 a wartość docelowa testu wynosi 1 lub więcej, mówimy o absolutnym sukcesie (wypadku rzutów na trafienie używamy też określenia krytyczne trafienie – te dwa terminy traktowane są równoważnie) – ten wynik często daje dodatkowe korzyści graczowi, który go uzyskał. Korzyści te będą opisane w zasadach konkretnych testów.

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

Niektóre zasady szczegółowe mogą rozszerzać zakres wyników uważanych za absolutny sukces lub absolutną porażkę. W wypadku rozszerzenia zakresu absolutnego sukcesu, wynik rzutu musi zarówno mieścić się w rozszerzonym zakresie jak i nie być wyższym od wartości docelowej dla testu, aby rzut mógł być uznany za absolutny sukces. Jeśli wynik jest wyższy od wartości docelowej dla testu, ale mieści się w rozszerzonym zakresie – test jest zdany, jednak nie jest uważany za zakończony absolutnym sukcesem.

Przykład: łowca Główny korzysta z zasady pozwalającej mu traktować wyniki z zakresu 1-3 jako krytyczne trafienie. Jest jednak pod wpływem wyjątkowo paskudnego czaru Mrocznej Harmonii, wskutek którego jego WW spadła do 2. Atakując przeciwnika wyrzucił na trafienie 3, wartość docelowa testu wynosi 2. Trafiał, jednak nie jest to trafienie krytyczne. Gdyby rzut na trafienie wyniósł 2 – uzyskałby trafienie krytyczne. Gdyby rzut na trafienie wyniósł 4 – spudłowałby.

1.2.2 TESTY PRZECIWSTAWNE

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

1.2.3 TESTY ROZRZUTU

Niektóre sytuacje podczas gry będą wymagały wykonania tak zwanego testu na rozrzut. W tym celu wykonujemy rzut K20. Druga cyfra wyniku (rzęd jednostki) oznacza odległość rozrzuć w calach (10 i 20 oznaczają rozrzut 10 cali, 9 i 19 – 9 cali itd.). Niektóre zasady szczegółowe mogą modyfikować sposób obliczania odległości rozrzuć.

Kierunek rozrzuć wskazuje górny wierzchołek ścianki kostki. Na K20 liczby są wpisane w trójkąty – kość składa się z 20 takich trójkątów. Jeżeli

popatrzymy, jak jest w ten trójkąt wpisana liczba możemy stwierdzić, który z wierzchołków jest górny. On właśnie wskazuje kierunek rozrzuć.

1.3 ZASADA TRZECH KOSTEK

Jako że jeszcze zasad strzelania nie ma (wrzuci je jakoś Pietia) to dzisiaj napiszę o czymś z tym luźno powiązanym. Przy zasadach czekania podane było, że przed wykonaniem rzutów deklaruje się wszystkie modele, które będą próbowały wyjść z czekania – i jeśli ktoś zdejmie cel, to pozostali zmarnowali swoją akcję.

Ma to sporo sensu, plus dodatkowo przyspiesza grę. Nie jest to jedyna tego typu poprawka Złych Masonów. Druga poprawka tego typu dotycząca strzelania i właśnie poniżej o niej będzie.

W WZ 4.0 strzelając do celu z broni z modyfikatorem wielokrotnego strzału (np. CKMu) należy od razu zadeklarować jak wiele kulek planuje się posłać w kierunku celu w danej akcji. Robi się to prosto – biorąc odpowiednią liczbę kolorowych kostek (najlepiej w kolorach od jasnego do ciemnego lub z w inny, łatwy sposób rozpoznawalną kolejnością). Rzucamy nimi na raz i każda kolejna odpowiada za kolejny strzał. Jeśli oddajemy 3 strzały do jednego celu w zasięgu (i nie mamy na kogo przenieść ognia) a pierwszy strzał go zabije to i tak patrzymy na kolejne kostki – bo może być na nich zacięcie. Jeśli ktoś będzie sobie przy takiej okazji rzucał jedną kostką (np. „szczęśliwą”) jest to wyraźnym sygnałem w świetle zasad, że nie chce strzelać serią a wali pojedynczą kulą. I nie, nie może potem dorzucić kolejnych strzałów. Jak ktoś lubi spowalniać grę i lekko oszukiwać, to zasady powinny go karcić – co niniejszym robimy.

W przypadku strzelania pojedynczego cały czas jest zachęcane rzucenie kilkoma kostkami – w tym przypadku jednak kostki po zabiciu celu są ignorowane (chyba że wcześniej zadeklarujemy kolejne cele na wypadek ewentualnego przenoszenia ognia po zabiciu pierwotnego). To również ma służyć przyspieszeniu gry i testy pokazały, że się sprawdza.

Ostatnia nota – uważamy, że kostki w WZ 4.0 powinny być wspólne. Jeśli ktoś nie chce dać oponentowi swojej kostki dla rzucania, to co do cholery robi przy stole z WZtką zamiast grać w jakąś leżącą ego grę?

1.4 MODELE

W Warzone możesz dowodzić różnymi siłami: od świeżego rekruta poczynszyszy, poprzez elity i doświadczonych bohaterów, a skończywszy na wszelkiego rodzaju pojazdach. Model to podstawowa część składowa twojej armii. Przeważnie jeden Model to jedna figurka.

1.4.1 PRZÓD MODELU

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

1.4.2 POLE WIDZENIA

Pole widzenia modelu określa, jakie miejsca na polu bitwy i które modele widzi dany model. Zazwyczaj (choć nie zawsze) model musi widzieć inny model, by podjąć wobec niego jakiegokolwiek działania. Pole widzenia obejmuje zazwyczaj obszar 360 stopni wokół figurki. Model lub punkt pola bitwy znajduje się w polu widzenia innego modelu lub punktu pola bitwy, jeśli możemy poprowadzić między nimi odcinek nie przerwany przez żaden element terenu zasłaniający pole widzenia, ani inny model.

1.4.3 ROZMIARY MODELI

Modele używane do gry w Warzone potrafią mocno różnić się rozmiarami i przyjętą pozą – dużo zależy tu np. od konkretnego rzeźbiarza. Dla ułatwienia rozgrywki i zrównania szans modeli w mniej i bardziej heroicznym pozach i proporcjach, wszystkie modele danego Rozmiaru traktujemy w grze jak walce o identycznych rozmiarach – gdy sprawdzamy, czy

dany model jest w polu widzenia innego, próbujemy poprowadzić odcinek między dowolnymi punktami na każdym z tych walców (odcinek taki nazywamy linią widzenia). Ponadto, wszystkie modele danego Rozmiaru – o ile szczegółowe zasady ich dotyczące nie stanowią inaczej, powinny być umieszczone na podstawkach o podanych poniżej wymiarach.

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

Podane wyżej wymiary dotyczą gry w skali 28mm. Dla gry w mniejszych skalach należy przeliczyć podane wymiary wg. tych samych przeliczników, które zostały użyte do przeliczania odległości. W wypadku użycia podstawek innych typów (np. podstawek 30mm z zaokrąglonym brzegiem dla modeli o Rozmiarze 2) należy uzgodnić sposób ustalania widoczności z przeciwnikiem lub organizatorami turnieju.

Modele, które przyjęły Pozycję Strzelecką traktujemy, jakby miały wysokość o połowę mniejszą, niż wynika to z ich Rozmiaru.

Za każdy jeden punkt różnicy Rozmiaru między modelami w czasie ataku strzeleckiego przyznawany jest modyfikator +1 do trafienia. Modyfikatory nie mogą być ujemne.

1.5 TEREN

Większość bitew nie jest toczona na otwartych polach.. 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 grę, utrudniając ruch i dostarczając osłony walczącym modelom.

Przed grą gracze powinni uzgodnić między sobą, w jaki sposób będą traktowali poszczególne elementy terenu. Każdy element terenu powinien mieć dokładnie określone granice. W wypadku gier turniejowych lub toczonych w obecności wybranego przez graczy arbitra – określenie, jak należy traktować poszczególne elementy terenu na makiecie należy do organizatorów turnieju lub arbitra. Dla każdego typu terenu podajemy przykłady, które można w określony sposób sklasyfikować – nie jest to jednak lista wyczerpująca czy też w jakiś sposób ograniczająca graczy.

Terren zasadniczo dzielimy na Teren Obszarowy i Przeszkody Terenowe. W niektórych wypadkach należy podjąć decyzję, czy jakiś element terenu (np. ruiny) traktujemy jako zbiór pojedynczych Przeszkód Terenowych, czy Teren Obszarowy. W wypadku Terenu Obszarowego nie jest istotne, jak konkretnie rozmieszczone są jego różne elementy (drzewa w lesie, fragmenty muru w obszarze ruin) – wszystkie modele znajdujące się w tym obszarze traktowane są jednakowo. W wypadku Przeszkód Terenowych położenie modelu względem Przeszkody jest istotne.

Dla każdego elementu terenu należy określić jego wpływ na trzy elementy: ruch, osłonę i widoczność.

Przykład:

- *świeżo zaorane pole będzie Trudnym Terenem z punktu widzenia ruchu, Normalnym z punktu widzenia osłony i widoczności*

- *młody las może być Normalnym terenem z punktu widzenia ruchu, dawać Przesłonę i Lekko Utrudniać Obserwację*
- *ruiny budynku mogą być Trudnym Terenem z punktu widzenia ruchu, dawać Twardą Osłonę i Utrudniać Obserwację*

1.5.1 TEREN A RUCH

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

Terren Normalny

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.

Terren Trudny

Las, gruzowisko czy też gęsto poprzecinana bruzdami ziemia to przykłady Terenu Trudnego. W czasie poruszania przez teren trudny, model jest o połowę wolniejszy: pokonywany dystans mnożymy przez 2. Teren trudny nie ma wpływu na Modele latające, znajdujące się w powietrzu, może jednak wymusić na nich zmianę Pułapu, aby umożliwić przeprawę nad przeszkodami lub częściami terenu.

Terren Bardzo Trudny

Gęste zarośla, dżungla czy bagna. W czasie poruszania przez teren trudny, pokonywany dystans mnożymy przez 3. Modele w Pozycji Strzeleckiej, w ogóle nie mogą poruszać się w terenie bardzo trudnym. Teren bardzo trudny nie ma wpływu na Modele latające, znajdujące się w powietrzu, może jednak wymusić na nich zmianę Pułapu, aby umożliwić przeprawę nad przeszkodami lub częściami terenu.

Terren Niedostępny

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.

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 Model poświęcając jedną (lub więcej) Akcję 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.

Niskie i wąskie przejścia

Modele mogą swobodnie przechodzić pod przeszkodami, jeżeli szczelina jest równa co najmniej 1/2 wysokości Modelu wynikającej z jego rozmiaru. Jeżeli szczelina jest mniejsza niż 1/2 wysokości Modelu, aby pod nią przejść musi on być w Pozycji Strzeleckiej. Jeżeli przeszkoda jest mniejsza, niż 1/4 wysokości Modelu wtedy nie może on pod nią przejść wcale.

Aby model mógł zmieścić się w przejściu, musi być ono wystarczająco szerokie, by zmieściła się w nim jego podstawka. Wyjątkiem są tu modele posiadające zdolność Sekcja Broni Ciężkiej – przejście musi być wystarczająco szerokie, by zmieściła się w nim podstawka modelu o Rozmiarze 2, jednak model nie może zakończyć swojej aktywacji w takim przejściu.

W terenie utrudniającym ruch nie można biegać – dotyczy to również pokonywania przeszkód terenowych i niskich przejść (wymagających Pozycji Strzeleckiej).

1.5.2 TEREN A OSŁONA

Różne elementy terenu mogą dawać dodatkową osłonę modelom: grube mury, worki z piaskiem, gruz czy nawet gęsta roślinność mogą zatrzymać pocisk lub utrudnić oddanie celnego strzału. Należy określić, jak duże modele mogą skorzystać z osłony oferowanej przez dany teren – niewysokie

gruzy mogą wystarczyć jako osłona dla piechura czy Razydy, ale okazać się tylko kupką nic nie znaczących kamieni dla Biogiganta.

Teren Normalny

Np. trawiasta równina czy asfaltowa droga. Nie zawiera żadnych elementów dających dodatkową osłonę. Do modeli znajdujących się w takim terenie można strzelać bez przeszkód.

Obszar Przesłony

Obszar porośnięty rzadkimi krzewami lub młody las. Modele znajdujące się w takim terenie traktowane są, jakby były Przesłonięte, do ich trafienia stosuje się modyfikator trafienia -1.

Obszar Miękkiej Osłony

Las lub dżungla, drewniane zabudowania. Modele znajdujące się w takim terenie traktowane są, jakby były w Miękkiej Osłonie, do ich trafienia stosuje się modyfikator trafienia -2.

Obszar Twardej Osłony

Ruiny budynków, obszary z dużą ilością kamieni. Modele znajdujące się w takim terenie traktowane są, jakby były w Twardej Osłonie, do ich trafienia stosuje się modyfikator trafienia -3.

Obszar Fortyfikacji

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

Przeszkody Terenowe

Pojedyncze mury, beczki, samotne drzewa. Model stykający się podstawką z taką przeszkodą może otrzymać Miękką lub Twardą osłonę lub być traktowany jak w Fortyfikacji, w zależności od materiału, z którego wykonana jest przeszkoda. Musi jednak być przez tą przeszkodę zasłonięty co najmniej w połowie. Jeśli model nie styka się podstawką z przeszkodą, jednak jest z punktu widzenia wrogiego modelu zasłonięty co najmniej w połowie, traktowany jest jakby był Przesłonięty.

Poziomy osłony nie kumulują się. Jeśli model może np. wykorzystać Miękką Osłonę i Przesłonięcie, traktowany jest, jakby był w Miękkiej Osłonie.

Jeśli model nie znajduje się w terenie obszarowym, jednak linia widzenia między wrogiem modelem a nim przechodzi przez przynajmniej cal takiego terenu, jest traktowany, jakby był Przesłonięty.

Modyfikatory trafienia wynikające z osłony kumulują się z modyfikatorami wynikającymi z dymu.

1.5.3 TEREN A WIDOCZNOŚĆ

Różne elementy terenu mogą utrudniać obserwację znajdujących się w nich lub za nimi modeli. Taki teren blokuje też działanie broni wzornikowych, wykorzystujących wzorniki Miotacza Ognia i podobne. Jeśli np. linia widzenia może być poprowadzona przez 3 cale terenu, Miotacz Ognia nie może trafić modeli znajdujących się dalej niż 3 cale od punktu, w którym zaczyna się to ograniczenie.

Przykład: Jasiu strzela z Ciężkiego Miotacza Ognia do Zenka. Obaj znajdują się w gęstej dżungli. Jeśli Zenek jest do 3 cali od Jasia, zostanie trafiony normalnie. Jeśli znajduje się dalej niż 3 cale od niego, jest bezpieczny, napalm zatrzyma się na gęstych zaroślach.

Przykład: Jasiu strzela z Ciężkiego Miotacza Ognia do Zenka. Zenek znajduje się w gęstej dżungli, Jasiu stoi na ścieżce. Ograniczenie widoczności zaczyna się na granicy dżungli. Jeśli Zenek jest bliżej niż 3 cale od granicy dżungli, ma dziś zły dzień. Jeśli Zenek jest głębiej, tym razem obejdziesz się bez oparzeń.

Teren Normalny

Łąka lub betonowy plac. Nie przeszkadza w poprowadzeniu linii widzenia.

Teren Lekko Utrudniający Obserwację

Młody las, zarośla. Linia widzenia może być poprowadzona przez nie więcej niż 12 cali takiego terenu.

Teren Utrudniający Obserwację

Las, gęste zarośla. Linia widzenia może być poprowadzona przez nie więcej niż 6 cali takiego terenu.

Teren Mocno Utrudniający Obserwację

Gęsty las, dżungla. Linia widzenia może być poprowadzona przez nie więcej niż 3 cale takiego terenu.

Teren Blokujący Pole Widzenia

Wysoki, betonowy mur, wyjątkowo gęsty las. Obejmuje zarówno Teren Obszarowy jak i wybrane Przeszkody Terenowe. Linia widzenia nie może być poprowadzona przez taki teren.

Specjalne typy terenu mogą zmieniać ograniczenia widoczności: np. w dżungli Teren Normalny może ograniczać widoczność do 24 cali, Lekko Utrudniający Obserwację do 8 itp.

2 ZDOLNOŚCI ARMIJNE

Każda z armii w grze ma możliwość wykorzystania w czasie gry swojej zasady specjalnej. Wykorzystanie zasady wymaga spełnienia warunków opisanych w sekcji Aktywacja opisu tej zasady, daje korzyści opisane w sekcji Efekt. Jeśli nie jest napisane inaczej, skorzystanie z zasady armijnej nie wymaga poniesienia kosztu punktowego.

2.1 CAPITOL: NA ŻYWO

Aktywacja: początek tury (przed rzutem na inicjatywę), co najmniej jedna ekipa reporterów polowych żywa i niespanikowana. Efekt może być aktywowany w każdej turze, jeśli tylko spełnione są warunki aktywacji.

Efekt: W zasięgu 6" od modeli reporterów polowych wszyscy żołnierze Capitolu otrzymują premię +1 do DW, WW, WS i P. Wszystkie zabite modele Capitolu w tym zasięgu liczone są podwójnie jako straty (należy je osobno odkładać). Działa do końca tury.

Ekipa reporterów polowych liczy się jako model o Rozmiarze 2, Pancerzu 16 i Żywotności 2. Gracz otrzymuje za darmo jedną ekipę na każde zaczęte 500 pkt armii.

2.2 MISHIMA: SZARŻA BANZAI

Aktywacja: deklaracja na początku tury (przed rzutem na inicjatywę), wymagana strata co najmniej 33% modeli samurajów oraz Lorda lub strata co najmniej 50% modeli samurajów

Efekty: Wszystkie spanikowane lub przyciśnięte ogniem oddziały samurajów wykonują automatyczną próbę zebrania się. Do końca bitwy wszystkie modele samurajów otrzymują +1 do MV gdy szarżują, +2 do testów morale, +2 do obrażeń zadanych w walce wręcz oraz umiejętność Determinacja, jeśli jej jeszcze nie posiadają.

Wszystkie oddziały samurajów, którym nie wyjdzie test zebrania się lub które spanikują po rozpoczęciu działania szarży banzai popełniają samobójstwo – modele do nich należące należy usunąć z gry jako zabite.

Za oddział samurajów uważany jest każdy oddział, mający w nazwie słowo Samuraje.

2.3 BAUHAUS: UTRZYMAĆ LINIĘ

Aktywacja: deklarowane na początku tury (przed rzutem na inicjatywę). Można wykorzystać jeden raz w ciągu gry.

Efekty: Bauhaus automatycznie przegrywa w danej turze inicjatywę. Ża-

den model Bauhausu nie może zbliżyć się do wroga. Wszystkie modele Bauhausu otrzymują premię +4 do testów morale. Działa do końca tury.

3 KOMPOZYCJA ARMII

3.1 ZASADY OGÓLNE

Budując armię w systemie bitewnym Warzone IV należy pamiętać o następujących, ogólnych zasadach:

- Jedna drużyna Podstawowa musi przypadać na jedną drużynę Elitarną
- Dwie drużyny Podstawowe muszą przypadać na jeden oddział Wsparcia
- Każda drużyna Elitarna nie może mieć większej liczebności niż jeden z oddziałów Podstawowych. Jeden oddział Podstawowy może posłużyć do ustalenia minimalnej liczebności tylko jednego oddziału Elitarnego. Pojazdy będące oddziałami wsparcia nie muszą spełniać tego wymogu.
- Na jednego oficera związanego z danym oddziałem musi przypadać przynajmniej jeden oddział tego typu.

3.2 ZASADY SZCZEGÓŁOWE

BAUHAUS

W przypadku grania korporacją Bauhaus należy dodatkowo pamiętać o następujących zasadach kompozycji armii:

- Gracz wybiera, czy gra oddziałami Homebuilders, czy łączy oddziały Homebuilders z oddziałami jednego, wybranego Ministerstwa
- W drugim przypadku oddział Elitarny z Ministerstwa może przypadać na oddział Podstawowy z Homebuilders, jak również oddział Elitarny z Homebuilders może przypadać na jeden oddział Podstawowy z Ministerstwa.

IMPERIAL

W przypadku grania korporacją Imperial należy dodatkowo pamiętać o następujących zasadach kompozycji armii:

- Gracz wybiera, czy gra oddziałami IDMF, czy łączy oddziały IDMF z oddziałami jednego, wybranego Klanu. W takim przypadku oddział Elitarny Klanu może przypadać na oddział Podstawowy z IDMF, jak również oddział Elitarny z IDMF może przypadać na jeden oddział Podstawowy z Klanu.
- Gracz może również zdecydować się na granie oddziałami Wilczarzy. W takim przypadku oddział Elitarny Wilczarzy może przypadać na oddział Podstawowy z IDMF, jak również oddział Elitarny z IDMF może przypadać na jeden oddział Podstawowy Wilczarzy.
- W przypadku budowania armii w oparciu o jeden z Klanów, dopuszczalne jest używanie Komandosów Wilków i Szczeniaków jako elity oraz Warhoundów jako Wsparcia. Modele pojedyncze związane z oddziałami używamy normalnie, ale pod warunkiem, że ma się odpowiedni oddział.
- W przypadku budowania armii w oparciu o oddziały IDMF, dopuszczalne jest używanie Komandosów Wilków i Szczeniaków jako elity oraz Warhoundów jako Wsparcia. Modele pojedyncze związane z oddziałami używamy normalnie, ale pod warunkiem, że ma się odpowiedni oddział.

