

Infinity

Az Infinity egy figurás harci játék, amely a harcot egy futurisztikus környezetbe helyezi. A figurák 28 mm alapnagyságúak, a játék során pedig a távolságot inch-ben mérjük.

A mérés során a két figura közti távolságot a talapzatuk közepétől kell mérni. Valahányszor a figura cselekedni, mozogni, lőni akar, a távolságot minden esetben hasonló módon kell mérni, azaz a figura talapzatának közepétől kell lemérni a megtett távot és a lőtávolságot is. A mozgás során a teljes megtett távolságot mérjük le (figyelembe véve például azt is, amikor a modell egy akadályt kikerülve kerülőutat tesz meg).

A játékhoz szükséges:

- Legalább egy, lehetőleg több 20 oldalú kocka.
- Infinity figurák.
- Egy asztal, amely a játékteret jelképezi.
- Sablonok (kör alakú, nagy könnyecsepp és kis könnyecsepp alakú sablonok).
- Jelzők (álcázás (CAMO), felhasználható ismétlő jelző (REPEATER), harcképtelen (DIS), E/Mauler (E/Mauler), mozgásképtelen (IMM), megszállt (POS), hason fekvő (PRONE), ivadék-embrió (SPAWN-EMBRYO), elnyomó tűz (SUP FIRE), hő-optikai álcázás (TO CAMO) és seb (WOUND)).
- Tereptárgyak.
- Mérőszalag.
- Szabálykönyv, sereglista és fegyvertáblázat.

Felkészülés a csatára

Harcmező

A kezdeményező dobás előtt (lásd később) a játékosoknak közösen kell kialakítani a csatateret. Az egyes akadályok között lehetőleg ne legyen 10"-nél nagyobb távolság.

Felállási zóna

A felállási zóna az a terület, ahol a csapatok elkezdik a csatát. Ez egy 12" széles sáv a játékos saját táblaszéle mentén. Alaphelyzetben a két játékos felállási zónája egymással szemben helyezkedik el, de az egyes különleges forgatókönyvek más felállási zónát is megkövetelhetnek.

Egységek típusa

Az egység egy olyan csapat harcost jelöl, akik ugyanabba a seregbe tartoznak. Az egységeknek lehet nemzetközi elnevezésük, vagy hívhatják őket a saját országuk nyelvén is. A játékvilág elképzelése szerint az összes létező egységet egy nemzetközi standard kód (ISC) értelmében lefordították angolra.

Light infantry (LI): ezek gyors mozgású egységek, kevés páncéllal, viszont annál több támogató fegyverzettel.

Medium infantry (MI): ezek a különleges egységek jobb kiképzést kaptak, és speciális képességekkel bírnak.

Heavy infantry (HI): ezek szabvány, illetve erőpáncéllal felszerelt harcosok, akik jobban ellenállnak a tűzerőnek, de lassabbak, mint a társaik.

T. A. G. (Tactical Armoured Gear): ez a nehéz erővért és a könnyű jármű keverékét jelenti. Ez a páncélozott egység nagy tűzerővel és jó mozgással bír.

Skirmishers (SK): ezek könnyű páncélzatú különleges egységek, akik elsősorban a rejtőzködésre és beszivárgásra jók.

Warbands (WB): ezek könnyű támadóegységek, akiket a közelharcra képezték ki.

Remotes (RM): ezek félautomata egységek, amelyek híresek a sebességükről és sokoldalúságukról, de a páncélzatuk ne túl erős. A Remote egységekhez szükség van egy Hacker vagy T. A. G. egységre, mielőtt behoznánk őket a harcmezőre, de azután úgy is tudnak működni, ha ez a Hacker vagy T. A. G. elpusztul.

Special Unit: bármilyen egység, amely nem esik bele a fenti kategóriákba.

A katonák besorolása

Ez a cím a katona hátterét és a hadseregben betöltött szerepét írja le.

Garrison troops: ezek a katonák nem kaptak túl jó kiképzést, ezért inkább támogató szerepre jók.

Line troops: ezek a leggyakoribb fajta katonák.

Specially trained troops: ezeket a katonának különleges célpontok ellen szokás küldeni.

Veteran troops: ezek a katonák már több hadjáratot is túléltek, ezért nagyobb a tapasztalatuk és a hírnevük is.

Elite troops: ez jelzi a különleges egységeket, amelyek tagjai a kiképzésből is, a felszerelésből is a legjobbat kapják.

Headquarters troops: ezek a katonák jelentik az elit elitjét, éppen ezért csak különleges alkalmakkor vetik be őket.

Mechanized troops: ezek az egységek valamilyen géppel vonulnak harcba, legyen az egy A. T.

G. vagy egy páncélozott jármű.

Support troops: ez egy gyűjtőfogalom, amely az olyan személyeket foglalja magában, mint például az orvosok vagy a szerelők.

Mercenary troops: ezek olyan hivatásos zsoldosok, akik a képességeiket áruba is bocsátják. A zsoldosokra vonatkozó szabályokat lásd később.

A sereg összeállítása

Minden sereget egy adott pontértékért lehet összeállítani, amelyben előre meg kell egyezni. A pontértékeknek felső határa nincs: 150 pont egy kisebb, 300 pont egy átlagos, 600 pont egy nagyobb csatát jelent, de egy 600 pontos csata sem tart tovább néhány óránál.

Az egyes modelleknek előre meghatározott ára (point cost) van, amelyet le kell vonni a rendelkezésre álló pontértékből.