CAPITOL

W przypadku grania korporacją Capitol należy dodatkowo pamiętać o następujących zasadach kompozycji armii:

- Gracz wybiera, czy gra oddziałami Armed Forces, czy łączy oddziały Armed Forces z oddziałami Ground Forces lub Naval Command. W takim przypadku oddział Elitarny Ground Forces lub Naval Command może przypadać na oddział Podstawowy z Armed Forces, jak również oddział Elitarny z Armed Forces może przypadać na jeden oddział Podstawowy z Ground Forces lub Naval Command.

MISHIMA

W przypadku grania korporacją Mishima należy dodatkowo pamiętać o następujących zasadach kompozycji armii:

- Gracz wybiera, czy gra oddziałami Overlord, czy łączy oddziały Overlord z oddziałami wybranego Lorda lub Lady. W takim przypadku oddział Elitarny wybranego Lorda lub Lady może przypadać na oddział Podstawowy z Overlord, jak również oddział Elitarny z Overlord może przypadać na jeden oddział Podstawowy wybranego Lorda lub Lady.

LEGION CIEMNOŚCI

W przypadku grania Legionem Ciemności należy dodatkowo pamiętać o następujących zasadach kompozycji armii:

- Gracz wybiera oddziały z listy tylko jednego Apostoła lub oddziały z Mrocznego Raju.
- W przypadku grania oddziałami Algerotha, gracz może wybierać spośród oddziałów Kohort oraz z oddziałów jednego z Nefarytów. W takim przypadku oddział Elitarny jednego z Nefarytów może przypadać na oddział Podstawowy z Kohort, jak również oddział Elitarny z Kohort może przypadać na jeden oddział Podstawowy jednego z Nefarytów.

4 KOMPOZYCJA ODDZIAŁU

4.1 DOWÓDCA ODDZIAŁU

Oddziały na polu bitwy muszą być dowodzone – dotyczy to nawet tak małych oddziałów, jak sekcje i drużyny piechoty. Oddziały w Warzone nie są wyjątkiem.

Duża część oddziałów ma w swoim składzie Model opisany „dowódca oddziału” – model ten pełni właśnie funkcję Dowódcy.

Jeśli oddział nie ma w swoim składzie Modelu opisanego „dowódca oddziału” (wskutek strat lub braku takiego modelu we wpisie danego oddziału w liście armii), na początku każdej Aktywacji Oddziału, przed sprawdzeniem Zasięgu Dowodzenia gracz musi wskazać model, który będzie uważany za Dowódcę aktywowanego Oddziału.

Jeśli w składzie oddziału znajduje się model ze zdolnością specjalną „Dowódca” – to on powinien zostać wyznaczony na Dowódcę oddziału. Jeśli takich modeli jest kilka – na Dowódcę oddziału powinien zostać wybrany model z najwyższym poziomem tej zdolności (jeśli jest ich kilka z tym samym poziomem, wybór należy do gracza). W przeciwnym wypadku gracz może wybrać dowolny należący do oddziału model. Wybrany model będzie uważany za Dowódcę Oddziału do początku następnej aktywacji tego oddziału.

4.1.1 ZASIĘG DOWODZENIA

Zasięg Dowodzenia to strefa wokół modelu, w której jest on w stanie wpływać w jakiś sposób na inne modele. Jeśli zasady szczegółowe nie stanowią inaczej, 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.

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

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

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

Modele znajdujące się poza Zasięgiem Dowodzenia muszą być aktywowane przed jakimkolwiek modelami znajdującymi się w Zasięgu Dowodzenia i dążyć do powrotu do Zasięgu Dowodzenia w możliwie najmniejszej ilości akcji. Takie modele otrzymują również modyfikator -4 do testów Dowodzenia. W momencie, gdy model kończy swoją akcję w Zasięgu Dowodzenia Dowódca swojego oddziału przestaje podlegać wymienionym wyżej ograniczeniom.

4.1.2 POZIOMY ZDOLNOŚCI DOWÓDCA:

- Dowódca: Sekcja – Zasięg Dowodzenia 6 cali. Model znajdujące się w jego zasięgu dowodzenia uznaje się za znajdujące się w zasięgu dowodzenia dowódcy drużyny o ile dowódca sekcji jest w zasięgu dowodzenia dowódcy drużyny.
- Dowódca: Drużyna – Zasięg Dowodzenia 6 cali. Modele z drużyny w zasięgu dowodzenia mogą używać wysokości jego statystyki dowodzenie (DW) podczas testów Morale.
- Dowódca: Pluton – Zasięg Dowodzenia 8 cali. Modele w jego zasięgu dowodzenia mogą używać wysokości jego statystyki dowodzenie (DW) podczas testów Morale. Może użyć akcji aby Wydać Rozkaz. Może użyć akcji aby Dołączyć Się Do Oddziału lub Odlączyć Się Od Oddziału lub aby Zebrać Oddział. Model ze zdolnością Dowódca: Pluton może używać swojego dowodzenia, Zbierać oraz Dołączyć Się jedynie do oddziałów odpowiedniego typu (jeśli nazwa modelu jednoznacznie nie określa typu, będzie to wyszczególnione w jego opisie).
- Dowódca: Kompania – Zasięg dowodzenia 8 cali. Modele w jego zasięgu dowodzenia mogą używać wysokości jego statystyki dowodzenie (DW) podczas testów Morale. Może użyć akcji aby Wydać Rozkaz. Może użyć akcji aby Dołączyć Się Do Oddziału lub Odlączyć Się Od Oddziału lub aby Zebrać Oddział.
- Dowódca: Batalion – Zasięg Dowodzenia 10 cali. Modele w jego zasięgu dowodzenia mogą używać wysokości jego statystyki dowodzenie (DW) podczas testów Morale. Może użyć akcji aby Wydać Rozkaz. Może użyć akcji aby Dołączyć Się Do Oddziału lub Odlączyć Się Od Oddziału lub aby Zebrać Oddział. Jeśli dowódca oddziału, któremu model ze zdolnością Dowódca: Batalion chce wydać rozkaz znajduje się w polu widzenia, rozkaz może zostać wydany nawet, jeśli odległość do niego jest większa niż Zasięg Dowodzenia.

4.1.3 UTRATA DOWÓDCY ODDZIAŁU

Jeśli model pełniący funkcję Dowódcy Oddziału zostanie wyeliminowany, Oddział natychmiast otrzymuje status Przyciśnięty Ogniem (oddaje to zamieszanie wynikające ze śmierci Dowódcy).

4.1.4 KILKA MODELI ZE ZDOLNOŚCIĄ DOWÓDCA W ODDZIALE

Jeśli w skład Oddziału wchodzi kilka modeli ze zdolnością Dowódca, wszystkie poza aktualnie pełniącym funkcję Dowódcy Oddziału są traktowane tak, jakby miały zdolność Dowódca: Sekcja. Modele te jednak zachowują swój normalny Zasięg Dowodzenia, jeśli jest większy niż 6 cali.

4.2 ŻOŁNIERZE OPCJONALNI

4.3 SPECJALIŚCI

4.4 TRANSPORTER PIECHOTY

Jest trochę oddziałów, które mają domyślnie dorzuconą taksówkę w zestawie. Poniżej trochę wyjaśnień o zasadach się do nich odnoszących (kiedyś przepiszemy to w sensowny sposób i przy oddziałach jakoś):

1) transporter i jego załoga liczone są do rozmiaru minimalnego i maksymalnego oddziału, ale nie liczą się przy wybieraniu specjalistów oraz do programu morale

- 2) transporter testuje osobno morale jak model pojedynczy
- 3) w przypadku jeśli transporter zostanie zniszczony oddział natychmiast musi wykonać test paniki, podobnie w przypadku zniszczenia (lub złamania) oddziału transporter wykonuje test paniki
- 4) transporter traktowany jest jako posiadający zdolność Grupa Wsparcia
- 5) porucznicy oddziałów zmechanizowanych (np. porucznik Dragonów) mogą zaczynać grę dołączając do oddziału w transporterze

4.5 ODDZIAŁY WSPARCIA

Drugą kwestią, którą wyjaśnię będą oddziały wsparcia (karabiny maszynowe i moździerze) konkretnej piechoty. Żeby wystawić taki oddział, oprócz klasycznych wymogów dotyczących wsparcia należy na każdy posiadać jeden typ piechoty z którą jest związany. Zasada ta dotyczy:

- Karabinów maszynowych i moździerzy lekkiej i ciężkiej piechoty Capitolu
- Karabinów maszynowych i moździerzy milicji i huzarów Bauhausu
- Karabinów maszynowych i moździerzy piechoty Imperialu
- Drużyna Moździerzy Rakietowych Ashigaru Mishimy

5 RUCH

5.1 BIEG

Aktywowany model może, kosztem 3 akcji wykonać Bieg. Chęć wykonania biegu deklaruujemy zaraz po aktywacji modelu, przed wykonaniem jakiegokolwiek innych czynności. Model wykonujący Bieg musi wykorzystać dwie pierwsze dostępne akcje jako zwykłe akcje Ruchu, trzecia wykonywana akcja może być kolejną zwykłą akcją Ruchu lub Szarżą. Wszystkie akcje wykonywane są z premią +1 do Ruchu. Tylko modele śmiertelników o Rozmiarze 2 mogą wykonywać Bieg.

5.2 CZEKANIE

Model czekający wypatruje dogodnej sposobności do działania poza swoją aktywacją.

Podczas swojej aktywacji model może zarezerwować jedną ze swoich Akcji na Czekanie. Zaznaczamy ten fakt, umieszczając odpowiedni znacznik przy modelu. Model może zarezerwować w ten sposób tylko jedną Akcję. Wydanie akcji na Czekanie kończy aktywację modelu.

Model może podjąć próbę wykorzystania zarezerwowanej Akcji w odpowiedzi na widoczną Akcję wykonywaną przez widoczny model przeciwnika znajdujący się w polu widzenia czekającego modelu.

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

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

Aby wykorzystać zarezerwowaną akcję, należy zdać test Dowodzenia reagującego modelu. Jeżeli test się powiedzie, model może wykonać zarezerwowaną Akcję. Jeśli nie – Akcja zostaje zmarnowana. W obu wypadkach należy zdjąć znacznik Czekania.

5.2.1 CZEKANIE A PRIORYTET CELU

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

5.2.2. AKCJE DOSTĘPNE Z CZEKANIA

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

- Strzał
- Atak w Walce Wręcz
- Szarża
- Kontrszarża (jeśli reagujący model jest celem szarży, nie jest wymagany test Dowodzenia)
- Ucieczka - model będąc celem szarży może wykonać akcję Ruchu pomniejszoną o 1 cal, by znaleźć się poza zasięgiem szarży wrogiego modelu. Wykonanie akcji nie wymaga testu Dowodzenia:
- Garda - model będący celem szarży może wykonać akcję Gardy, dzięki czemu otrzymuje umiejętność Szkolenie w Walce Wręcz: 2. Efekt Gardy znika po rozliczeniu akcji Szarży wrogiego modelu. Do wykonania Gardy nie jest wymagany test Dowodzenia.
- Ucieczka za Zasłonę - model będący celem ataku Broni wzornikowej lub czaru używającego wzornika może wykonać akcję Ruchu pomniejszoną o jeden cal by znaleźć się w osłonie lub poza wzornikiem.
- Wykrywanie (może być wykorzystywane przeciw modelom ukrytym)

5.2.3 ROZLICZANIE AKCJI CZEKANIA

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

Przykład: Wolny Marine reaguje na ruch ukrytego Komandosa Wilczarzy w jedyny dostępny sposób – próbując go Wykryć w czasie, gdy się porusza. Zarówno test Dowodzenia potrzebny do wykorzystania zarezerwowanej akcji jak i test Dowodzenia potrzebny do wykrycia poruszającego się modelu są udane. Komandos Wilczarzy od tego momentu traci status ukrytego.

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

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

Przykład 2: Wolny Marine reaguje na strzał ze strzelby oddany przez Sierżanta Huzarów. Test Dowodzenia wymagany do wykorzystania zarezerwowanej akcji udaje mu się, Wolny Marine postanawia Uciec za Zasłonę – przesuwa się o swój Ruch zmniejszony o 1, wychodząc tym samym spod wzornika strzelby – nie może więc być już trafiony. Oczywiście inne modele znajdujące się pod wzornikiem cały czas mogą zostać trafione.

Znaczniki Czekania zdejmowane są w momencie aktywacji oddziału – tak więc wszystkie niewykorzystane akcje Czekania przepadają w momencie, gdy oddział jest po raz kolejny aktywowany.

5.2.3 RUCH A CZEKANIE

Ruch jest o tyle nietypowy, że:

- 1) trwa
- 2) w jego trakcie modele mogą tracić/zyskiwać LOS do poruszającego się modelu

W związku z tym wszystkie modele widzące poruszający się model muszą deklarować użycie czekania w stosunku do niego w momencie gdy

- 1) zobacz go
- 2) widzą go na początku akcji Ruch

Reakcje są przez grupę takich modeli wykonywane jednocześnie.

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

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

6 WALKA

6.1 MODYFIKATORY WYNIKAJĄCE Z ABSOLUTNEJ PORAŻKI LUB ABSOLUTNEGO SUKCESU

W przypadku ataku strzeleckiego lub ataku wręcz wyrzucenie na kości 1 wiąże się z modyfikatorem obrażeń + 4 lub zwiększeniem wartości AV broni o jeden punkt. Oba efekty dotyczą tylko tej jednej akcji.

W przypadku ataku strzeleckiego wyrzucenie na kości 20 wiąże się z zacięciem broni. Broń nie może być używana do momentu, gdy model wyda jedną akcję na odblokowanie broni. Broń uznajemy za odblokowaną również na początku kolejnej aktywacji modelu z zaciętą bronią.

6.2 WALKA WRĘCZ

Modele związane walką wręcz blokują LOS.

Szarża modelu musi być przeprowadzona w najkrótszej możliwej linii prostej. Jeśli nie da się poprowadzić linii prostej między modelem szarżującym a celem szarży, akcja ta nie może zostać wykonana. Linia ta nie może również zostać poprowadzona przez modele już związane walką wręcz z celem szarży.

Atakując w szarży model otrzymuje modyfikator +1 do trafienia oraz +1 do zadawanych obrażeń. Powyższe modyfikatory nie są przyznawane za atak bronią strzelecką oraz bronią posiadającą cechę Zasięg: X.

6.3 PRIORYTET CELU

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

- Wykorzystanie zdolności pozwalających przenieść Priorytet Celu na inny model, takie jak Zmysł Taktyczny i Snajper;
- Jeśli model nie posiada broni, mogącej trafić lub zranić model będący Priorytetowym Celem – może przenieść swój Priorytet Celu na najbliższy model, który może zostać przez niego zraniony. (Uwaga – nie bierzemy pod uwagę możliwości podniesienia AV o 1 przy trafieniu krytycznym przy rozpatrywaniu możliwości zranienia wroga);
- Jeśli model będący Priorytetowym Celem znajduje się w osłonie, pozycji strzeleckiej, dymie lub pod wpływem innego efektu utrudniającego trafienie go, model może przenieść priorytet celu na inny widoczny model w tym samym zasięgu. Wybrany nowy model nie może znajdować się w osłonie, pozycji strzeleckiej, dymie lub pod wpływem innego efektu utrudniającego trafienie go (nie bierzemy pod uwagę modyfikatorów wykorzystywanej broni).
- Wrogie modele związane w Walce Wręcz mogą zostać pominięte przy ustalaniu Priorytetu Celu

Wrogie modele znajdujące się w odległości nie większej niż 12" (jeśli model wykonujący akcję należy do oddziału podstawowego) lub nie większej niż 6" (jeśli model wykonujący akcję należy do oddziału elitarnego) nie mogą być zignorowane w sytuacjach innych niż ostatnia wymieniona na liście.

6.4 SZTURM

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

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

- Priorytet celu nie może być zmieniony w żaden sposób
- Cel musi znajdować się w odległości nie większej niż Zasięg Bliski (SR – do 12")
- Strzał oddawany jest z dodatkowym modyfikatorem -4
- Strzał może być oddany jedynie z broni znajdujących się na poniższej liście:
 - Pistolety
 - Pistolety Maszynowe
 - Karabinki
 - Karabinki Szturmowe
 - Karabiny Szturmowe
 - Granatniki
 - Strzelby
 - Strzelby Automatyczne
 - Granaty
 - dowolna broń z zasadą specjalną „Broń Szturmowa”

6.5 CIĘŻKI PANCERZ

Model ze zdolnością Ciężki Pancerz: X może być zraniony wyłącznie z broni mającej AV co najmniej X.

Przykład: Dragon strzela z Panzerknackera (AV 0) do Orki (Ciężki Pancerz: 1). W normalnej sytuacji nie może uszkodzić Orki – zbyt niskie AV broni powoduje, że Orka jest odporna na jej ogień. Jeśli uda mu się wyrzucić trafienie krytyczne, może (to jest w zasadach trafień krytycznych) zamiast podnieść Obrażenia broni podnieść o 1 jej AV (trafił w coś wyjątkowo delikatnego, słaby punkt pancerza...) – w takim wypadku może mu się udać zranić Orkę.

Jego kolega uzbrojony w MG-80 (AV 1) może zranić Orkę normalnie, a przy krytycznym trafieniu podnieść sobie AV o 1 i może nawet zadrapać pancerz transportera Rozbójnik (Ciężki Pancerz: 2). Dragon z Wyrzutnią Rakiet (AV 2) albo model z Deathlockdrumem (AV 2) będzie w stanie bez problemu zwalczać wszystkie wrogie pojazdy.

Uwagi: Zdolność ta jest naprawdę mocna – powoduje, że niektóre modele stają się niemal niewrażliwe na ogień większości armii przeciwnika. Dobry gracz będzie w stanie ochronić swoje modele z Ciężkim Pancierzem przed ogniem wroga np. eliminując specjalistów z bronią przeciwpancerną (prawdopodobnie często widzianą kombinacją będą pojazdy+snajperzy lub strzelcy wyborowi).

Wprowadzenie tej zdolności jest jednym z podstawowych powodów, dla których listy armii wymagały solidnego przebudowania – bez zapewnienia wszystkim jakichś opcji broni ppanc część armii miałaby jeszcze bardziej przechłapanie niż zwykle. Ciężki Pancerz zwykle wiąże się z pewną redukcją ilości woundów (Orki do 2, Wulkany do 1...) w wypadku mniejszych modeli – ich odporność na lekką broń zamiast przez woundy jest reprezentowana właśnie przez tą zdolność.

Niewykluczone, że w którymś momencie Wyrzutnie Rakiet dostaną AV 3 zamiast obecnego 2 – ale to kwestia przyszłości.

6.6 WSPARCIE OGNIOWE

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

6.6.1 WYKUPYWANIE WSPARCIA OGNIOWEGO

Armia, w której znajduje się przynajmniej jeden model posiadający zdolność Wysunięty Obserwator może wykupić wsparcie ogniowe przeznacząc na to odpowiednią ilość punktów. Każde wykupienie danego ro-

dzażu wsparcia uprawnia do pojedynczego udanego wezwania wsparcia ogniowego wskazanego typu.

Przykład: 34th Fleet Initial Strike Team – armia Capitolu – wykupiła dla swoich obserwatorów dwa artyleryjskie ostrzały odłamkowe i trzy pociski przeciwpancerne. W trakcie gry powyżej tyle razy będzie możliwe udane wezwanie wsparcia ogniowego odpowiedniego typu. Nieudane próby wezwania wsparcia ogniowego nie pociągają za sobą (zwykłe) negatywnych konsekwencji.

6.6.2 RODZAJE WSPARCIA OGNIOWEGO

Wszystkie armie mają dostęp do trzech wymienionych poniżej rodzajów wsparcia ogniowego. Niektóre armie mają również dostęp do dodatkowych rodzajów wsparcia zgodnych ze specyfiką danej armii – są one opisane w listach konkretnych armii.

Wszystkie rodzaje wsparcia ogniowego opisane są według następującego schematu:

- Nazwa – Wiadomo
- Obrażenia: Tyle obrażeń odnosi każdy trafiony model.
- AV – Poziom przebijalności ciężkiego pancerza
- Wzornik – rodzaj wzornika nalożu
- Modyfikator Celności – Modyfikuje DW wzywającego Wysuniętego Obserwatora
- Cel: Punkt lub Model
- Uwagi – Dodatkowe efekty itp.

6.6.2 STANDARDOWE WSPARCIE OGNIOWE

Nazwa: Artyleria – Odłamkowy

Obrażenia: 10

AV: 0

Wzornik: Duży wzornik wybuchu

Modyfikator Celności: +0

Cel: Punkt

Koszt: 10 pkt

Nazwa: Artyleria – Przeciwpancerny

Obrażenia: 12×2

AV: 1

Wzornik: Mały wzornik wybuchu

Modyfikator Celności: +0

Cel: Punkt

Koszt: 13 pkt

Nazwa: Przeciwpancerny Pocisk Kierowany

Obrażenia: 14×3

AV: 2

Wzornik: brak

Modyfikator Celności: +2

Cel: Model

Koszt: 16 pkt

Nazwy nie są wiążące, służą głównie wygodzie. Ostrzał pociskami odłamkowymi może równie dobrze reprezentować bombę lotniczą, a przeciwpancerny pocisk kierowany – np. podkalibrowy pocisk przeciwpancerny z walczącego gdzieś niedaleko czołgu.

6.6.3 WZYWANIE WSPARCIA OGNIOWEGO

Model posiadający zdolność Wysunięty Obserwator może podjąć próbę wezwania wsparcia ogniowego wydając trzy akcje. Po wydaniu akcji Wysunięty Obserwator wykonuje rzut na swoją niezmodyfikowaną cechą Dowodzenie. Jeśli test się powiedzie, może wybrać jeden z wykupionych rodzajów wsparcia ogniowego i wskazać dla niego cel. Zasady Priorytetu Celu nie obowiązują Wysuniętego Obserwatora przy wzywaniu wsparcia ogniowego.

Wsparcie ogniowe rozliczane jest na koniec tury, w której zostało wezwa-

ne, po aktywacji wszystkich oddziałów po obu stronach. Jeśli obserwator wzywający wsparcie nadal żyje, wykonywany jest test jego cechy Dowodzenie z odpowiednimi modyfikatorami.:

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

Jeśli obserwator wzywający wsparcie nie żyje, atak ulega automatycznie rozrzutowi o K10 cali. Jeśli obserwator wzywający wsparcie przestał widzieć model będący celem (w wypadku ataków, dla których celem jest Model) – atak automatycznie pudłuje.

Modyfikatory do testu dowodzenia wykonywanego na koniec tury są następujące:

- Modyfikator wynikający z tabelki „Wzywanie wsparcia ogniowego” odpowiedni dla odległości do celu
- Modyfikator wynikający z Osłony modelu, jeśli celem ataku jest Model
- Modyfikator Celności
- Negatywne modyfikatory do Dowodzenia wynikające z umiejętności specjalnych takich jak np. Strach

We wszystkich testach Dowodzenia związanych z wzywaniem wsparcia, Wysunięty Obserwator musi używać swojej własnej cechy Dowodzenie – nie może wykorzystać Dowodzenia pobliskich oficerów, nie może też modyfikować jej dzięki zdolnościom takim jak Inspiracja.

Niezależnie od ilości wykupionego wsparcia ogniowego i posiadanych Wysuniętych Obserwatorów, gracz może dokonać najwyżej jednej udanej próby wezwania wsparcia ogniowego w ciągu tury.

Tabela modyfikatorów wynikających z odległości do celu:

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

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

6.6.4 KIEROWANIE OGNIEM POŚREDNIM

Model posiadający zdolność Wysunięty Obserwator lub Wysunięty Obserwator: Drużyna może wskazywać cele dla modeli uzbrojonych w broń mającą cechę Ogień Pośredni. Model posiadający tę zdolność może wskazywać cele wyłącznie dla modeli wyposażonych w odpowiednią broń należących do własnej drużyny, chyba, że zasady szczegółowe stanowią inaczej.

Procedura kierowania ogniem pośrednim wygląda następująco:

1. Aktywowany jest model posiadający zdolność Wysunięty Obserwator
2. W trakcie swojej aktywacji, model posiadający zdolność Wysunięty Obserwator może wydać akcję na wskazanie celu. W tym celu wybiera nie aktywowany dotąd model znajdujący się w jego zasięgu dowodzenia, którego ogniem będzie kierował oraz broń i typ amunicji (spośród posiadanych), który ma użyć. Następnie wskazuje będący w jego polu widzenia model lub punkt (jak w wypadku Wsparcia Ogniowego), który będzie celem. Następnie wykonuje test Dowodzenia zmodyfikowany o:
 - Modyfikator wynikający z tabelki „Wzywanie wsparcia ogniowego” odpowiedni dla odległości do celu
 - Modyfikator wynikający z Osłony modelu, jeśli celem ataku jest

Model

- Negatywne modyfikatory do Dowodzenia wynikające z umiejętności specjalnych takich jak np. Strach

3. W zależności od wyniku testu dowodzenia i rodzaju zastosowanej amunicji, efekt wskazania celu może być różny:

- Jeśli test jest udany – cel został wskazany prawidłowo, wskazany model (którego ogniem kieruje Wysunięty Obserwator) traktuje cel tak, jakby ten znajdował się w jego polu widzenia.
- Jeśli test jest nieudany a celem danego typu amunicji jest Punkt – punkt celowania ulega rozrzutowi o K10 cali.
- Jeśli test jest nieudany, a celem danego typu amunicji jest Model – cel został wskazany błędnie. W takim wypadku wskazany model (którego ogniem kieruje Wysunięty Obserwator) traci w swojej aktywacji 1 akcję i nie może wykorzystać wskazanego modelu jako celu.
- Jeśli test zakończył się Krytyczną Porażką – obserwator naprowadził atak na swoją pozycję, wskazany model (którego ogniem kieruje Wysunięty Obserwator) musi wykonać jeden atak w Wysuniętego Obserwatora wskazanym rodzajem broni i amunicji.

4. Wysunięty Obserwator może w ten sposób wskazać więcej niż jeden cel w trakcie swojej aktywacji – ale tylko jeden dla każdego modelu, którego ogniem kieruje. W wypadku Porażki może próbować wskazać cel takiemu modelowi ponownie, w wypadku Krytycznej Porażki nie.

5. Po zakończeniu aktywacji Wysuniętego Obserwatora aktywowane muszą być modele, których ogniem on kierował – w takiej kolejności, w jakiej były wskazywane.

Przykład: Aktywowany zostaje Sierżant należący do drużyny Lekkiej Piechoty Capitolu, do której należy również dwóch (jeszcze nie aktywowanych) specjalistów z granatnikami. Sierżant widzi Nekromutanta oraz miejsce, w którym bardzo rozsądnym byłoby umieszczenie zasłony dymnej. Oba cele nie są jednak widoczne dla grenadierów oddziału. Postanawia wskazać im cele. W swojej pierwszej akcji wskazuje pierwszego z grenadierów, rozkazuje użyć mu granatów odłamkowych i wskazuje Nekromutanta jako cel. Test Dowodzenia jest udany, pierwszy grenadier może więc w trakcie swojej aktywacji bez przeszkód strzelać do Nekromutanta. W drugiej akcji wskazuje drugiego grenadiera, rozkazuje mu użyć granatów dymnych i wskazuje punkt, który ma zostać zadymiony. Pierwszy test jest nieudany – punkt celowania przesuwają się o 3 cale w prawo. To nie urzęduje sierżanta, w trzeciej akcji wykonuje tę samą operację, ponownie wskazując drugiemu grenadierowi punkt do zadymienia. Tym razem wypada Krytyczna Porażka – grenadier musi strzelić w sierżanta. Całe szczęście wskazana amunicja to granat dymny – z odłamkowym historią mogłaby skończyć się źle dla sierżanta. Po zakończonej aktywacji sierżanta musimy aktywować pierwszego grenadiera – który odda co najmniej jeden strzał do Nekromutanta (w kolejnych akcjach może zmienić cel), a potem drugiego grenadiera – który raz strzeli granatem dymnym w sierżanta, a następnie zrobi, co zechce. Potem aktywować można resztę drużyny

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

6.7 MINY I ŁADUNKI WYBUCHOWE

6.7.1 POLA MINOWE

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

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

pola minowego osobno (jeśli model porusza się przez kilka pól minowych).

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

6.7.2 UMIESZCZANIE I ROZBRAJANIE PÓL MINOWYCH

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

6.7.3 WIDOCZNOŚĆ PÓL MINOWYCH

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

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

6.7.4 ROZMINOWYWANIE

Model posiadający umiejętność Trening Saperski może znajdując się na Polu Minowym lub stykając się z nim wydać trzy akcje na próbę rozminowania go (są to akcje widoczne). Aby rozminować Pole Minowe, model taki musi przejść test Dowodzenia. Modele poruszające się w Pozycji Strzeleckiej uzyskują premię +2 do powodzenia dla celów tego testu.

Udany test Dowodzenia powoduje usunięcie jednej karty Pola Minowego. Nieudany test Dowodzenia powoduje eksplozję jednej z min – należy rozliczyć jej skutki zgodnie z zasadami podanymi dla danego typu min, Pole Minowe pozostaje w grze.

6.7.5 ŁADUNKI WYBUCHOWE

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

6.8 UŻYWANIE BRONI STRZELAJĄCEJ OGNIEM POŚREDNIM BEZ WYSUNIĘTEGO OBSERWATORA

Pociski wystrzelone (lub rzucone) z broni posiadającej cechę ognie pośredni lecą po trajektorii paraboli. Umożliwia to min. ominięcie przeszkód terenowych, znajdujących się pomiędzy strzelcem a celem ostrzału. Do tego niezbędny jest jednak Wysunięty Obserwator (szczegółowe zasady znajdziesz w rozdziale „Kierowanie ogniem pośrednim”). Możliwe jest jednak używanie tego typu broni bez jego pomocy, lecz w takim przypadku cel ostrzału (model lub punkt) musi być widoczny dla strzelca. Jeśli celem ostrzału jest model, w przypadku nieudanego rzutu na trafienie atak nie odnosi żadnego skutku. Jeśli celem ostrzału jest punkt, wtedy w przypadku nieudanego rzutu na trafienie pocisk podlega zasadom rozrzutu i należy wykonać test rozrzutu. Dodatkowo, gdy rozrzutowi podlegają granaty dymne (ręczne i amunicja), maksy-

malny zasięg rozrzutu jest podwojoną wartością poziomu dymu. Jeśli na końcu wypadnie wynik wyższy, granat nie wybucha i nie daje żadnych efektów.

6.9 STRZELANIE Z BRONI UŻYWAJĄCEJ WZORNIKÓW TRAFIENIA

Bronie używające wzorników trafienia, czyli tzw. bronie wzornikowe, jeśli w swoim opisie nie posiadają wartości Celność, nie muszą wykonywać testów na trafienie, lecz muszą wykonać test zacięcia broni.

Jeśli broń wzornikowa w swoim opisie posiada cechę celność, należy wykonać testy trafienia dla każdego modelu znajdującego się pod wzornikiem z modyfikatorem trafienia znajdującym się w opisie broni.

Wzornik trafienia musi być tak ułożony, by przykrywał w poziomie cały model (włącznie z podstawką) będący priorytetem celu.

7 NADNATURALNE MOCE

7.1 UŻYWANIE NADNATURALNYCH MOCY

Niektóre Modele mogą używać nadnaturalnych mocy, by pomagać lub by niszczyć wrogów na polu bitwy. Używać Mocy mogą tylko modele z odpowiednią zdolnością Mocy nie mogą używać modele Spanikowane Aby użyć Mocy model musi mieć w rezerwie tyle akcji ile wymaga dana Moc, musi też spełnić wszelkie inne warunki przedstawione jej opisie. Model musi wykupić możliwość wykorzystania danej Mocy (warunki wykupienia dostępu do Mocy są opisane w liście armii do której należy Model) Jeżeli nie jest napisane inaczej Model może używać Mocy jedynie na modele będące w jego Polu Ostrzału. Model używając Mocy musi przestrzegać zasad Priorytetu Celu. Aby zobaczyć czy Moc odniosła efekt wykonywany jest test Mocy. Aby test się powiódł model musi wyrzucić na K20 wynik mniejszy bądź równy jego zmodyfikowanej Mocy. Przy teście, Moc modelu modyfikowana jest o Trudność Mocy Jeżeli test się uda Model poświęca podaną ilość akcji a moc odnosi efekt. Jeżeli rzut się nie uda, zmarnowana zostaje tylko jedna akcja (niezależnie ile akcji jest wymaganych do rzucenia mocy).

Rzuty Krytyczne: Absolutny Sukces Model, który w teście na użycie Mocy uzyskał Absolutny Sukces zużywa jedną akcję mniej niż wynika to z opisu Mocy. Część Mocy może mieć dodatkowe efekty przy Absolutnym Sukcesie – będą one podane w opisie Mocy.

Krytyczna Porażka Przy wyrzuceniu „20” zamierzona Moc nie odnosi efektu, 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 Model nie może się koncentrować w tej Turze a przy każdym następnym teście mocy w tej aktywacji należy uwzględnić karny modyfikator -3 do Mocy. 11-17 Aktywacja Modelu kończy się natychmiast niezależnie od tego ile akcji pozostało mu jeszcze do wykorzystania.

18-19 Model zostaje Przewrócony. Nie może też być Zaktywowany dopóki bądź przyjazny Model wejdzie w Bezpośredni Kontakt z nim i poświęci jedną akcję, lub Model obudzi się sam zdając test DW z modyfikatorem -4 (test wykonywany jest na początku każdej kolejnej tury).

20 Model musi wykonać test DW pomniejszonego o Stopień Trudności nieudanej Mocy. Porażka oznacza odniesienie jednej rany (WD)

7.2 RODZAJE NADNATURALNYCH MOCY

Moce są podzielone na wiele kategorii. Grupy te jak Sztuka Bractwa, Moce Apostołów Legionu Ciemności, Moce Kl Mishimy, Proroctwa i inne są umieszczone w odpowiednich miejscach w opisie armii.

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

Nadnaturalne Moce dzielą się na dwie kategorie: **Zakłęcie**: wykorzy-

stanie Mocy wymaga użycia jednej lub więcej akcji, Moc można wykorzystać dowolną ilość razy w aktywacji **Technika**: wykorzystanie Mocy deklarowane jest w momencie Aktywowania Modelu i nie wymaga zużycia akcji (opis tych mocy nie będzie zawierał punktu Akcje), jednak można próbować wykorzystać tą Moc tylko raz w ciągu Aktywacji.

Zasięg określa zasięg, na jaki może być stosowany Moc: Osobisty: Moc może być rzucona jedynie na używającego jej model Dotyk: Moc może być rzucony na używającego jej model i/lub na Model w bezpośrednim kontakcie z nim. Wzornik: Moc używa określonego wzornika jak np. wzornik miotacza ognia i działa na wszystkie modele znajdujące się pod tym wzornikiem. Zasięg Dowodzenia: Moc działa na wszystkie modele w Zasięgu Dowodzenia modelu używającego Mocy. Mierzony: W tym wypadku podawana jest odległość, na jaką może zostać użyta Moc, np. 6 cali, 18 cali itp. Pole Widzenia: Czary z tym ograniczeniem mogą być rzucane jedynie wtedy, gdy cel znajduje się w Polu widzenia modelu Czarującego. Uwaga: w wielu przypadkach Zasięg będzie określony przy pomocy kilku z powyższych możliwości – np. „Zasięg: Mierzony 18 cali, Pole Widzenia, Mały Wzornik Wybuchu” oznacza, że dana Moc może być rzucona na model (lub punkt – zależnie od Celu Mocy) znajdujący się nie dalej niż 18 cali od rzucającego, znajdujący się w jego polu widzenia i będzie działał na wszystkie modele znajdujące się pod małym wzornikiem wybuchu wypośrodkowanym na celu mocy.

Cel Określa cel dla mocy: Punkt: Celem Mocy może być dowolny znajdujący się w Zasięgu punkt. W wypadku takich czarów nie trzeba przestrzegać zasad Priorytetu Celu. Model: Celem Mocy może być dowolny znajdujący się w Zasięgu Model. W wypadku Mocy rzucanych na Modele przeciwnika należy przestrzegać zasad Priorytetu Celu

Stopień Trudności Mocy określa jej złożoność i wysiłek potrzebny na jej poprawne ukształtowanie. Przy teście Mocy cecha Moc rzucającego ją Modelu modyfikowana jest o Trudność Mocy (patrz „Używanie Mocy”). Akcje 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.

Efekt opisuje dokładnie działanie danej mocy i ewentualny sposób obrony przed nią Nadnaturalne Moce – Użycie Mocy i Koncentracja Użycie Mocy (akcja widoczna) Model posiadający odpowiednie zdolności może poświęcić jedną lub więcej akcji na Użycie Mocy – patrz rozdział „Nadnaturalne Moce”.

Koncentracja (akcja niewidoczna): Model, który poświęci czas na medytację i oczyszczenie umysłu z większą łatwością jest w stanie kontrolować Moc. Koncentrować się mogą jedynie modele, które nie są Spanikowane Model może wykonać tą akcją tylko raz w ciągu swojej Aktywacji. Model, który poświęci akcję na Koncentrację uzyskuje do końca swojej Aktywacji modyfikator +2 do Mocy.

8 MOCE KI

Moce Ki to mistyczne zdolności używane przez wojowników Mishimy. Nieliczni są odpowiednio zdolni by je opanować. Moce Ki różnią się zarówno od Sztuki Bractwa jak i Mrocznej Harmonii Legionu Ciemności. Choć wymagają równie silnej woli od użytkownika są łatwiejsze w użyciu. Są bardziej intuicyjne, choć przez to również bardziej ograniczone. Moce Ki dzielą się na szkoły. Dany użytkownik Mocy Ki może posiadać moce tylko z jednej szkoły.

8.1 ZASADY UŻYWANIA MOCY KI

- Żaden model nie może wykupić dwa razy tej samej mocy.
- Daną moc może posiadać więcej niż jeden model w armii.
- Jeśli kupujemy moc Ki dla oddziału muszą ją wykupić wszyscy członkowie oddziału którzy używają Ki. Oznacza to że w przypadku oddziałów gdzie każdy jest użytkownikiem Ki cały oddział będzie miał taką samą moc/ kombinację mocy.

8.2 SZKOŁY SZTUK WALKI

Poniżej są wymienione poszczególne szkoły sztuk walki oraz dostępne dla ich adeptów moce Ki.

* – Moc unikalna dla szkoły walki

Kult Cienia

- Cios Spoza Grobu*
- Cios Śmierci
- Kamuflaż Kameleona
- Oczy Kota
- Przeszywające Spojrzenie Kruka
- Zmysły Nietoperza
- Zręczny Unik Mangusty

Łowcy Demonów

- Adamantyowa Wola
- Aura Mistycznej Odporności*
- Prawdziwe Widzenie Yuroji*
- Szczęśliwe uderzenie Kajniego
- Zmysły Nietoperza

Mistrzowie Miecza

- Jajitsu
- Odbijające Uderzenie Yoramy*
- Przewidywanie Yizo
- Przyspieszony Krok Nomury
- Szczęśliwe uderzenie Kajniego
- Wielki Żabi Skok
- Wiąż z Bronią

Niebiańska Ścieżka

- Oczy Kota
- Przewidywanie Yizo
- Przyspieszony Krok Nomury
- Samoleczenie Ki*
- Smoczy Duch
- Zręczny Unik Mangusty

Szkoła Bokserów Czarnego Smoka

- Dłonie z Kamienia*
- Idealna Równowaga Manramy
- Małpia Zwinność
- Potęga Szału Toranagi*
- Smoczy Duch
- Styl Ukrytej Żmiji
- Wielki Żabi Skok

Szkoła Polującego Tygrysa

- Idealna Równowaga Manramy
- Jajitsu
- Kamuflaż Kameleona
- Małpia Zwinność
- Oczy Kota
- Szczęśliwe uderzenie Kajniego
- Twarda Skóra Nosorożca

Szkoła Wojowników Burzy

- Adamantyowa Wola
- Cios Śmierci
- Jadowite Uderzenie Kobry*
- Przeszywające Spojrzenie Kruka
- Styl Ukrytej Żmiji
- Twarda Skóra Nosorożca
- Wiąż z Bronią

Ilość dostępnych Mocy Ki

Model	Szkoła Ki	Ilość Mocy Ki (max)
Amaterasu	Niebiańska Ścieżka	3
Bokserzy czarnych Smoków	Szkoła Bokserów Czarnego Smoka	2
Ciężka Jazda łowców Demonów	Łowcy Demonów	1
Enigma	Mistrzowie Miecza lub Szkoła Polującego Tygrysa lub Niebiańska Ścieżka	2
Krocący w Cieniu	Kult Cienia (nie mogą brać mocy Cios Spoza Grobu)	1
Łowca Demonów	Łowcy Demonów	2

Mistrz Miecza Hatamoto	Mistrzowie Miecza	3
Mistrz Miecza Samurajów	Mistrzowie Miecza	2
Mistrz Miecza Samurajów Bushido	Mistrzowie Miecza	2
Mistrz Miecza Shinobi	Mistrzowie Miecza	2
Mistrz Włóczni Tygrysih Smoków	Szkoła Polującego Tygrysa	2
Mnisi Szkoły Polującego Tygrysa	Szkoła Polującego Tygrysa	2
Mnisi Szkoły Wojowników Burzy	Szkoła Wojowników Burzy	2
Sensei Czarnych Smoków	Szkoła Bokserów Czarnego Smoka	3
Sensei Szkoły Polującego Tygrysa	Szkoła Polującego Tygrysa	3
Sensei Wojowników Burzy	Szkoła Wojowników Burzy	3
Siewca Śmierci	Kult Cienia	2
Szary Cień, Mistrz kultu Cienia	Kult Cienia	2
Toshiro	Kult Cienia	3

8.3 SPIS MOCY

Nazwa Mocy:	Adamantytowa Wola
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	1
Efekt:	Do początku następnej aktywacji model ignoruje zasady: rozrywająca, ogluszająca, zapalająca, broni które go trafiają.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Aura Mistycznej Odporności
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do początku następnej aktywacji model otrzymuje +2 do Testów Mocy i Dowodzenia broniąc się przed mocą Harmonii lub Sztuki.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Cios Spoza Grobu
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Jeśli powiedzie się test Mocy model będzie mógł wykonać wszystkie swoje akcje niezależnie od odniesionych po drodze ran (np. jeśli otrzyma obrażenia z Czekania). Jeśli powinien umrzeć w trakcie aktywacji ginie dopiero na jej koniec. Jeśli model umrze używając tej mocy nie można go w żaden sposób uleczyć ani wskrzesić.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Cios Śmierci
Rodzaj:	Technika

Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji podczas ciosów w walce wręcz (bronią lub Atakiem Wręcz) model uzyskuje Krytyczny Sukces mając wynik na 1-3 na k20.
Koszt:	2

Nazwa Mocy:	Dłonie z Kamienia
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji wszystkie Ataki Wręcz (nie ataki bronią) mają AV:1.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Idealna Równowaga Manramy
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji Model nie otrzymuje kar od ruchu za trudny teren i może poruszać się po wodzie, nie może jednak skończyć ruchu na niej. Wykonując skok z nie odnosi obrażeń niezależnie od wysokości.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Jadowite Uderzenie Kobry
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	1
Efekt:	Do końca aktywacji model zyskuje umiejętność Zabójczy Cios.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Jaijitsu
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model otrzymuje zdolność Pierwsze Uderzenie i premię +2 do WW.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Kamuflaż Kameleona
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do początku następnej aktywacji modelom chcące ostrzelać lub wykryć użytkownika daru otrzymują karę -1 Walki Strzeleckiej i Dowodzenia.
Koszt:	1
Nazwa Mocy:	Małpia Zwinność
Rodzaj:	Technika

Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model może zeskakiwać z dowolnej wysokości bez otrzymania obrażeń. Dodatkowo może oderwać się od walki wręcz bez testu.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Oczy Kota
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model otrzymuje o 2 mniejsze kary za walkę w ciemności oraz otrzymuje +2 do testów wykrywania ukrytych modeli. Moc nie kumuluje się z ekwipunkiem (np. Noktowizor) ani z zdolnością Walka w Ciemności
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Odbijające Uderzenie Yoramy
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	1
Efekt:	Do początku następnej aktywacji modele chcące ostrzelać użytkownika mocy otrzymują karę -2 do Walki Strzelckiej. Moc działa tylko na broń bez współczynnika AV. Nie działa również na broń wzornikową.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Potęga Szału Toranagi
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model otrzymuje premię +2 Siły. Jeśli model posiada Atak Wręcz moc zwiększa również obrażenia zadawane Atakiem Wręcz o 2.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Prawdziwe Widzenie Yuroji
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji, na model nie działają zdolności: Przebranie, Skradanie się.
Koszt:	2

Nazwa Mocy:	Przeszywające Spojrzenie Kruka
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	Mierzony 3' cale, Pole Widzenia
Cel:	Model
Stopień Trudności:	1

Efekt:	Technika może być użyta na dowolnym śmiertelniku znajdującym się do 3 cali od używającego Ki. W przypadku udanego testu Ki obniża do końca rundy AR celu o 2 pkt. Efekty tej techniki nie kumulują się (nie można użyć kilkakrotnie na tym samym modelu).
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Przewidywanie Yizo
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model otrzymuje do końca rundy premię +2 do Dowodzenia podczas wykrywania ukrytych modeli. Dodatkowo nie musi posiadać ich w Polu Widzenia by móc ich wykrywać.
Koszt:	2

Nazwa Mocy:	Przyspieszony Krok Nomury
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model otrzymuje +1 Ruchu i zdolność Zwiększona Szarża: 1
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Samoleczenie Ki
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	2
Efekt:	Udane użycie oznacza uleczenie jednej rany modelowi używającemu tej mocy Ki. Model nie może mieć więcej punktów życia niż początkowo.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Smoczy Duch
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do początku następnej aktywacji model odnosi mniejsze o 5 obrażenia od broni energetycznych.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Styl Ukrytej Żmii
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model otrzymuje umiejętność Atak Wtórny. Jeśli model już ją posiada nie otrzymuje kary do WW do drugiego ciosu.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Szczęśliwe uderzenie Kajniego
-------------	-------------------------------

Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji wszystkie ataki w walce wręcz bronią (nie Ataki Wręcz) mają AV zwiększone o 1 (z AV:0 na AV:1 i z AV:1 na AV:2, moc nie wpływa na bronie mające AV:2)
Koszt:	

Nazwa Mocy:	Twarda Skóra Nosorożca
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do początku następnej aktywacji model otrzymuje +2 Pancerza. Moc nie działa na broń z współczynnikiem AV ani na broń Energetyczną.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Wielki Żabi Skok
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model otrzymuje +1 Ruchu i zdolność Skok.
Koszt:	2

Nazwa Mocy:	Wież z Bronią
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model otrzymuje +1 do Walki Wręcz i walce wręcz zadaje obrażenia o 1 większe.
Koszt:	1

Nazwa Mocy:	Zmysły Nietoperza
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do końca aktywacji model ignoruje kary do Walki Strzelckiej za dym i noc.
Koszt:	

Nazwa Mocy:	Zręczny Unik mangusty
Rodzaj:	Technika
Zasięg:	osobisty
Cel:	-
Stopień Trudności:	0
Efekt:	Do początku następnej aktywacji model otrzymuje premię +4 do testów uskoczenia z pod wzornika oraz Zdolność Szkolenie w Walce Wręcz:1
Koszt:	1

9. POJAZDY

9.1 RUCH POJAZDÓW

Gdy załoga pojazdu składa się z dwóch lub większej ilości żołnierzy, każdy z nich wykonuje swoje akcje symultanicznie. Każdy z nich musi więc wydać pierwszą swoją akcję, zanim którykolwiek z nich wyda swoją drugą akcję. Wydanie jednej akcji przez wszystkich członków załogi nazywamy serią wydanych akcji. Załoga może być aktywowana w dowolnej kolejności w czasie każdej z serii.

Pojazd może wykonać skręt tylko na początku lub na końcu akcji Ruchu. Pojazdy kołowe oraz kroczące mogą wykonać skręt o maksymalnie 90° na jedną akcję ruchu. Poduszkowce mogą wykonać skręt o maksymalnie 180° na jedną akcję ruchu.

Pojazdy poruszają się na biegu wstecznym (do tyłu) z połową ruchu.

Pojazdy nie muszą wykonywać testu oderwania się, jeśli są związane walką wręcz.

Tylko kierowca pojazdu może wykonać akcję Ruchu lub akcję Strzału w ruchu.

9.2 POJAZDY A STRZELANIE

Strzał z broni będących integralną częścią pojazdu (działa, LKM-y, CKM-y) jest wykonywany przez załoganta obsługującego daną broń. Każdy członek załogi otrzymuje modyfikator trafienia -2, jeśli w danej serii wykonywanych przez załogę akcji kierowca wykonał akcję Ruchu lub Strzału w Ruchu. W takiej sytuacji nie ma znaczenia kolejność wykonywanych akcji przez załogę.

Kierowca wykonując akcję Strzału w ruchu otrzymuje modyfikator trafienia -4. Dzięki temu może on wykonać w jednej akcji normalny ruch pojazdu oraz na jego końcu oddać strzał z powyższym modyfikatorem.

10 MORALE

10.1 MORALE A ODDZIAŁY

10.1.1 WYKONYWANIE TESTÓW

W celu wykonania testu Morale oddziału (lub modelu pojedynczego), wykonujemy test Dowodzenia. Rzut wykonujemy raz – za cały oddział, wynik rzutu porównujemy z Dowodzeniem poszczególnych modeli (biorąc pod uwagę wszystkie stosowne do sytuacji modyfikatory). Model, aby zdać test Morale, musi mieć zmodyfikowane Dowodzenie nie niższe od wyniku rzutu.

Może to oczywiście doprowadzić do sytuacji, w której część modeli zda test Morale, a innym się to nie uda. W wypadku testów Morale mających ustalić, czy oddział będzie Przyciśnięty Ogniem lub Spanikowany, tylko modele, które nie zdały testu będą podlegały karom związanym z nowym stanem. W wypadku testów Złamania jeśli dowolny model nie zda testu – cały oddział uważany jest za Złamany (patrz Morale – Złamanie).

Strata modelu (czy inna sytuacja wymuszająca test Morale) powoduje tylko jeden test Morale – tzn. nie wymusi jednocześnie np. testu na Przyciśnięcie Ogniem, Panikę i Złamanie, a jedynie na Złamanie.

10.1.2 PRZYCIŚNIĘCIE OGNIEM

Drużyna, która straciła w wyniku działania przeciwnika jednego lub więcej żołnierzy musi wykonać test Morale. Test ten wykonujemy:

- na koniec aktywacji oddziału przeciwnika, który spowodował straty, w wypadku, gdy straty zostały zadane podczas aktywacji przeciwnika,
- bezpośrednio po utracie modelu, w wypadku jeśli zostały one spowodowane

wane przez model wykorzystujący Czekanie, jednak nie więcej niż raz na aktywację drużyny (jeśli drużyna w czasie swojej aktywacji straci przez modele czekające dwa lub więcej modeli, testuje Morale tylko raz).

Modele, które nie zdały testu Morale uważane są za Przyciśnięte Ogniem. Skutki tego są następujące:

- modele Przyciśnięte Ogniem otrzymują karę -1 do WW, WS, DW,
- modele Przyciśnięte Ogniem nie mogą poruszać się w stronę widocznego przeciwnika,
- modele Przyciśnięte Ogniem muszą w najbliższej dostępnej akcji wykonać jedną z następujących czynności (nie muszą tego robić, jeśli w momencie aktywacji znajdują już się w pozycji strzeleckiej, osłonie lub poza linią widzenia wroga):
 - wyjść z linii widzenia wszystkich wrogich modeli,
 - wejść za osłonę,
 - przejść do pozycji strzeleckiej.

Czynności są podane w kolejności preferencji – tzn. model mający do wyboru np. wejście za osłonę lub przejście do pozycji strzeleckiej powinien wejść za osłonę (jeśli uda mu się to zrobić kosztem 1 akcji, jeśli nie, wtedy przyjmuje pozycję strzelecką). Wejście za osłonę/wyjście z linii widzenia nie może wiązać się z ruchem w stronę widocznego przeciwnika.

10.1.4 PANIKA

Drużyna, która straciła w wyniku działania przeciwnika co najmniej 50% stanu początkowego musi wykonać test Morale. Test ten wykonujemy:

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

Modele, które nie zdały testu Morale uważane są za Spanikowane. Skutki tego są następujące:

- modele Spanikowane otrzymują karę -3 do WW, WS, DW,
- modele Spanikowane nie mogą poruszać się w stronę widocznego przeciwnika,
- modele Spanikowane muszą w najbliższej dostępnej akcji wykonać jedną z następujących czynności (nie muszą tego robić, jeśli w momencie aktywacji znajdują już się w pozycji strzeleckiej, osłonie lub poza linią widzenia wroga):
 - wyjść z linii widzenia wszystkich wrogich modeli,
 - wejść za osłonę,
 - przejść do pozycji strzeleckiej.

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

** modele Spanikowane nie mogą wykorzystywać akcji na Czekanie, Celowanie lub wykorzystywanie Mocy.*

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

10.1.3 ZŁAMANIE

Drużyna, której liczebność spadła w wyniku działania przeciwnika do Progu Morale lub poniżej, musi wykonać test Morale. Test ten wykonujemy:

- na koniec aktywacji oddziału przeciwnika, który spowodował straty, w wypadku, gdy straty zostały zadane podczas aktywacji przeciwnika,
- bezpośrednio po utracie modelu, w wypadku jeśli zostały one spowodowane przez model wykorzystujący Czekanie, jednak nie więcej niż raz na

aktywację drużyny (jeśli drużyna w czasie swojej aktywacji straci przez modele czekające dwa lub więcej modeli, testuje Morale tylko raz).

Oddział, którego dowolny model nie zdał testu Morale uważany jest za złamany i jest usuwany z pola bitwy (przy tak poważnych stratach wystarczy jeden panikarz, który pociągnie za sobą resztę oddziału).

Oddział, którego wszystkie modele zdały test Morale uważany jest za Spanikowany. Oddział taki może być normalnie zbierany.

10.1.5 ZBIERANIE

Oddziały Przyciśnięte Ogniem lub Spanikowane (w tym Spanikowane po udanym rzucie na Złamanie) można Zbierać. Próbę Zebrania oddziału może podjąć:

- jego Dowódca,
- nie dołączony do oddziału model posiadający zdolność Dowódca, starszy stopniem od aktualnego dowódcy oddziału (przez „starszy stopniem” rozumiemy „posiadający wyższy poziom umiejętności Dowódcy: X”),
- pierwszy aktywowany model w oddziale, jeśli oddział pozbawiony jest dowódcy (normalnie go nie ma lub też stracił dowódcę w walce).

W celu zebrania oddziału należy wykonać test Morale. Test wykonujemy używając Dowodzenia modelu Zbierającego, wyniki rozpatrujemy dla każdego modelu osobno, biorąc pod uwagę wszystkie modyfikatory do testów Dowodzenia, którym podlega dany model. Wszystkie modele w Zasięgu Dowodzenia modelu wykonującego test (w tym i on sam), dla których zmodyfikowane Dowodzenie jest nie niższe od wyniku rzutu są uważane za Zebrane i przestają ponosić kary z tytułu Paniki i Przyciśnięcia Ogniem.

Próbie Zbierania oddziału model uprawniony do tego może wykonywać wielokrotnie, za każdym razem kosztuje to jedną Akcję. Aktualny Dowódca oddziału (model posiadający zdolność Dowódca – najstarszy stopniem, jeśli takich modeli w oddziale jest kilka) pierwszą próbę Zebrania – na samym początku swojej aktywacji – może podjąć bez zużywania akcji.

Modele związane w Walce Wręcz nie mogą Zbierać oddziału ani też być Zbierane – mają ważniejsze sprawy na głowie niż wygłaszanie bądź wystuchiwanie podnoszących na duchu przemówień. Jeśli model, który normalnie miałby prawo do Zbierania oddziału nie może tego dokonać (jest związany w Walce Wręcz lub podlega jakiemuś efektowi uniemożliwiającemu mu to), prawo do jego Zebrania nie przechodzi na inny model.

Model, który musi wykonać w pierwszej akcji jakąś czynność – np. poszukiwanie osłony – nie ma prawa do „darmowego” zbierania oddziału. Po wykonaniu przymusowej akcji (lub przymusowych akcji) może zbierać oddział normalnie.

Model mający zdolność Dowódcy: Pluton lub wyższą może w jednej próbie Zebrać modele należące do różnych oddziałów. Model mający zdolność Dowódcy: Drużyna, Dowódca: Sekcja lub pozbawiony tej zdolności może Zbierać jedynie modele należące do jego oddziału.

Tak, jak w wypadku testów na Panikę czy Przyciśnięcie Ogniem – wyniki rozpatrujemy osobno dla każdego modelu, czyli np. model w zasięgu czyjeś Strachu może się nie zebrać, podczas gdy reszcie drużyny się to uda.

10.2 MORALE A MODELE POJEDYNCZE

Modele Pojedyncze również podlegają zasadom Morale. Test Przyciśnięcia Ogniem model pojedynczy wykonuje po utracie punktu Żywności. Testy Paniki model pojedynczy zaczyna wykonywać po utracie 50% punktów Żywności. Modele Pojedyncze nie mogą zostać Złamane.

10.3 SZAŁ

10.3.1 MODELE PODATNE NA SZAŁ

Na Szal podatne są wszystkie Bestie oraz modele, dla których odpowiednia informacja została umieszczona w liście armii

Niektóre modele pojawiające się na polu bitwy są podatne na Szał. Odnoszą się do nich następujące zasady:

- Jeśli modele podatne na Szał są jedynymi modelami w oddziale, a oddział powinien zostać spanikowany wskutek jakiegoś efektu lub zasady (np. zda test na Złamanie lub jest pod wpływem czaru) – zamiast tego rzuca na tabelę Szału (poniżej).
- Jeśli Model Pojedynczy podatny na Szał powinien zostać spanikowany wskutek jakiegoś efektu lub zasady – zamiast tego rzuca na tabelę Szału (poniżej).
- Modele podatne na Szał nie mogą korzystać z Dowodzenia oficerów przy testach na Panikę i Złamanie, jeśli są jedynymi modelami w oddziale.
- Jeśli znajdujące się w oddziale modele zostały przyzwane na pole bitwy w trakcie jej trwania przy pomocy magii (Mrocznej Harmonii lub innej mistycznej mocy), do wyniku rzutu na tabelę Szału dodajemy modyfikator +5

8.3.2 TABELA SZAŁU

Wynik	Rezultat
1-5	Brak efektu
6-13	Modele w oddziale muszą w najbliższej aktywacji wydać wszystkie dostępne akcje by zaatakować w walce wręcz najbliższy model przeciwnika*.
15-20	Modele w oddziale muszą w najbliższej aktywacji wydać wszystkie dostępne akcje by zaatakować w walce wręcz najbliższy nie należący do oddziału model (przyjazny lub wrogi)*.
21-22	Modele w oddziale muszą w najbliższej aktywacji wydać wszystkie dostępne akcje by zaatakować w walce wręcz najbliższy nie należący do oddziału przyjazny model*
23+	Modele w oddziale muszą w najbliższej aktywacji wydać wszystkie dostępne akcje by zaatakować w dowolny sposób model, który przyzwał je na pole bitwy.

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

10.4 AI – SZTUCZNA INTELIGENCJA

Każda jednostka AI ma podaną informację o poziomie AI odzwierciedlającym stopień i ilość dokonanych modyfikacji lub jakości oprogramowania. Do modeli AI odnoszą się następujące zasady:

- AI nie wykonuje normalnych testów Morale – z wyjątkiem testów na Złamanie. W sytuacji w której Jednostka AI miałaby przeprowadzić test na Przyciśnięcie Ogniem lub Panikę wykonywany jest test Amoku.
- Jednostki AI mające umiejętność Determinacja nie muszą wykonywać testów Amoku w sytuacji, gdy miałyby wykonywać test na Przyciśnięcie Ogniem.
- W wypadku, gdy Jednostka AI powinna zostać spanikowana wskutek jakiegoś efektu lub zasady (np. zda test na Złamanie lub jest pod wpływem czaru) – zamiast tego rzuca na tabelę Amoku.
- Poziom AI Modelu jest odejmowany od DW podczas testu Amoku.
- A.I. mogą korzystać z Dowodzenia oficerów przy teście Amoku w analogiczny sposób jak przy testach Morale.
- Jeśli test Amoku jest nieudany, należy rzucić K20, do rzuconego wyniku dodać Poziom AI i sprawdzić wynik w Tabeli Amoku poniżej. Jeśli w oddziale występują modele z różnym Poziomem AI, rzut K20 wykonywany jest raz i do wyniku rzutu dodawany jest najniższy Poziom AI w oddziale.

Modele nie będące AI w oddziałach zawierających AI podlegają normalnym zasadom Morale i wykonują normalne testy Morale.

10.4.1 TABELA AMOKU

Wynik	Rezultat
1-5	Brak efektu

6-12	Wyciek pamięci: modele AI w oddziale tracą jedną akcję podczas następnej aktywacji. Modele czekające tracą również zarezerwowane akcje.
13-18	Degradacja systemów: modele AI w oddziale mają WW, WS i DW obniżone o 2 punkty do końca swojej najbliższej aktywacji
19-20	Restart: modele tracą wszystkie akcje w swojej najbliższej aktywacji. Modele czekające tracą również zarezerwowane akcje.
21-22	Krytyczny błąd systemu: dla każdego modelu przetestuj jego Dowodzenie pomniejszone o Poziom AI. Nieudany test oznacza otrzymanie rany.
23+	Błąd identyfikacji: modele AI w oddziale na czas swojej najbliższej aktywacji przechodzą pod kontrolę przeciwnika

11 UMIEJĘTNOŚCI

AURA CIEMNOŚCI (AURA OF DARKNESS)

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 ten Model za cel jakimkolwiek rodzajem ataku musi przejść test DW przed każdą akcją albo nie będzie w stanie zaatakować Modelu roztaczającego tę Aurę. Jeżeli atakujący nie przejdzie testu, Akcja jest zmarnowana. Zdolność działa również jeśli model z tą zdolnością znajdzie się pod wzornikiem (np. miotacza).

ATAK CHMARĄ (SWARM ASSAULT)

Modele posiadające tę zdolność są traktowane jakby posiadały zdolność Atak Grupowy. Dodatkowo, jeśli wrogi model jest związany walką wręcz z co najmniej taką ilością modeli z tą zdolnością, ile wynosi jego Rozmiar, może zostać przewrócony. Każde trafienie w Walce Wręcz, nawet jeśli nie zada obrażeń, przewróci taki model, jeśli nie zda on testu Siły. Raz przewrócony model nie będzie mógł wstać do czasu, gdy liczba atakujących spadnie do ilości mniejszej od jego Rozmiaru. Modele ze zdolnością Atak Chmarą, oprócz normalnego modyfikatora +4 do trafienia przewróconych modeli otrzymują premię +4 do zadawanych im obrażeń. Modele znajdujące się w kontakcie z podstawką przyjaznego i nie przewróconego modelu nie mogą zostać przewrócone. Modele z siłą 10 lub więcej nie mogą zostać przewrócone – są na to zbyt silne.

ATAK GRUPOWY (GROUP ASSAULT)

Modele posiadające umiejętność Atak Grupowy są świetnie wyszkolone w walce zespołowej. Modele te otrzymują dodatkowy modyfikator +1 do walki wręcz (WW) i +1 do obrażeń (Obr) za każdy inny przyjazny model z tą zdolnością, który jest zaangażowany w tej samej walce wręcz. Modyfikator sumuje się z modyfikatorem otrzymywanym za obecność w walce innych przyjaznych modeli, lecz maksymalny dodatkowy modyfikator za Atak Grupowy może wynosić: +4/+4.

ATAK WRĘCZ: X (POZIOM 5-20) (NATURAL ATTACK)

Model z zdolnością Atak Wręcz traktowany jest jakby posiadał broń do walki wręcz o statystykach WW+0, Obrażenia (X). Model może mieć wymienione przy zdolności Atak Wręcz dodatkowe cechy ataku np.: Atak Wręcz: 10, AV: 1. A to będzie w zasadach do walki wręcz, pięknie rozwiązuje problem „broni improwizowanych” i tego, kto komu kiedy może jaką kolbą przygrzać: Jeśli model nie ma wyszczególnionej w opisie zdolności Atak Wręcz uznaje się że jest uzbrojony w broń do walki wręcz o statystykach WW+0, Obrażenia (S+0).

AURA ROZKŁADU: X (Y CALI) (AURA OF CORRUPTION)

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

ATAK WTÓRNY (SECONDARY ATTACK)

Model posiadający zdolność atak wtórny może wykonać w akcji Szarżę lub Atak Wręcz dwa ataki zamiast jednego. Drugi atak wykonywany jest z modyfikatorem -2 do szansy trafienia. Jeśli model jest wyposażony w dwie

bronie do walki wręcz, z których żadna nie jest bronią Dwuręczną – każdy atak musi być wykonany z użyciem innej z tych broni. Jeśli po pierwszym model przestaje być związany w walce wręcz, drugi atak może być atakiem strzeleckim – jednak użyta w nim broń musi być bronią, która może być użyta w walce wręcz (ma zdefiniowaną celność w walce wręcz – np. pistolet)

BERSERKER (BERSERK)

Model, który na początku aktywacji widzi choć jeden model przeciwnika znajdujący się nie dalej niż w odległości swojego podwojonego ruchu, wpada w Furię. Jeśli chce, może wykonać test DW, by się przed tym powstrzymać. Model w Furii otrzymuje premię +2 do WW i +4 do S. Modele przeciwnika otrzymują przeciw niemu premię +2 do WW (model nie myśli o obronie). Model ogarnięty Furią ignoruje testy Morale. Jeśli nie jest związany walką wręcz musi zawsze szarżować na najbliższy wrogi model (lub poruszać się na maksymalną możliwą odległość, jeśli znajduje się poza zasięgiem szarży). Model w Furii nie może oderwać się od walki wręcz (z wyjątkiem odrywania się od pojazdu). Spanikowane modele nie mogą wejść w stan Furii, dopóki nie zostaną zebrane. Modele związane w walce wręcz nie mogą wejść w stan Furii. Furia kończy się, jeżeli model wykona Akcję, po której nie widzi żadnego modelu przeciwnika, który znajdowałby się nie dalej niż 12 cali od niego. Model pozostaje ogarnięty Furią dopóki powyższy warunek nie zostanie spełniony bądź Model zginie.

BYSTRY WZROK (KEEN EYES)

Model posiada o 6 cali większy zasięg wykrywania modeli skradających się się (stalk/stealth) niż normalnie

BRONŃ OGŁUSZAJĄCA

Model trafiony bronią oznaczoną jako Ogłuszająca musi wykonać test Dowodzenia lub zostaje Przewrócony. Modele o Rozmiarze większym o co najmniej 2 od modelu uzbrojonego w broń ogłuszającą są niewrażliwe na ten efekt.

Przykład: Huzar został trafiony w walce wręcz przez model uzbrojony w Pałkę. Zdać test Pancerza na 11, musi jednak zdać dodatkowo test Dowodzenia albo zostaje przewrócony.

BRONŃ ROZRYWAJĄCA

Model trafiony bronią oznaczoną jako Rozrywająca musi przerzucić udane testy pancerza *Przykład:* Huzar (Pancerz: 19) został trafiony w walce wręcz przez sierżanta Lekkiej Piechoty (Siła 4) Mieczem Łańcuchowym (obrażenia Siła+4). Zdać test Pancerza na 11 (19-(4+4)), jednak jeśli test Pancerza będzie udany – musi go przerzucić.

BRONŃ ENERGETYCZNA

Trafienia krytyczne uzyskane przy pomocy broni energetycznej traktowane są jakby broń miała zasadę Zapalającą (jeśli broń już ma tę zasadę, nie odnosi dodatkowych korzyści z trafień krytycznych). Przeciw modelom AI broń Energetyczna ma obrażenia zwiększone o 2 punkty Broń Zapalająca Model trafiony bronią posiadającą cechę Zapalającą musi wykonywać testy pancerza tak długo, aż jeden z nich będzie udany lub model zginie. Każdy nieudany test Pancerza oznacza utratę punktu Żywności.

BIEG

Aktywowany model może, kosztem 3 akcji wykonać Bieg. Chęć wykonania biegu deklarujemy zaraz po aktywacji modelu, przed wykonaniem jakichkolwiek innych czynności. Model wykonujący Bieg musi wykorzystać dwie pierwsze dostępne akcje jako zwykłe akcje Ruchu, trzecia wykonywana akcja może być kolejną zwykłą akcją Ruchu lub Szarżą. Wszystkie akcje wykonywane są z premią +1 do Ruchu. Tylko modele śmiertelników o Rozmiarze 2 mogą wykonywać Bieg.

BRONŃ DWURĘCZNA

Nie może być wykorzystana razem ze zdolnością Atak Wtórny przez model dosiadający dowolnego wierzchowca lub będący załogą pojazdu. Nie może być wykorzystana razem z inną bronią przy użyciu zdolności Atak Wtórny.

Przykład: Smoczy Jeździec nie może wykorzystać jednocześnie swojej Naginaty i Ataku Wtórnego – jeśli chce komuś przyłożyć dwukrotnie, musi użyć Katany. Z kolei Legenda Łowców Głównie nie może przyłożyć komuś Mieczem Runicznym po czym – w ramach tej samej akcji – strzelić z Aggressora. Musi albo np. użyć dwukrotnie Miecza Runicznego, albo posługiwać się Toporem Bojowym i Aggressorem.

BRONŃ WYCISZONA

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

BRONŃ SZTURMOWA

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

CIĘŻKI PANCERZ: X

Model ze zdolnością Ciężki Pancerz: X może być zraniony wyłącznie z broni mającej AV co najmniej X.

DALEKA SZARŻA: X (POZIOM 1-3) (ENHANCED CHARGE)

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

DESANT: X (POZIOM 1-3) (PARA DEPLOY)

Modele z tą zdolnością mogą być wystawione normalnie lub też wykorzystać zdolność Desant. W przypadku użycia tej zdolności nie są wystawiane na stół. W momencie kiedy oddział jest aktywowany a nie jest jeszcze wystawiony na stole właściciel decyduje czy wystawia modele. Jeśli nie w tej rundzie oddział jest uznawany za aktywowany i nie może już zostać wystawiony. Jeśli oddział ma być wystawiony, gracz wybiera miejsce gdzie modele się pojawią. Umieszcza tam mały wzornik wybuchu. Jego krawędź nie może być bliżej niż 1 cal od modeli przeciwnika oraz przeszkód wysokich na co najmniej cal. Następnie ustala kolejność w jakiej skaczą modele i dla każdego wykonuje test rozrzutu zależnie od poziomu umiejętności, kierunek wskazany jest przez kość rozrzutu. Wszystkie modele lądują w pozycji strzeleckiej. Jeśli model wyląduje na wzorniku pozostają mu do wykorzystania 2 akcje, jeśli poza wzornikiem – 1 akcja. Modele uzbrojone w broń ciężką pierwszą akcję muszą poświęcić na przygotowanie tej broni do użycia. (Broń ciężka to Działka, Ciężkie Karabiny Maszynowe, Granatniki, Wyrzutnie Rakiet, Miotacze Ognia). Model który spadnie 3" cale lub bliżej modelu przeciwnika jest uznawany za złapany i jest usuwany ze stołu (nie dotyczy to modeli z Poziomem 3 zdolności Desant). Rozrzut zależnie od poziomu umiejętności: Desant: 1 – Modele są rozrzucone o 1-10 cali (liczba jednostki na kości k20, przy czym 10 i 20 to 10 cali). Desant: 2 – Modele są rozrzucone o 1-5 cali (1-4: 1 cal, 5-8: 2 cale, 9-12: 3 cale, 13-16: 4 cale, 17-20: 5 cali). Desant: 3 – Model jest rozrzucony o 1-2 Cale (1-10: 1 cal, 11-20: 2 cale). Wszystkie modele spadają równocześnie, więc zanim którykolwiek z nich będzie mógł wydać swoje akcje, wszyscy członkowie oddziału muszą zostać wystawieni na stole. Modele z tą zdolnością są przygotowane na straty z powodu rzutu, i w rundzie w której oddział jest zrzucony, nie wykonuje testów Morale spowodowanych przez straty. W rundzie, w której oddział został zrzucony, wszyscy jego członkowie są traktowani jakby byli w zasięgu dowodzenia dowódcy oddziału.

DESPERADO

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

DETERMINACJA (RESOLVE)

Model nie podlega ograniczeniu ruchu jeśli jest przyciśnięty ogniem (tzn. może poruszać się również w kierunku przeciwnika i nie musi szukać osłony)

DRAPIEŻNE NARODZINY (CARNIVOUS BIRTH)

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

CIĘCIE W PRZELOCIE

Model (będący członkiem załogi pojazdu otwartego) posiadający tę zdolność może w trakcie akcji Ruch pojazdu wykonać atak wręcz przeciwko dowolnemu modelowi znajdującemu się w odległości nie większej niż 1/2 jego

Rozmiaru. Atak może zostać wykonany w dowolnym miejscu na trasie ruchu.

EGZEKUCJA (EXECUTION)

Model z tą zdolnością może bez wykonywania testu Dowodzenia zaatakować przyjazny spanikowany lub przyciśnięty ogniem model. Jeśli zada mu ranę, wszystkie oddziały i modele pojedyncze w jego armii z których choć jeden model widział zraniony model zostają automatycznie zebrane.

GRUPA WSPARCIA (FORM FIRETEAM)

Model z tą zdolnością jest traktowany jakby zawsze był w zasięgu dowodzenia dowódcy swojego oddziału podczas sprawdzania odległości od dowódcy na początku aktywacji.

GOLEM (GOLEM)

Modele z tą zdolnością muszą pozostawać pod kontrolą uprawnionych dowódców. Jeśli oddział zawierający modele ze zdolnością Golem nie zawiera żadnych modeli nie posiadających tej zdolności, nie może zostać aktywowany w inny sposób, niż przez Wydanie Rozkazu temu oddziałowi lub dotknięcie się oficera do tego oddziału.

INFILTRACJA: X (POZIOM 1-3) (INFILTRATE)

Oddział jest wystawiany kartą w fazie wystawiania Infiltracji. Nie może być wystawiony bliżej niż 12 cali od strefy rozstawienia przeciwnika oraz 12 cali od kart i modeli przeciwnika. Kiedy karta zostanie odkryta lub aktywowana modele są wystawiane wedle zasady: Dowódca na środku karty, reszta oddziału w zasięgu dowodzenia dowódcy nie bliżej strefy rozstawienia przeciwnika niż 12 cali. Zależnie od poziomu zdolności modele są wystawiane w następującej pozycji:
Poziom: 1 Jeśli model nie jest wystawiany w Oślonie automatycznie jest wystawiany w Pozycji Strzeleckiej. Jeśli jest w oślonie stoi normalnie.
Poziom: 2 Gracz decyduje czy model jest wystawiany w Pozycji Strzeleckiej czy nie (niezależnie od tego czy model jest w Oślonie, czy nie).
Poziom: 3 Gracz decyduje czy model jest wystawiany w Pozycji Strzeleckiej czy nie (niezależnie od tego czy model jest w Oślonie, czy nie). Jeśli oddział jest wystawiany wskutek odkrycia przez przeciwnika (a nie normalnej aktywacji oddziału), wszystkie modele z oddziału otrzymują znacznik Czekania.

INSPIRACJA (POZIOM 1-5) (INSPIRATION)

Wszystkie przyjazne modele w zasięgu dowodzenia modelu z tą zdolnością dodają jej wartość do LD do testów morale. Premia nie kumuluje się – model może w danej chwili korzystać z Inspiracji tylko jednego przyjaznego modelu z tą zdolnością.

KAMUFLAŻ (CAMOUFLAGE)

Modele tą zdolnością nie powodują reakcji z Czekania (Wait), jeśli wykonując akcję Ruchu poruszają się za zasłoną lub w Pozycji Strzeleckiej. Dotyczy to również przyjmowania i wychodzenia z Pozycji Strzeleckiej.

KŁAMLIWE SZEPTY (DOMINATING WHISPERS)

Modele z tą zdolnością potrafią szyć wątpliwości do umysłów śmiertelników. Poświęcając jedną akcję taki model może telepatycznie dotrzeć do umysłu śmiertelnika, jeżeli ten jest w zasięgu dowodzenia i LOS. Cel ataku musi wykonać test Mocy. Jeśli mu się nie powiedzie poddaje się działaniu Szeptów i jest przejęty na jedną akcję którą natychmiast wykonuje. Jeśli jest to akcja ataku traktuje wszystkie modele jako wrogi (nie musi testować DW by zaatakować np. członków swojego oddziału). Nie dba też o własne bezpieczeństwo więc wykona każdy rozkaz nawet jeśli oznacza to skok z urwiska.

KONTRWYWIAD (COUNTER INSURGENCY)

Modele z tą zdolnością są rozstawiane jako modele – bez kart rozstawienia. Są uważane za ukryte do momentu uaktywnienia. Karty rozstawienia znajdujące się do 6" cali od tego modelu nie mogą zostać odkryte przez wrogi jednostki zwiadu (Rekonesans) ani przy pomocy innych sposobów.

KROCZENIE W CIENIU

Raz na aktywację model z tą zdolnością może kosztem jednej akcji przebiec się w dowolny punkt znajdujący się w odległości do 6" od niego. Miejsce docelowe nie musi być w jego LOS. Jeśli po umieszczeniu w punkcie docelowym model styka się podstawką z wrogim modelem, akcja jest traktowana jak Szarża z Ukrycia. Zdolności można użyć w walce wręcz.

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

KRWIOŻERCZY (BLOODTHIRSTY)

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

LEWITACJA (LEVITATE)

Model może poruszać się po trudnym terenie z pełną prędkością.

LITANIA SZALEŃSTWA (LITANY OF MADNESS)

Spanikowane oddziały (własne i wrogie) w zasięgu dowodzenia modelu z tą umiejętnością nie odczuwają efektów paniki. Zamiast tego, na początku swojej aktywacji rzucają na tabelkę Szatu.

MEDYK: X (POZIOM 5-6) (MEDIC)

Modele z tą umiejętnością mogą leczyć rannych towarzyszy. Jeśli przyjazny model stracił swoją ostatnią ranę nie jest ściągany ze stołu (zostaw ten model przewrócony na polu bitwy). Medyk może uleczyć taki model jeśli dotyka go podstawką, poświęcając na to jedną akcję. Aby tego dokonać musi wykonać test umiejętności Medyka. Jeżeli test się powiedzie, przywróć leczonemu modelowi jeden punkt ŻW. Tak uleczony jest zaznaczony jako aktywowany w danej turze i pozostaje przewrócony (prone). Połóż przy nim znacznik Ciężko Ranny. Jeśli test zdolności 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. Model będący Ciężko Ranny nie może być ponownie leczony przez Medyka, nie można też leczyć modeli które nie straciły wszystkich ran. Model ze zdolnością Medyk może leczyć tylko modele śmiertelników.

MORDERCZA DLA X: Y

Broń posiadająca cechę Mordercza dla X zadaje obrażenia większe o Y celom posiadającym własność X Przykład: miecz CSA-404 posiadający własność Mordercza dla śmiertelników: +2 zadaje o 2 punkty obrażeń więcej wszystkim modelom Śmiertelników

NADNATURALNE MOCE (CHANNEL)

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

NEKROMANTA: X (POZIOM 5-6) (NECROMANCY)

Modele z tą umiejętnością mogą leczyć rannych towarzyszy. Jeśli przyjazny model stracił swoją ostatnią ranę nie jest ściągany ze stołu (zostaw ten model przewrócony na polu bitwy). Medyk może uleczyć taki model jeśli dotyka go podstawką, poświęcając na to jedną akcję. Aby tego dokonać musi wykonać test umiejętności Nekromancja. Jeżeli test się powiedzie, przywróć leczonemu modelowi jeden punkt ŻW. Tak uleczony jest zaznaczony jako aktywowany w danej turze i pozostaje przewrócony (prone). Połóż przy nim znacznik Ciężko Ranny. Jeśli test zdolności 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. Model będący Ciężko Ranny nie może być ponownie leczony przez Nekromantę, nie można też leczyć modeli które nie straciły wszystkich ran. Model ze zdolnością Nekromanta może leczyć tylko modele nekrobiotyków i nekroorganików.

NIECZYSTA WALKA (FIGHTING DIRTY)

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

NIENAWIŚĆ: X (CEL NIENAWIŚCI)

Model z tą zdolnością otrzymuje +X do testów morale wywołanych przez obiekt nienawiści.

NIEWIDOCZNY ZABÓJCA (UNSEEN ASSAILANT)

Modele z tą zdolnością specjalna nie rozstawiają się podczas fazy rozstawienia. Zamiast tego model może być aktywowany w dowolnym momencie gry

podczas tury jako normalna aktywacja. Model może być umieszczony gdziekolwiek na stole, jednak nie jest bliżej niż 12" od wroga jeśli jest poza swoją strefą rozstawienia (jeśli jest w swojej strefie rozstawienia, odległość ta nie jest istotna). Model posiada automatycznie zdolność Skradanie Sie: 8 i jest uznawany za ukrytego w momencie wystawienia. Jeśli Niewidoczny Zabójca pod koniec swojej aktywacji znajduje się poza polem widzenia modeli przeciwnika i nie bliżej niż 6 cali od każdego z nich, automatycznie odzyskuje status Ukrytego.

NIEZGRABNY

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

OCHRONIARZ (BODYGUARD)

Zdolność działa jeśli w oddziale jest dowódca (sierżant lub model dołączony). Za każdym razem gdy model dowódcy zostanie trafiony bronią strzelecką a jeden z ochroniarzy znajduje się od niego w odległości swojego ruchu zastania go przed strzałem. Umieść model najbliższego Ochroniarza na linii strzału, otrzymuje on trafienie oraz oblewa automatycznie test pancerza i otrzymuje ranę. Jeśli w odpowiedniej odległości od ochranianego modelu nie było żadnego modelu z zdolnością Ochroniarz lub wszyscy są zajęci walką wręcz trafienie jest rozpatrywane normalnie. Jeśli model ochraniany jest celem szarży a którykolwiek z modeli posiadających zdolność Ochroniarz ma w zasięgu ruchu linię szarży i nie jest związany walką wręcz wykonuje automatycznie kontr szarżę. Nie może w ten sposób przerwać ataku z Ukrycia. Poza tym modele z tą zdolnością działają normalnie – tzn. aktywują się, ruszają, czekają i wykonują wszystkie inne akcje tak, jak każdy inny model

ODPORNOŚĆ NA EFEKTY ŚRODOWISKOWE: X (RESISTANCE TO ENVIRONMENTAL EFFECTS)

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

ODPORNY NA: (SZTUKĘ/MROCZNĄ HARMONIĘ/KI) (BLESSED)

Model z tą zdolnością zyskuje modyfikator +2 do wszystkich testów przeciw wskazanemu rodzajowi Mocy (również do testów P itp).

ODRAŻAJĄCY WYGLĄD: X (REVOLTING PRESENCE)

Obniża morale modeli przeciwnika w 6" od modelu z tą zdolnością o X. Nie sumuje się z zdolnością Strach. Dodatkowo wszystkie modele walczące z modelem posiadającym tę zdolność mają obniżone CC o 1. Modele odporne na strach/ morale są odporne na tą zdolność. Modele posiadające maski przeciwgazowe są odporne na obniżenie CC ale nadal podlegają obniżeniu morale. Odporny na Morale Model posiadający tę zdolność jest odporny na wszelkie pozytywne i negatywne efekty związane z Morale oraz wpływające na jego cechę Dowodzenie – takie jak Panika, Złamanie, Strach, Tortury, Inspiracja itp.

OGIEŃ POŚREDNI

Wyłącznie broń posiadająca cechę Ogień Pośredni może zostać wykorzystana do zaatakowania celów wskazanych przez Wysuniętego Obserwatora przy wykorzystaniu zasad kierowania ogniem pośrednim.

OKRZYK WOJENNY (WAR CRY)

Model z tą zdolnością może Zbierać inne modele samemu będąc związanym w Walce Wręcz, jak również modele w danej chwili związane w Walce Wręcz. Jeśli jest związany w Walce Wręcz nie otrzymuje darmowej próby Zebrania na początku swojej aktywacji, otrzymuje jednak darmową próbę Zebrania za każdym razem, gdy zrani wrogi model. Aby otrzymać darmową próbę Zebrania, musi być uprawniony do Zbierania oddziału (patrz zasady Zbierania)

OPLĄTANIE

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

PAROWANIE: X

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

PEWNY STRZAŁ (DEADSHOT)

Model posiadający tę umiejętność, ze względu na swoje wykształcenie w używaniu broni palnej nie musi obawiać się, że trafi przyjazny model uczestniczący w walce wręcz, nawet, jeśli chybi o więcej niż 4. Nie jest też wymagany od niego test na dowodzenie (LD) zwykle potrzebny do oddania takiego strzału. Zdolność nie ma zastosowania dla broni wzornikowych.

PLUGAWY WIATR (FOUL WIND)

Raz na turę, w trakcie swojej aktywacji, model z tą zdolnością może skierować swój cuchnący oddech na ciało śmiertelnego modelu, który zginął w tej turze i jest nie dalej niż 3 cale od niego. Zostaje on wskrzeszony na początku następnej tury jako błogosławiony legionista. Wykorzystanie tej umiejętności nie wymaga użycia akcji.

PODSZYCIE SIĘ (IMPERSONATION)

Model z tą zdolnością nie jest wystawiany na stole w fazie rozstawienia. Gracz zaznacza, w którym własnym podstawowym lub elitarnym oddziale ukrywa się model. Na początku aktywacji zaznaczonego oddziału właściciel może uznać iż model ujawnia się i zamienić jeden z modeli na model z Podszyciem się. Nie może to być model dowódcy ani model specjalisty. Akcje modelu z zdolnością Podszycia się są wykonywane natychmiast a następnie jest aktywowana normalnie reszta oddziału. Od następnej tury model z Podszyciem się jest aktywowany oddzielnie. Jeśli jeden z modeli wśród których może się ukrywać model z Podszyciem się ginie (traci ostatnią ranę) właściciel oddziału może zamienić go na model z podszyciwający się. Wszelkie stracone rany jakie posiadał zamieniany model przechodzą na model podszyciwający się (czyli zaczyna ranny). Od tego momentu jest aktywowany oddzielnie. Oznaczenie oddziału jest niejawne, jednak ujawniając podszyciwający się model gracz musi być w stanie udowodnić – na żądanie przeciwnika – że wybrał dany oddział w fazie rozstawienia jako miejsce ukrycia się danego modelu.

PODŻEGACZ (DISSENTION)

Każdy model wroga aktywowany w odległości 12" od modelu z umiejętnością Podżegacz dostaje modyfikator -2 do testów Morale do końca tury.

POŻARCIE (FEAST)

Model może pożywiać się zwłokami zmarłych by się regenerować. Jeśli styka się podstawką z szczątkami śmierci Inika zabitego w tej rundzie, może kosztem jednej akcji odzyskać 1 punkt żywotności. Nie może w ten sposób zyskać więcej niż posiadał na początku. Nie można użyć tej zdolności będąc związanym w walce wręcz.

PROPAGANDA: X (POZIOM 1-5) (PROPAGANDA)

Przyjazne modele w Zasięgu Dowodzenia modelu posiadającego tę zdolność traktowane są, jakby posiadały umiejętność Nienawiść poziomu X skierowaną przeciwko wszystkim modelom wroga. Jeśli już posiadają umiejętność Nienawiść poziomu X lub wyższego skierowaną przeciw tym modelom, umiejętność nie daje żadnych dodatkowych efektów.

PRZEBRANIE (DISGUISE)

Przeciwnik, aby zaatakować model z tą zdolnością musi być w odległości nie większej niż 12 cali lub zdać test Dowodzenia. W innym przypadku myli cel posiadający tę zdolność ze swoimi żołnierzami (lub cywilami) i musi za cel ataku wybrać inny model bez tej zdolności. W momencie kiedy dowolny żołnierz z oddziału do którego należy model zaatakuję przeciwnika zdolność przestaje działać.

PRZYDZIAŁ (COMBAT ATTACHMENT)

Modele ze zdolnością Przydział nie muszą być wystawiane jako część oddziału, z którym zostały kupione – zamiast tego, mogą zostać wystawione jako część dowolnego innego oddziału w armii lub dołączone do modelu pojedynczego*. Decyzja o tym, do którego oddziału taki model zostaje dołączony, podejmowana jest przed rozpoczęciem bitwy. Model z tą zdolnością będzie traktowany jak normalny członek oddziału, do którego został dołączony. Dołączenie modelu z tą zdolnością do oddziału nie może spowodować przekroczenia Maksymalnego Rozmiaru tego oddziału o więcej niż 1. Do modelu pojedynczego można przydzielić najwyżej 1 model przy użyciu tej zdolności.

* Model taki dla potrzeb aktywacji i morale traktowany jest jak członek oddziału dowodzonego przez model pojedynczy, do którego został do-

łączony. Mimo jego obecności model pojedynczy może normalnie Wydawać Rozkazy i Dołączać Się do oddziałów (jeśli ma taką możliwość). Uwaga: Model pojedynczy może też normalnie przyłączyć się do oddziału modeli mających tą zdolność – jej wykorzystanie nie jest obowiązkowe. Oznacza to, że np. gracz Cybertronicu kupując oddział 3 Atylli-Ochroniarzy może przydzielić ich dowolną ilość (np. 0) swoim oficerom, a pozostałe (np. 3) wystawić jako oddział, do którego dołączy się jakiś szczególnie ważny oficer.

REGENERACJA: X (POZIOM 5-10) (REGENERATE)

Na początku aktywacji modelu wykonuje się test regeneracji jeśli wypadło X lub mniej model odzyskuje jeden punkt żywotności. Nie może posiadać w ten sposób więcej żywotności niż miał na początku gry.

REFLEKS (COMBAT REFLEXES)

Model z refleksem bitewnym może raz na turę (od aktywacji modelu do następnej jego aktywacji) wykonać akcję ucieczki za zasłonę bez konieczności posiadania akcji zarezerwowanej na Czekanie, aczkolwiek kończy skok Przewrócony. Jeśli model miał zarezerwowaną akcję na Czekanie, musi ją wykorzystać, jeśli chce uciec za zasłonę.

REKONESANS (RECONNAISSANCE TRAINING)

Modele z tą zdolnością mogą być wystawione normalnie lub korzystając z zdolności Rekonesans. W tym przypadku są wystawiane w fazie infiltracji, modelami (bez karty), do 6" cali poza własną strefą rozstawienia. Natychmiast po rozstawieniu wszystkich modeli każdy z nich może wykonać dwa testy dowodzenia (Dw) by wypatrzeć karty przeciwnika w 36" calach. Karty muszą znajdować się w jego LOS. Jeśli test jest udany dana karta jest odsłaniana a oddział wystawia się modelami. Jeśli pod kartą były modele z zdolnością Skradanie się, modele są wystawiane normalnie ale nie tracą one statusu Ukrytego.

REWOLWEROWIEC (GUNSLINGER)

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

SEKCJA BRONI CIĘŻKIEJ: X

Modele z tą zdolnością reprezentują broń ciężką (moździerz, CKM...) razem z dwoma lub więcej żołnierzami obsługi. Figurki reprezentujące broń i obsługę wchodzące w skład sekcji broni ciężkiej powinny być umieszczone na wspólnej podstawie średnicy 60mm i z punktu widzenia gry są traktowane jako pojedynczy model. X reprezentuje broń ciężką, obsługiwaną przez sekcję. Jeśli sekcja wykonywała akcję Ruchu (albo inną akcję, której częścią był ruch), musi wydać akcję na rozstawienie broni X, zanim będzie można prowadzić z niej ogień. Broń inna niż X wchodząca w skład uzbrojenia modelu reprezentuje indywidualną broń członków sekcji. W walce strzeleckiej i w walce wręcz członkowie sekcji mogą wykorzystywać tę broń – w takim wypadku w każdej Akcji mogą oddać tyle strzałów (lub wykonać tyle ataków wręcz), ile wynosi pozostała modelowi ilość Żywotności.

SIATKA SZPIEGOWSKA (ESPIONAGE)

Model podczas wystawiania może zostać wystawiony normalnie lub wykorzystując zdolność Siatka Szpiegowska. Jest wtedy rozstawiany bez karty rozstawienia. Jest uważany za ukryty do momentu pierwszej aktywacji. W momencie wystawienia może wybrać dwie karty rozstawienia przeciwnika. Wykonuje test swojego DW dla każdej z nich. Jeśli test dla danej karty był zdany, jest ona odsłaniana a oddział ukryty pod daną kartą wystawiany.

SKOK (LEAP)

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

SKOWYT: X (POZIOM 1-5) (THUNDEROUS ROAR)

Modele z tą zdolnością mogą poświęcić dwie akcje by wydać z siebie przerażający ryk. Wszystkie wrogie modele w odległości do 6 cali od ryczącego modelu muszą wykonać test Paniki z ujemnym modyfikatorem do Morale równym poziomowi zdolności.

SKRADANIE SIĘ: X (STEALTH+SALK)

Skradające się modele rozpoczynają grę ze statusem modelu ukrytego. Tak długo, jak długo utrzymują status modelu ukrytego nie blokują linii widoczności. Model ukryty nie może być celem ataku i nie liczy się do priorytetu celu (po prostu go nie widać) – dotyczy to również obrażeń od broni wzornikowych. Model traci status ukrytego, jeśli zostanie wypatrzony, lub wykona akcję inną niż: Ruch (w tym Czołganie i Wspinaczka), Czekanie, Celowanie, Koncentracja, MP lub akcję w których opisie znajduje się informacja, że nie powodują utraty statusu modelu ukrytego Poziom zdolności określa ujemny modyfikator jaki stosowany jest do testów wykrywania modelu z tą zdolnością Model z tą zdolnością może poświęcić trzy akcje, aby odzyskać status ukrytego. Aby tego dokonać, nie może znajdować się w polu widzenia żadnego wrogiego modelu, nie może być bliżej niż 6" od najbliższego wrogiego modelu Atak wykonany z ukrycia nie może być przerwany czekaniem. Model Ukryty szarżujący z Ukrycia traci status Ukrytego ale otrzymuje premię +1 CC +1 Obrażeń (co sumuje się z premią za szarżę dając premię łączną +2 CC i +2 do Obrażeń).

SNAJPER (SNIPER)

Modele posiadające zdolność Snajper otrzymują następujące premie: -Jeżeli snajper poświęci jedną akcję na celowanie, poza standardową premią +3 do RC, automatycznie traktowany jest jakby zdał test na Zmysł Taktyczny. -Jeżeli snajper poświęci dwie akcje na celowanie, może wybrać za cel dowolny model na polu bitwy, znajdujący się w jego polu widzenia i zasięgu. Nie obowiązują go wtedy żadne restrykcje dotyczące priorytetu celu. Otrzymuje też, oczywiście, standardową premię za celowanie. -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.

SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ (CLOSE COMBAT TRAINING): X (POZIOM 1-4)

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

SPOJRZENIE DRAPIEŹNIKA (PREDATOR GAZE)

Na początku aktywacji modelu z tą zdolnością wszystkie wrogie modele w jego polu widzenia odległe o najwyżej 12 cali tracą status modeli czekających.

STRACH: X (POZIOM 1-4) (DIRE RATING)

Każdy wrogi model znajdujący się nie dalej niż 6 cali od modelu z tą zdolnością ma obniżone Dw o wartość X. Modele odporne na Morale są odporne na działanie Strachu.

SURVIVAL: X (POZIOM 1-5) (SURVIVAL TRAINING)

Jednostki z tą zdolnością mogą dodać swój poziom zdolności do rzutów na test terenu (na początku aktywacji).

SYMBIOTYCZNA WIĘŹ (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 innych jednostek z tą zdolnością, jeśli są od nich w odległości do 12 cali.

SZEPTANE OBJAWIENIA (WHISPERED REVELATIONS)

Model z tą zdolnością może, kosztem jednej akcji, telepatycznie zaatakować model śmiertelnika odległego od siebie o nie więcej niż 6". Cel musi wykonać test M. Porażka spowoduje, że model zadaje sobie ranę szarpiąc własne ciało. Jeśli co najmniej jeden model z oddziału zginie z powodu tej zdolności oddział musi wykonać test Paniki. Szturm (Assault) Modele z tą zdolnością mają niższe o 2 pkt ujemne modyfikatory do akcji Strzał w Szturmie (w wypadku braku innych modyfikatorów -2 zamiast -4).

SZYBKI STRZAŁ (FAST SHOT)

Modele posiadające tą zdolność potrafią szybko wycelować broń. Jeśli strzelają z Czekania, wykonują swój strzał, zanim wrogi model złoży się do swojego. Jeśli wrogi model zostanie zabity, nie oddaje swojego strzału. Jeśli oba modele posiadają zdolność Szybki Strzał, jej działanie wzajemnie się znosi.

SZYBKIE UDERZENIE (FIRST STRIKE)

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

ŚCINANIE GŁÓW (BEHEADING)

Zdolność ta pozwala posiadającemu ją modelowi traktować naturalny rzut na trafienie Walce Wręcz w przedziale 1-3 jako trafienie krytyczne (normalnie tylko rzut naturalny 1 jest traktowany jako trafienie krytyczne). Jeśli model z tą zdolnością zabije przeciwnika w Walce Wręcz dzięki trafieniu krytycznemu, wrogie modele w odległości do 6 cali muszą wykonać test morale.

ŚMIGŁOWIEC TRANSPORTOWY

Model z tą zdolnością transportuje pozostałe modele z oddziału na pole walki. Oddział nie jest rozstawiany normalnie – zamiast tego model z tą zdolnością wchodzi do walki jakby miał zdolność Desant: 3. Na początku następnej aktywacji oddziału model śmigłowca jest zdejmowany ze stołu, a reszta oddziału (nie licząc załogi śmigłowca) jest rozmieszczana w odległości do 6 cali od środka modelu z tą zdolnością. W wypadku zniszczenia modelu ze zdolnością Śmigłowiec Transportowy, reszta oddziału traktowana jest jakby znajdowała się w zniszczonym pojeździe.

TECHNOMANCJA (TECHNOMANCY)

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

TORTURY: X (POZIOM 1-5) (FIENDISH TORTURER)

Jeśli model z tą umiejętnością zabije wroga w walce wręcz, może poświęcić kolejną akcję na torturowanie go. Wrogie modele w odległości do 6" muszą wykonać rzut na Morale z ujemnym modyfikatorem równym poziomowi tej zdolności.

TRENING PARTYZANCKI: X (POZIOM 1-2) (GUERRILLA TRAINING)

Trening Partyzancki: 1 Modele z tą zdolnością mogą być wystawione normalnie lub korzystając z zdolności Trening Partyzancki. Jeśli korzystając z zdolności nie są wystawiane podczas fazy rozstawienia ani podczas pierwszej tury gry. Na początku każdej następnej tury, przed rzutem na inicjatywę, gracz decyduje czy są wystawiane, jeśli nie decyduje się wystawić oddziału jest on uważany za już aktywowany w tej rundzie i nie może zostać w niej wystawiony. Jeśli decyduje się wystawić oddział jest on wystawiany według następujących zasad: oddział jest wystawiany modelami (bez karty rozstawienia), pojawia się na dowolnej krawędzi stołu nie dalej niż 12 cali od swojej strefy rozstawienia i nie bliżej niż 6" cali od modeli przeciwnika. Może być normalnie aktywowany w tej rundzie. **Trening Partyzancki: 2** Modele mogą zostać wystawione na trzy sposoby, normalnie, jakby posiadały zdolność Trening Partyzancki: 1 lub w zasadzce. Jeśli urządzają zasadzkę, są wystawiane według następujących zasad: po wystawieniu wszystkich modeli na stole gracz posiadający oddział z zdolnością Trening Partyzancki: 2 zapisuje na kartce wyraźnie gdzie urządził zasadzkę. Nie może to być bliżej niż 12" cali od strefy rozstawienia przeciwnika. Musi to być strefa nie będąca

w LOS modeli i kart przeciwnika (zamknięty budynek, las, okopy itp), wielkości małego wzornika wybuchu. Modele nie są wystawiane na stole kartą ani modelami. Są wystawiane w momencie aktywacji lub gdy jakkolwiek model przeciwnika znajdzie się 3" cale od ich strefy zasadzki lub model z zdolnością Zmysły Drapieżnika znajdzie się 6" od strefy zasadzki. Strefa rozstawienia modeli jest wielkości dużego wzornika wybuchu. Dowódca oddziału jest wystawiany na środku wzornika reszta nie dalej niż 3" cale od dowódcy i nie bliżej niż 12" cali od strefy rozstawienia przeciwnika.

TRENING SAPERSKI (DEMOLITION TRAINING)

Model posiadający umiejętność Demolition Training jest wyszkolony w zakładaniu i rozbijaniu ładunków wybuchowych i min. Model z tą zdolnością uzyskuje premię +2 do testów DW związanych z rozbijaniem min i unikaniem zdetonowania ich. Premia kumuluje się z Pozycją Strzelecką. Model musi posiadać zdolność Trening Saperski aby móc zakładać miny i zdalnie detonowane ładunki wybuchowe.

TYRALIERA

Dla modeli posiadających tą zdolność gracz aktywujący decyduje, czy zasięg dowodzenia sprawdzany jest normalnie (6 cali od pierwszego aktywowanego modelu) czy przy użyciu zasady Tyraliera (w takim wypadku 6-calowy zasięg dowodzenia nie jest wykorzystywany). Jeżeli gracz decyduje się na wykorzystanie zasady Tyraliera, to każdy model posiadający tę zdolność w momencie aktywacji musi znajdować się w odległości nie większej niż 2 cale od dowolnego innego modelu z oddziału i pomiędzy wszystkimi modelami oddziału musi istnieć możliwość poprowadzenia wyimaginowanej łamanej (łamanej dowodzenia) o węzłach umiejscowionych w miejscu modeli i odcinkach łączących te węzły/modeli nie dłuższych niż 2 cale. Jeśli tylko jeden model nie spełnia powyższych warunków musi on powrócić w zasięg dowodzenia tak, aby powyższe warunki zostały spełnione. Jeśli zdarzyłoby się, że łamana dowodzenia jest przerwana w pewnym miejscu (jeden z odcinków łączących modele wynosi więcej niż 2 cale np: gdy jeden z modeli ze środka tyraliery został zabity przez snajpera) tworząc dwie lub więcej grup? o dwóch lub więcej modelach to gracz decyduje, która z tych „grup” staje się „grupą” główną, do której pozostałe „grupy” muszą dołączyć uzyskując ciągłość dowodzenia tak aby spełnione były powyższe zasady sprawdzania zasięgu dowodzenia..

WIATR SZALEŃSTWA (WIND OF INSANITY)

Modele z tą zdolnością są w stanie generować efekty podobne do Mocy Mrocznej Harmonii. Jeśli chcemy użyć mocy Wiatrów Szaleństwa musimy o tym zdecydować na początku aktywacji danego oddziału. Wszystkie modele posiadające tą zdolność w oddziale tracą jedną akcję. Na koniec aktywacji oddziału wybieramy jakiej mocy spośród dostępnych dla oddziału chcemy użyć. Test Mocy modelu jest zastępowany testem Mocy oddziału. Na potrzeby rzucania mocy Harmonii Moc równa jest 2x liczba modeli posiadających zdolność Wiatr Szaleństwa w oddziale na koniec aktywacji oddziału.

WALKA NA ŚLEPO (BLIND FIGHTING)

W Ciemnościach Modele z Walką na Ślepo mają zasięg widzenia o 6" cali większy od pozostałych modeli, kary za ciemności są dla nich zmniejszone o 2 punkty. Wierzchowiec Wierzchowiec nie liczy się do rozmiaru oddziału, do którego należy. Traktowany jest razem z jeźdźcem jako jeden model, wykorzystujący wszystkie charakterystyki jeźdźcy oprócz Ruchu i Rozmiaru – w tym wypadku wykorzystywane są charakterystyki Wierzchowca. Model z tą zdolnością oraz jego jeździec stosują się do zasad określonych dla Kawalerii. Widzenie w ciemności (Night Vision) Modele z tą zdolnością nie otrzymuje kar do WS i zasięgu widzenia za ciemności.

WŁADCA ZOMBIE (ZOMBIE MASTER)

Modele z tą zdolnością jako jedyne mogą dowodzić oddziałami w których skład wchodzi modele ze zdolnością Zombie. Władca Zombie może przejąć kontrolę nad modelami posiadającymi zdolność Zombie, które nie rozpoczęły aktywacji w zasięgu dowodzenia swojego dowódcy oddziału posiadającego zdolność Władca Zombie – czy to ze względu na jego śmierć, czy po prostu sytuację na stole. Aby tego dokonać, Władca Zombie musi wydać jedną akcję i wykonać udany test Dowodzenia – zdanie testu powoduje przejęcie kontroli nad wszystkimi Zombie znajdującymi się w zasięgu. Model Władcy Zombie będący dowódcą drużyny nie może przejąć kontroli nad Zombie, jeśli spowoduje to przekroczenie maksymal-

nego rozmiaru drużyny, którą dowodzi (w takim wypadku może zdecydować się przejąć kontrolę nad mniejszą ilością Zombie). Model Władcy Zombie będący modelem pojedynczym może kontrolować jednocześnie co najwyżej 15 Zombie.

WRZESZCZĄCY POCISK (SCREECHING PROJECTILE)

Jeśli model z tą zdolnością trafi wrogi model rozmiaru 1-2 swoim Atakiem Wręcz: X, zamiast zadawać obrażenia może w tej samej akcji podnieść go i rzucić nim na odległość do 6 cali. Jeśli rzuca nim w inny model wykonaj normalny test na RC. Jeśli pocisk trafi, oba modele odnoszą obrażenia 10(x2). Jeśli "pocisk" nie trafi lub jest rzucony bez wskazania celu przenieść go o 6 cali w losowym kierunku. Niezależnie od trafienia, jeśli przeżyje, rzucony model traci wszystkie akcje i jest oznaczony jako aktywowany w tej rundzie. Dodatkowo jest w pozycji leżącej (prone).

Model z tą zdolnością może rzucać również przyjaznymi modelami o rozmiarach 1-2. Nadal potrzebny jest test trafienia w walce wręcz by podnieść model, jako że mało kto zgodzi się służyć w tym celu. Jedynie modele typu Necroorganic (zarówno przyjazne jak i wrogie) są podnoszone bez testu CC gdyż są zbyt głupie i powolne by uniknąć.

WSPINACZKA (CLIMB)

Modele z tą zdolnością wspinają się z prędkością równą swojemu Ruchowi i nigdy nie ryzykują spadnięcia i otrzymania obrażeń. Model ten nie musi wykonywać testów wspinaczki, są one automatycznie udane.

WETERYNARZ: X (POZIOM 5-6) (VET)

Modele z tą umiejętnością mogą leczyć rannych towarzyszy. Jeśli przyjazny model stracił swoją ostatnią ranę nie jest ściągany ze stołu (zostaw ten model przewrócony na polu bitwy). Medyk może uleczyć taki model jeśli dotyka go podstawką, poświęcając na to jedną akcję. Aby tego dokonać musi wykonać test umiejętności Weterynarz. Jeżeli test się powiedzie, przywróć leczonemu modelowi jeden punkt ŻW. Tak uleczony jest zaznaczony jako aktywowany w danej turze i pozostaje przewrócony (prone). Połóż przy nim znacznik Ciężko Ranny. Jeśli test zdolności 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. Model będący Ciężko Ranny nie może być ponownie leczony przez Weterynarza, nie można też leczyć modeli które nie straciły wszystkich ran. Model ze zdolnością Weterynarz może leczyć tylko modele bestii.

WYSUNIĘTY OBSERWATOR (FORWARD OBSERVER)

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

WYSUNIĘTY OBSERWATOR: DRUŻYNA (FORWARD OBSERVER: SQUAD)

Modele z tą zdolnością są w stanie kierować ogniem pośrednim modeli należących do własnej drużyny (wyłącznie!). Szczegółowo jest to opisane w rozdziale Wsparcie Ogniowe. Modele ze zdolnością Dowódca (dowolnego szczebla) traktowane są tak, jakby posiadały tę zdolność.

ZABÓJCZA TOKSYNA

Model posiadający ten element ekwipunku nie może być leczony. Jest traktowany jako zabity, jeśli uciekł z pola bitwy lub po zakończeniu bitwy gdy na stole nie ma żadnego żywego oficera należącego do tej samej armii.

ZABÓJCZY CIOS (KILLING STROKE)

Każdy atak wyprowadzony przez model z tą zdolnością w walce wręcz otrzymuje dodatkowy modyfikator do obrażeń (x1). *Przykład: jeżeli obrażenia broni wynoszą 10 to pod wpływem tej umiejętności wzrosną do 10(x2).*

ZACIEKŁOŚĆ (FEROCITY)

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

ZASADZKA (AMBUSH)

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

ZASIĘG: X

Broń z cechą Zasięg może być wykorzystana do wykonywania ataków wręcz przeciw modelom znajdującym się w odległości do X cali. Taki atak może być

wykonany w szarży – nie można jednak wtedy wykorzystać żadnych modyfikatorów za szarżę. Wykonanie takiego ataku nie powoduje związania w walce wręcz żadnego z modeli. Podczas wykonywania takiego ataku obowiązują normalne zasady Priorytetu Celu.

ZAWODZENIE POTĘPIONYCH (WAIL OF THE DAMNED)

Wrogie modele w zasięgu 6" od jakiegokolwiek modelu z tą umiejętnością otrzymują karę do DW równą -1 za każdego 2 członków oddziału, do którego należy ten model posiadających tę umiejętność. Jest to uznawane za efekt psychologiczny. Jeśli model jest w zasięgu więcej niż jednego oddziału z Zawodzeniem Potępionych liczy się tylko większa kara.

ZAMASZYSTY CIOS

Broń posiadająca cechę Zamaszysty Cios może być wykorzystana do wykonania specjalnego ataku: Model poświęca dwie akcje i wykonuje atak przeciwko wszystkim modelom w odległości 1/2 jego rozmiaru (1" dla modeli rozmiaru 2, 1,5" dla modeli rozmiaru 3, itd.), zarówno przyjaznym jak i wrogim. Przeciwnko każdemu modelowi, poczynając od wybranego i idąc z ruchem wskazówek zegara, wykonywany jest osobny rzut na trafienie z odpowiednimi modyfikatorami. Zamaszystego Ciosu nie można łączyć z Atakiem Wtórnym, ani z Szarżą. Krytyczna Porażka przy zamaszystym ciosie oznacza przerwanie ataku.

ZMYŚŁ STRATEGICZNY (STRATEGIC INSIGHT)

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

ZMYŚŁY DRAPIEŻNIKA: X (PREDATOR SENSES)

Posiadacz tej zdolności otrzymuje modyfikator +X do DW przy teście wykrywania modeli ukrytych, jeśli wykrywane modele znajdują się w odległości nie większej niż 6" od niego. Dodatkowo wykrywa modele z zdolnością Trening Partyzancki z odległości 6" zamiast 3.

ZMYŚŁ TAKTYCZNY: X (OSOBISTY LUB DRUŻYNA) (TACTICAL SENSE)

Jednostki z tą zdolnością mają dobre wyczucie przebiegu starcia, co pozwala im lepiej dobierać sobie cele podczas bitwy.

Zmysł Taktyczny: osobisty – Model może raz na swoją aktywację spróbować zmienić priorytet celu. Model musi znajdować się w odpowiedniej odległości od najbliższego widocznego modelu wroga – ponad 6" jeśli jest modelem oddziału elitarnego, ponad 12" jeśli jest modelem oddziału podstawowego. Jeżeli model przejdzie test Dowodzenia, może wybrać dowolny oddział (lub model pojedynczy) przeciwnika – do końca aktywacji priorytet celu będzie na najbliższym widocznym modelu z wybranego oddziału. Jeśli żaden model z wybranego oddziału nie będzie widoczny, lub oddział ten zostanie całkowicie zniszczony, priorytet celu będzie ustalany normalnie.

Zmysł Taktyczny: drużyna – Model z tą zdolnością traktujemy, jakby miał zdolność Zmysł Taktyczny: osobisty. Dodatkowo jeśli ma zdolność Dowódca:drużyna (lub wyższą), zamiast zmieniać własny priorytet celu, model może raz na swoją aktywację spróbować zmienić priorytet celu dla wszystkich modeli należących do drużyny, którą dowodzi. Wymaga to udanego testu Dowodzenia.

Jeśli ma zdolność Dowódca: pluton (lub wyższą), zamiast zmieniać własny priorytet celu, model może raz na swoją aktywację spróbować zmienić priorytet celu modeli, którym może Wydawać Rozkazy. Wymaga to udanego testu Dowodzenia na zmianę priorytetu celu i następnie udanego Wydania Rozkazu.

Zmiana priorytetu celu wymaga, aby zarówno model ze zdolnością Zmysł Taktyczny: Drużyna jak i modele na których ta zdolność zostanie użyta znajdowały się w odpowiedniej odległości od przeciwnika (jak w wypadku Zmysł Taktyczny: Osobisty). Udana zmiana priorytetu celu pozwala wskazać jeden, wspólny dla wszystkich dotkniętych działaniem zdolności modeli oddział przeciwnika – do końca aktywacji priorytetu celu będzie na najbliższym widocznym modelu z wybranego oddziału. Jeśli żaden model z wybranego oddziału nie będzie widoczny, lub oddział ten zostanie całkowicie zniszczony, priorytet celu będzie ustalany normalnie. Użycie zdolności nie wymaga poświęcenia akcji – z wyjątkiem ew. Wydania Rozkazu.

ZNAMIĘ PUSTKI: X (POZIOM 5-15) (VOID TAINT)

Poziom tej zdolności to poziom zagrożenia środowiskowego (ATS), jakie otacza jednostkę w promieniu 1 cala od niej. Każda jednostka która znajdzie się (z dowolnych przyczyn) w tej odległości musi wykonać natychmiast test zagrożenia środowiskowego o poziomie X – niezdany test oznacza otrzymanie rany. Każda

jednostka może podlegać działaniu Znamienia Pustki (niezależnie od źródła) tylko raz na turę. Modele z armii Illian są odporne na tą zdolność.

ZNIKANIE (LURK)

Jeśli taki model zostanie trafiony z broni strzeleckiej (o ile nie jest związany w walce wręcz) i powie mu się test pancerna, odzyskuje automatycznie status ukrytego. W przypadku broni oddającej więcej niż jeden strzał na akcję – jeśli model posiadający zdolność zniknie po którymś z strzałów w serii reszta musi być przeniesiona na inny wrogi model (zgodnie z zasadami przenoszenia ognia).

ZOMBIE (ZOMBIE)

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

12 ZBROJOWNIA

12.1 EKWIPUNEK KORPORACYJNY

Poniższy ekwipunek jest dostępny dla żołnierzy Megakorporacji (z wyjątkiem Cybertronicu), Kartelu oraz Bractwa

12.1.1 EKWIPUNEK OGÓLNY

Można dokupić dowolnym modelom. Jeśli kupujemy ekwipunek dla drużyny – muszą otrzymać go wszyscy członkowie drużyny. Ułamkowe koszty zaokrąglamy w górę.

System łączności

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

Kombinezon ochronny

(1.5 pkt) Modyfikator +3 do obrony przed efektami ATS

Maska filtrująca

(0.5 pkt) Modyfikator +1 do obrony przed efektami ATS

Maska przeciwigazowa

(1 pkt) Modyfikator +2 do obrony przed efektami ATS

Noktowizor

(4 pkt) Znosi ujemne modyfikatory za walkę w ciemności

Ekwipunek dla dowódców

Możemy dokupić go żołnierzom ze zdolnością Dowódcy: X oraz modelom pojedynczym.

Detektor Ruchu

(1 pkt) Dodaje premię +4 do wykrywania skradających się modeli.

Lornetka

(1 pkt) Dodaje +4 cale do zasięgu wykrywania.

12.1.2 EKWIPUNEK DLA SNAJPERÓW

Możemy dokupić go żołnierzom ze zdolnością Snajper.

Kombinezon maskujący

(2 pkt) Model otrzymuje zdolność Kamuflaż, ale nie może wykonywać Biegu ani Szturmu

Kotwiczka z liną

(1 pkt) Daje zdolność Wspinaczka

12.1.3 UZBROJENIE DODATKOWE

Można dokupić dowolnym modelom. Jeśli kupujemy ekwipunek dla drużyny – muszą otrzymać go wszyscy członkowie drużyny. Ułamkowe koszty zaokrąglamy w górę.

Panzerfaust (3 pkt)

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
-	-2	-4	-	-	-	12	2	20

Uwagi: 1 strzał na turę

Mina Magnetyczna (1 pkt)

CC	Dam	AV
0	12x2	2

Uwagi: Można wykorzystać tylko przeciw pojazdom

Dotyczy to też wszystkich innych Min Magnetycznych, ładunków Przeciwpancernych i podobnych broni.

12.1.4 GADGETY DO BRONI

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

Celownik optyczny

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

Dwójnóg

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

Celownik kolimatorowy

(0.5pkt Pistolety, Pistolety Maszynowe, Karabinki, Karabiny Szturmowe) – model używający celownika dostaje premię +1 do WS przy strzelaniu na odległości PB i SR

Latarka Taktyczna

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

12.1.5 BAGNETY

Korporacyjne bagnety to zazwyczaj długie – ok. 30 centymetrowe – ostrze, pozwalające użyć karabinu szturmowego jak włóczni. Dowolne modele uzbrojone w karabiny szturmowe mogą zostać wyposażone w Bagnety za 0.5 pkt/model (1 pkt/model, jeśli WW modelu wynosi 10 lub więcej).

Bagnet

CC	Dam	AV
0	ST+4	0

Uwagi: Zasięg: 1

Karabinki zazwyczaj przydzielane są oddziałom mającym do dyspozycji również jakąś broń do walki wręcz. W niektórych przypadkach jednak żołnierze w nie uzbrojeni również korzystają z bagnetów – krótszych niż te używane na karabinach szturmowych. Dowolne modele uzbrojone w karabinki mogą zostać wyposażone w Bagnety za 0.25 pkt/model (0.5 pkt/model, jeśli WW modelu wynosi 10 lub więcej).

Krótki Bagnet

CC	Dam	AV
0	ST+4	0

12.1.6 AMUNICJA SPECJALNA

Amunicja Specjalna pozwala na poprawienie efektywności broni w określonych warunkach. Amunicję specjalną kupuje się dla wszystkich modeli w drużynie, które mogą wykorzystywać dany typ amunicji (tzn. są odpowiednio uzbrojone). Drużynie

można zakupić tylko jeden typ amunicji specjalnej do danego typu broni, będzie ona zawsze wykorzystywać kupiony typ amunicji (żołnierze nie zabierają ze sobą amunicji „zwykłej”) – chyba, że zasady dotyczące danego typu broni stanowią inaczej. Karabiny szturmowe mogą zostać wyposażone w jeden z poniższych typów amunicji. W amunicję specjalną mogą zostać wyposażone karabiny następujących typów:

- Karabin Szturmowy AG-17 „Panzerknacker”
- Karabinek Szturmowy AC-19 „Volcano”
- Ciężki Karabinek Szturmowy HAC-20 „Eruptor”
- Karabin Szturmowy Calix
- Karabin Szturmowy M-50
- Karabin Szturmowy AR3000
- Karabin Szturmowy BAR Mk. XIB „Invader”
- Karabin Szturmowy Tambu No. 1 „Shogun”

Uwaga: Warianty wymienionych powyżej karabinów (np. wyciszone karabiny) nie mogą korzystać z amunicji specjalnej.

Amunicja przeciwpancerna

Przy rzucie na trafienie w zakresie 1-3 broń traktujemy jakby miała AV 1, nie można zwiększyć AV broni przy trafieniu krytycznym. Niezawodność broni (współczynnik JAM) zmniejszony jest przy wykorzystaniu tej amunicji o 1 punkt. (Koszt 1 pkt/model)

Amunicja rozrywająca

Przy rzucie na trafienie w zakresie 1-3 broń traktujemy, jakby miała cechę Rozrywająca, nie można zwiększyć AV broni przy trafieniu krytycznym. Niezawodność broni (współczynnik JAM) zmniejszony jest przy wykorzystaniu tej amunicji o 1 punkt. (Koszt 1 pkt/model)

Karabin Szturmowy Kratach

Kratach, jako jedyny karabin szturmowy „produkcji” Legionu Ciemności może wykorzystywać różne typy amunicji. Modele nekroorganików nigdy nie będą wyposażone w amunicję specjalną – nie są uważane za wystarczająco ważne.

Robaczywe Pociski

Przy rzucie na trafienie w zakresie 1-3 broń dostaje cechę Zapalająca

Pociski śluzowe

Broń zadaje obrażenia środowiskowe ATS 10

12.2 GRANATY RĘCZNE:

Wszystkie granaty ręczne mają zasięg PB, +0 do trafienia i mają zasadę Ogień Pośredni

- Granat odłamkowy – DAM 10, mały wzornik wybuchu, Cel: Model (2 pkt)
- Granat przeciwpancerny – DAM 10, AV: 1, Cel: Model (2 pkt)
- Granat dymny – dym poziom 3, mały wzornik wybuchu, Cel: Punkt (2,5 pkt)
- Granat hukowy – mały wzornik wybuchu, model pod wzornikiem testuje liderkę albo traci waita, Cel: Model (1,5 pkt)
- Granat oświetlający – obszar małego wzornika wybuchu, podczas walki w nocy cele pod nim trafiają jak w dzień, Cel: Punkt (1,5 pkt)
- Marker – obszar małego wzornika, +4 do namierzania celów pod wzornikiem przez Forward Observerów, Cel: Punkt (1,5 pkt)
- Granat z gazem łzawiącym – ATS 10, mały wzornik wybuchu, model, który nie zda testu zamiast tracić ranę zostaje przewrócony, Cel: Model (1,5 pkt)
- Granat z gazem bojowym – ATS 10, mały wzornik wybuchu, Cel: Model (2 pkt, tylko dla Legionu i Cybertroniku)

12.3 GRANATY DO GRANATNIKÓW PODWIESZANYCH

Granaty do granatników podwieszanych – trzeba wydać 1 akcję na załadowanie wybranego granatu, strzał – druga akcja. Ładujemy ze względu na zasady BHP przed strzałem (nie na zapas). Jeśli w polu koszt podane są 3 wartości – są odpowiednio dla granatników z dam minimalnym/średnim/maksymalnym. Koszty od łebka, cena za całe wyposażenie pojedynczego oddziału zaokrąglana w górę. Oddziały i modpoje mające bazowe RC 9 lub wyższe płacą o 0,5 punktu więcej za każdy granat.

12.3.1 GRANATY DLA CZŁONKÓW ODDZIAŁÓW

- Granat śrutowy – DAM 7-9 (zależnie od granatnika), mały wzornik strzelby, trafienie +0, cluster 2, brak możliwości strzelania ogniem pośrednim (nawet, jeśli granatnik oferuje taką możliwość). Granatniki mające dwa strzały w akcji zamiast tego mają cluster: 4 przy użyciu tej amunicji (1/1,5/2 pkt)
- Granat odłamkowy – DAM 6-8 (zależnie od granatnika), mały wzornik wybuchu, Cel: Model (1,5/2/2,5 pkt)
- Granat kumulacyjny – DAM 8-10 (zależnie od granatnika), AV: 1, Cel: Model (1,5/2/2,5 pkt)
- Granat dymny – dym poziom 2, mały wzornik, Cel: Punkt (2,5 pkt)
- Granat hukowy – mały wzornik wybuchu, model pod wzornikiem testuje liderkę albo traci waita, Cel: Model (1,5 pkt)

12.3.2 GRANATY DLA DOWÓDCÓW

- Granat oświetlający – obszar małego wzornika wybuchu, podczas walki w nocy cele pod nim trafiają jak w dzień, Cel: Punkt (2 pkt)
- Marker – obszar małego wzornika, +4 do namierzania celów pod wzornikiem przez Forward Observerów, Cel: Punkt (2 pkt)

UBGLE a DAM

- Dam maksymalne:
 - Mk XIX (Invader)
 - Mk VIC (Interceptor)
- Dam środkowe:
 - GW-170 (Panzerknacker)
 - GW-1055 (MP-105GW)
 - Carcass
- Dam minimalne:
 - reszta

12.4 GRANATY DO GRANATNIKÓW RĘCZNYCH

Granaty do granatników ręcznych – dostępne dla odpowiednio wyposażonych modeli:

- Granat śrutowy – DAM 10-12 (zależnie od granatnika), wzornik strzelby automatycznej, trafienie +0, cluster 4, brak możliwości strzelania ogniem pośrednim (3/3,5/4 pkt)
- Granat odłamkowy – DAM 8-10 (zależnie od granatnika), mały wzornik wybuchu, Cel: Model (3/3,5/4 pkt)
- Granat kumulacyjny – DAM 10-12 (zależnie od granatnika), AV: 1, Cel: Model (3/3,5/4 pkt)
- Granat dymny – dym poziom 3, mały wzornik, Cel: Punkt (4 pkt)
- Granat hukowy – mały wzornik wybuchu, model pod wzornikiem testuje liderkę albo traci czekanie, Cel: Model (2 pkt)
- Granat oświetlający – obszar małego wzornika wybuchu, podczas walki w nocy cele pod nim trafiają jak w dzień, Cel: Punkt (2 pkt)
- Marker – obszar małego wzornika, +4 do namierzania celów pod wzornikiem przez Forward Observerów, Cel: Punkt (2 pkt)
- Granat z gazem łzawiącym – ATS 10, mały wzornik wybuchu, model, który nie zda testu zamiast tracić ranę zostaje przewrócony, Cel: Model (2 pkt)
- Granat z gazem bojowym – ATS 10, mały wzornik wybuchu, Cel: Model (3 pkt, tylko dla Legionu i Cybertroniku)

Granatniki a DAM

- Dam maksymalne:
 - Granatnik Mk XIX. W wypadku tego granatnika granaty śrutowe nie pozwalają na skorzystanie z 2 strzałów na akcję, zamiast tego mają cluster: 6.
- Dam środkowe:
 - Granatnik M-40
 - Granatnik SSW2500GL
 - Granatnik GL-405
- Dam minimalne:
 - reszta

12.6 KUPOWANIE MIN I ŁADUNKÓW WYBUCHOWYCH

Miny i ładunki wybuchowe mogą zakupić jedynie Modele posiadające zdolność Trening Saperski. Koszt min i ładunków wybuchowych podany jest w ich opisie.

Każde wykupione Pole Minowe lub ładunek Wybuchowy może zostać użyte jednokrotnie, chyba, że opis danego Pola Minowego lub ładunku Wybuchowego stanowi inaczej. Model może kupić dane Pole Minowe lub ładunek Wybuchowy wielokrotnie. Gracz powinien śledzić ilość wykorzystanych już przez dany model Pól i ładunków. Podobnie jak w wypadku innego wyposażenia, Pola i ładunki należące do wyeliminowanego z gry modelu przepadają.

12.7 MINY

- Wybuchowa mina przeciwpiechotna: Obrażenia 12, Koszt 5
- Kółkowa mina przeciwpiechotna: Obrażenia 10, mały wzornik wybuchu, Koszt 10
- Wyskakująca mina przeciwpiechotna: Obrażenia 6, duży wzornik wybuchu, Koszt 12
- Mina chemiczna: ATS: 10, mały wzornik wybuchu, Koszt 10
- Mina przeciwpancerna: Obrażenia 12 AV: 2, uaktywniana tylko przez modele o Rozmiarze 3 lub więcej, Koszt 12

12.8 ŁADUNKI WYBUCHOWE

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

- Mina Claymore: Założenie wymaga poświęcenia 1 akcji, znacznik symbolizujący założoną minę powinien wskazywać kierunek wybuchu miny strzałką, której przedłużeniem będzie oś symetrii wzornika. Może być wyłącznie detonowana drogą radiową, detonując kładziemy mały wzornik miotacza ognia, wszystkie modele pod wzornikiem otrzymują Obrażenia 12. Można wykorzystać zarezerwowaną przez Czekanie akcję do detonacji Miny Claymore. Koszt jednej miny Claymore – 2 pkt.
- ładunek Tnący: Założenie wymaga poświęcenia 2 akcji, ładunek można założyć na drzwi lub inną przeszkodę nie grubszą niż 0.5 cala. Detonacja ładunku powoduje utworzenie w danym miejscu przejścia o rozmiarach wystarczających do modeli o Rozmiarze 2. Utworzone przejście należy odpowiednio oznaczyć (np. znacznikiem). Koszt ładunku tnącego – 3 pkt za ilość wystarczającą na całą grę.
- C9: Założenie wymaga poświęcenia 3 akcji, ładunek można założyć na nieruchomy obiekt. Detonacja ładunku pozwala na zniszczenie w ten sposób zaminowanego obiektu. Scenariusz może wymagać założenia więcej niż 1 ładunku C9 na przeznaczony do zniszczenia obiekt. Dostępność C9 będzie określał scenariusz.
- IED: Założenie wymaga poświęcenia 3 akcji. Może być wyłącznie detonowany drogą radiową, detonując kładziemy mały wzornik wybuchu, wszystkie modele pod wzornikiem otrzymują Obrażenia 14×3 AV: 2. Można wykorzystać zarezerwowaną przez Czekanie akcję do detonacji IED. Koszt jednego IED – 6 pkt.

12.9 AMUNICJA ARTYLERYJSKA

12.9.1 AMUNICJA MOŹDZIERZOWA 60MM

Następujące moździerze mogą wykorzystywać podane niżej typy amunicji:

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

Pociski odłamkowe

Cel: Model, Obrażenia: 10, mały wzornik wybuchu

Pociski dymne

Cel: Punkt, dym poziom 4, mały wzornik wybuchu

Pociski oświetlające

Cel: Punkt, obszar małego wzornika wybuchu, podczas walki w nocy cele pod nim trafiają jak w dzień

Pociski z gazem łzawiącym

Cel: Model, ATS 10, mały wzornik wybuchu, model, który nie zda testu zamiast tracić ranę zostaje przewrócony

Pociski z gazem bojowym

Cel: Model, ATS 10, mały wzornik wybuchu

Pociski z białym fosforem

Cel: Model, obrażenia 5 zapalające, mały wzornik wybuchu, +4 do namierzania celów pod wzornikiem przez Forward Observerów

12.9.2 AMUNICJA MOŹDZIERZOWA 80MM

Następujące moździerze mogą wykorzystywać podane niżej typy amunicji:

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

Pociski odłamkowe

Cel: Model, Obrażenia: 6, duży wzornik wybuchu

Pociski dymne

Cel: Punkt, dym poziom 2, duży wzornik wybuchu

Pociski oświetlające

Cel: Punkt, obszar dużego wzornika wybuchu, podczas walki w nocy cele pod nim trafiają jak w dzień

Pociski z białym fosforem

Cel: Model, obrażenia 8 zapalające, mały wzornik wybuchu, +4 do namierzania celów pod wzornikiem przez Forward Observerów

12.9.3 AMUNICJA DO DZIAŁ POŁOWYCH 105MM

Następujące działa polowe mogą wykorzystywać podane niżej typy amunicji:

- Działo Polowe Arashi Ryuu 105 mm

Pociski odłamkowe

Cel: Model, Obrażenia: 8, duży wzornik wybuchu

Pociski przeciwpancerne

Cel: Model, Obrażenia: 13×2 AV: 2

12.10 CYBERTRONIC – DOSTĘPNOŚĆ ULEPSZEŃ

Wszystkie ulepszenia:

- Cybercurity
- Porucznik cybercurity

Wszystkie ulepszenia poza ulepszeniami skóry:

- Szaserzy (w tym dowódcy drużyn składających się z modeli AI)
- Porucznik Szaserów
- Szturmowcy
- Porucznik Szturmowców
- Lustrzaki
- Ulepszeni Szaserzy
- 19th Silent

Wyłącznie programy, ulepszenia oczu oraz łączne Taktyczne:

- AI nie będące pojazdami

Wyposażenie dla Wysuniętych Obserwatorów:

Walkie Talkie (+3pkt) – można w nie wyposażać również modele z oddziałów wsparcia wyposażonych w broń strzelającą ogniem pośrednim. Wysunięty Obserwator jest dla potrzeb kierowania wsparciem ogniowym traktowany tak, jakby wszystkie modele wyposażone w Walkie Talkie były w jego zasięgu dowodzenia

Dalmierz Laserowy (+1 pkt) – dodaje +1 do Dowodzenia na potrzeby wzywania wsparcia ogniowego

Ulepszenia poza Cyber Mózgiem nie zmieniają poziomu AI – grzebią w ciele a nie w umyśle. Programy zmieniają – coś się może zwiesić albo sterowniki gryźć... Ręce, Nogi, Skóra i Oczy mogą każde dostać tylko jedno ulepszenie z kilku do wybo-

ru. Modele będące AI mogące dostawać dopłatki mają już wbudowany Cyber Mózg
Ceny ulepszeń podane są dla modeli z oddziałów podstawowych, modele pojedyncze oraz żołnierze oddziałów elitarnych i wsparcia płacą cenę x 2

Mózg – ulepszenia:

CyberMózg (+1 pkt) – zmienia klasyfikację modelu na AI level 1, wymagany do innych ulepszeń mózgu (i nie tylko)
Łączące Taktyczne (+2 pkt) – zasięg dowodzenia +2", wymaga CyberMózgu

Ciało – ulepszenia:

Filtry Nosowe (+1 pkt) – Modyfikator +2 do obrony przed efektami ATS
Sztuczne Organy (+1.5 pkt) – Modyfikator +3 do obrony przed efektami ATS, można łączyć z Filtrami Nosowymi
Wzmocniony Szkielet (+1 pkt) – zwiększa S o 1
Dozownik narkotyków bojowych (+1 pkt) – daje umiejętność Szybki Strzał, wymaga CyberMózgu

Skóra – ulepszenia (tylko cybercurity, szaserzy mają „wbudowany” przeplot skórny wliczony do statystyk):

Przeplot Skórny (+1 pkt) – +1 do Pancerza
Skóra Kameleona (+3 pkt) – daje zdolność Kamuflaż

Oczy – ulepszenia:

Zintegrowany celownik (+1 pkt) – zwiększa premię z celowania o 1
Rozszerzone spektrum widzenia (+4 pkt) – daje umiejętność Widzenie w Ciemności
Poprawione widzenie peryferyjne (+2 pkt) – daje umiejętność Rewolwerowiec
Zoom optyczny (+1 pkt) – Dodaje +4 cale do zasięgu wykrywania.

Ręce – ulepszenia:

Pazury do walki wręcz (+1 pkt) – broń WW+1, Obrażenia S+4, Rozrywająca
Pazury do wspinaczki (+1 pkt) – daje umiejętność Wspinaczka

Nogi – ulepszenia:

Ulepszony sprint (+1 pkt) – daje zdolność Daleka Szarża: 1
Ulepszony Skok (+3 pkt): daje umiejętność Skok

Programy – ulepszenia (zwiększają poziom AI o 1, można wykupić dowolną ilość, wszystkie wymagają CyberMózgu):

Węzeł Sieci Taktycznej (+1 pkt) – Daje +1 do Inicjatywy według zasad Cybertronu.
Program Zarządzania Polem Bitwy (+4 pkt) – Dodaje 4 cale do zasięgu wydawania rozkazów, wymaga Łączącego Taktycznego
Oprogramowanie do walki wręcz (+1 pkt) – daje umiejętność Trening w Walce Wręcz: 2
Oprogramowanie do walki na małych dystansach (+2 pkt) – Daje umiejętność Pewny Strzał
System analizy taktycznej (+3 pkt) – daje umiejętność Zmysł Taktyczny: Oddział i pozwala jej używać na tych samych zasadach, co modele elitarne.
Kalkulator balistyczny (+1 pkt) – premia +1 do WS podczas strzelania ogniem pośrednim
Wspomaganie celowania (+1 pkt) – premia +1 do WS na zasięgu PB i SR
Zaawansowana analiza obrazu (+1 pkt) – daje umiejętność Zmysły Drapieżnika: 4
Zaawansowana analiza dźwięku (+1 pkt) – dodaje premię +4 do wykrywania skradających się modeli.
System zarządzania wsparciem ogniowym (+3pkt) – można w nie wyposażać wysuniętych obserwatorów i modele z oddziałów wsparcia wyposażonych w broń strzelającą ogniem pośrednim. Wysunięty Obserwator jest dla potrzeb kierowania wsparciem ogniowym traktowany tak, jakby wszystkie modele wyposażone w System zarządzania wsparciem ogniowym były w jego zasięgu dowodzenia.

Dostęp do zbrojowni ogólnej

Modele Cybertronu mogą też dokupić następujące wyposażenie: Miny Magnetyczne, Panzerfaust, Celownik optyczny, Dwójnóg, Dalmierz Laserowy.

12.11 CAPITOL – DODATKOWY EKWIPUNEK

Jednostki Capitolu znane są ze swojego dość swobodnego podejścia do regulaminowego wyposażenia. Wiele żołnierzy po doświadczeniach na froncie, szybko dochodzi do wniosku, że warto na przepustkę kupić trochę nieregulaminowych zabawek z rynku cywilnego, które mogą im potem uratować życie. Zasady mają to wspierać, więc Capitol często będzie miał pewną zniżkę punktową w stosunku do innych korporacji korzystając z poniższych zasad.
Poniższe zasady odnoszą się do wszystkich oddziałów podstawowych i elitarnych

Capitolu w wyłączeniu lekkiej piechoty (żółtodzioby zostają przy regulaminowym sprzęcie). Załogi pojazdów otwartych będące oddziałami wsparcia również mogą w limitowany sposób korzystać z tych dobrodziejstw, tak samo jak zespoły karabinów maszynowych czy moździerzy.

To wersja wstępna, jak będę miał kiedyś za dużo wolnego czasu to pojawi się aktualniejsza wersja szczegółowa – z możliwościami dla każdego oddziału.

W każdym przypadku koszt ulepszenia płacony jest od oddziału, niezależnie od jego liczebności.

Dodatkowe płyty pancerne

+1 do Pancerza, +10 punktów dla oddziału podstawowego, +15 punktów dla elity
Nie mogą mieć: Howling Banshees, Pegasus Scout Unit, Freedom Brigades, Assault Marines
Oficerowie Capitolu z Pancerzem 21 posiadają je domyślnie.

Kamizelki strzeleckie

+1 do Pancerza, (kumulatywne z dodatkowymi płytami pancernymi), +10 punktów dla oddziału podstawowego, +20 punktów dla elity
Ciężkie i niewygodne, uniemożliwiają Szturm, Bieg, Infiltrację i Desant (poza helikopterowym).
Nie mogą mieć: Howling Banshees, Pegasus Scout Unit, Freedom Brigades, Assault Marines, załoganci pojazdów otwartych (poza strzelcami na Orkach)

Granaty ręczne

Losowa ilość granatów ręcznych zachomikowanych po kamizelkach żołnierzy w oddziale – koszt granatu x5, posiada cały oddział, pierwsza '19 lub '20 wyrzucona przy rzucie granatem oznacza skończenie ich zapasu.
Nie mogą mieć: oddziały wsparcia

Ciężka piechota na takich samych zasadach można zakupić panzerfausty (za +15 punktów) i miny magnetyczne (za +5 punktów) oraz ekwipunek ogólny (systemy łączności, kombinezony ochronne, maski filtrujące, maski przeciwgazowe, noktowizory – z tym że ten jest nielimitowany).

Bagneły

Jak normalne bagneły, z tym że zakupienie ich dla całego oddziału kosztuje tylko +5 punktów.

Dodatkowa broń

Wszyscy żołnierze w oddziale mogą dodatkowo zakupić jedną z broni:

- pistolet Bolter (+5 punktów/oddział)
- pistolet maszynowy Ironfist (+15 punktów/oddział)
- nóż (+1 punkt/oddział)
- M516s (+10 punktów/oddział)

Oprócz tego możliwa jest wymiana wszystkich M50 na:

- Calix (+20 punktów/oddział Sił Specjalnych, +10 punktów/oddział ciężkiej piechoty)
- CAR-24 (+10 punktów/oddział ciężkiej piechoty)

Dodatkowo, jeden żołnierz Ciężkiej Piechoty w każdym oddziale za +10 punktów może zrezygnować ze swojego M50 i zamiast tego przynieść broń cywilną. (tabelka losowania broni cywilnej wkrótce)

Specjalne zasady dla sprzętu ogólnego

- Pointman może również zakupić detektor ruchu i lornetkę
- Do każdego M50 lub Calix możliwe jest dokupienie celownika noktowizyjnego, celownika optycznego i/lub dwójnogu.

12.11.1 PLECAK ODRZUTOWY

Model wyposażony w plecak odrzutowy może poruszać się normalnie – wykorzystując swoją cechę Ruch lub też wykonując skoki przy pomocy plecaka odrzutowego.

Poruszając się przy pomocy plecaka odrzutowego model może w akcji Ruch wykonać skok na odległość do 5 cali. W trakcie całego skoku jest traktowany, jakby jego podstawka znajdowała się na wysokości 1 cala nad terenem. Model ignoruje trudny

teren, nad którym przelatuje oraz zasieki i pola minowe. W wypadku, gdy zachodzi potrzeba wykonania również ruchu w pionie:

- Przy ruchu w górę dystans pokonywany w poziomie zmniejszany jest o dystans, który musi zostać pokonany w pionie (np. jeśli model musi podlecieć 2 cale do góry – może w poziomie przebyć nie więcej niż 3 cale).
- Przy ruchu w dół dystans pokonywany w poziomie nie zmienia się

Każdy skok musi zakończyć się na ziemi – model nie może zakończyć swojej akcji w powietrzu. Model nie może zakończyć swojego skoku w terenie niedostępnym.

Model może wykonać kilka skoków w jednej aktywacji – dokładnie, jak w wypadku normalnej akcji Ruch. Akcje specjalne Bieg i Szturm nie mogą być wykorzystane w połączeniu ze skokami przy użyciu Plecaka Odrzutowego. Skok może być wykonany, jako część Szarży – w takim wypadku model wykonujący skok nie może być celem Kontrszarży.

Model może też wykorzystać więcej niż jedną akcję Ruch, aby skok wykonać dłuższy niż normalnie. Pozwala to m.in. przedostać się przez rozpadliny itp. Wykonanie takiego skoku może być jednak niebezpieczne – plecak może ulec przegrzaniu, żołnierz może też wylądować w miejscu innym niż pierwotnie zamierzone. Model musi zadeklarować, ile akcji przeznaczy na długi skok – 2 czy 3, wyznaczyć punkt lądowania znajdujący się w zasięgu skoku i wykonać test Dowodzenia:

- Jeśli test Dowodzenia jest udany, model ląduje w wyznaczonym miejscu zgodnie z planem
- Jeśli test Dowodzenia jest nieudany, model ląduje nie do końca tam, gdzie planował – jego miejsce lądowania ulegnie rozrzutowi zgodnie z tabelą poniżej. Jeśli nowy punkt lądowania wypada w trudnym terenie – model odnosi obrażenia jak przy upadku z wysokości równej 1/2 pokonanej odległości. Jeśli nowy punkt lądowania wypada na innym modelu – oba modele odnoszą obrażenia jak przy upadku z wysokości równej 1/2 pokonanej odległości (model znajdujący się na ziemi może tego uniknąć, wykonując Ucieczkę za Zastonę). Jeśli nowy punkt lądowania wypada w terenie niedostępnym – model ginie.
- W wypadku Krytycznej Porażki plecak przegrzeje się i wybuchnie – w miejscu deklarowanego punktu lądowania należy umieścić mały wzornik wybuchu, który następnie ulegnie rozrzutowi zgodnie z tabelą poniżej. Modele pod wzornikiem otrzymują Obrażenia 10 zapalające, natomiast użytkownik plecaka raketowego ginie.

Akcje	Odległość skoku	Rozrzut	Krytyczna Porażka
2	12	do 5 cali	20
3	20	do 10 cali	18-20

1 3 POLE BITWY

1 3.1 WYSTAWIANIE ODDZIAŁÓW NA POLU BITWY

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