Availability (hozzáférhetőség, AVA). Minden sereg több egységből áll, az egyes egységeknek pedig megvan a maga AVA-értéke. Ez a szám azt jelzi, hogy az adott figurából egyszerre hányat lehet behozni a csatába. Minél nagyobb az AVA-érték, annál gyakoribbak a katonák az adott seregben, az alacsony AVA-érték pedig a ritka vagy különleges egységeket jelöli.

Kétfajta hozzáférhetőség létezik:

Általános (general) hozzáférhetőség: a katona ezt az AVA-értéket kapja meg alapesetben, és akkor használjuk, ha a sereg hagyományos, azaz nem tartalmaz zsoldosokat. A Total Availability felirat azt jelzi, hogy ebből a katonatípusból annyit lehet hozni, amennyit csak akarunk.

Zsoldos (mercenary) hozzáférhetőség: a zsoldossereg lehetőséget ad arra, hogy a játékos egy egyedi sereget építsen fel. A zsoldosseregek nem egyetlenegy frakció katonáit tartalmazzák, hanem egyszerre legfeljebb három frakció harcosai közül válogathatnak. A katonák AVA-értéke egy zsoldosseregben korlátozott: minden esetben felezni kell, lefelé kerekítve. A Total Availability érték egy zsoldosseregben 4-es AVA-t jelent, az 1-es általános AVA érték a zsoldosok esetében 0-nak számít. Ha a zsoldosseregbe 1-es általános AVA-értékű katonákat akarunk behozni, a sereg minden 200-pontja után egyetlenegy ilyen figurát hozhatunk be.

Példa: egy 400 pontos seregben választhatunk egy Hac Tao (1-es általános AVA) és egy Swiss Guard (1-es általános AVA) katonát, és ez után több 1-es általános AVA-értékű figuránk nem is lehet. Két ugyanolyan figurát (például két Hac Tao-t) a fenti példában természetesen nem is lehet választani.

Personality: ezek személyiségek, és nem lehet behozni őket egy zsoldosseregbe, hacsak nem rendelkeznek a Troop Classification: Mercenary jelzővel.

Egy sereg csak akkor hozhat be zsoldosokat, ha a sereget a játékos kifejezetten zsoldossereggént állítja össze; ebben az esetben mindenféle egységet hozhatnak, és az egységeknek nem kell figyelnie a Troop Classification: Mercenary kitételekre. Ha a játékos hagyományos sereget akar összeállítani (például PanOceania, Yu Jing vagy Ariadna), akkor nem válogathat be modelleket más frakcióból, csak ha azok rendelkeznek a Troop Classification: Mercenary jelzővel (ilyen például a Yuan Yuan egység).

A Combined Army of the EI-frakció tagjai nem emberek, ezért más frakció nem hozhatja őket zsoldosként, és a Combined seregek sem hozhatnak be humán zsoldosokat.

Support weapon cost (SWC): ezek a fegyverek alapesetben nincsenek benne az egységek árában. A sereg minden 50 pontja után a játékos egy kiválasztott katonájának vehet egy support weapont 1 pont értékben (azaz egy 300 pontos seregben 6 SWC-pontért lehet fegyvereket behozni). Az SWC-értéket minden egységen fel kell tüntetni, amely tartalmaz olyan figurát, akinél van ilyen különleges fegyver. Az alapfelszereléssel rendelkező figurák SWC-értéke 0.

***Példa:** egy Fusilier, akinél csak Combi Rifle van, 0 SWC-értékkel bír, ha viszont HMG-fegyvert kap, az SWC-értéke 1 lesz.*

Lieutenant: ha a sereg modelljeit már kiválasztottuk, egy figurát ki kell nevezni a sereg vezérének. Csak olyan modell lehet a sereg vezére, akinek a leírása tartalmazza a lieutenant opciót: ilyenkor ki kell fizetni azt az SWC-értéket, amelyet a leírás feltüntet. Ha olyan vezért választunk, akinek a leírásában az lieutenant SWC-érték előtt „+”-jel szerepel, akkor ez a vezér nem SWC-pontot követel meg, hanem épp ellenkezőleg: annyi SWC-pontot termel a seregnek, amennyi a „+” után szerepel.

***Példa:** az SWC: +1 képesség +1 SWC-pontot jelent, amiből további fegyvereket lehet behozni.*

A vezért a csata kezdetét előtt fel kell rakni a harcmezőre. Ha nem rakunk fel vezért, a sereg a csata elejétől a Loss of Lieutenant szabály lesz érvényes, mintha a vezér meghalt volna (az erre vonatkozó szabályokat lásd később).

Combat group: ha a seregen belül 10-nél több modell van, a sereget harci csoportokra, combat group-ra kell osztani. A játékos kiválasztja, hogy egy combat group-ba mennyi modell kerüljön, de egy combat group-ban sem lehet 10-nél több figura.

A combat group-ot nem lehet csata közben átszervezni, és sem a figurákat, sem a parancsokat nem lehet egyik csoportból a másikba átvinni. Minden combat group saját átruházhatatlan Orders Reserve értékkel bír (lásd később).



Az egységek adatai

Tulajdonságok (attribute)

A tulajdonságok a minden figurára jellemző alapvető értékeket jelzik, és a következőből állnak:

MOV (mozgás): a figura általában ennyi inch-nek megfelelő távolságot tud megtenni.

Mozgás Táblázat	
Inch (1. MOV / 2. MOV)	Példa
20 / 20	Könnyű jármű
20 / 15	Motor
15 / 15	Antipodes, Nehéz jármű
15 / 10	T.A.G. és REM
10 / 10	LI , SK , WB
10 / 5	MI , HI
5 / 5	Minimum mozgás

CC (közelharc): a szemtől szembeni küzdelemben való jártasságot jelzi.

BS (lövés): ez az érték jelenti az összes távolsági fegyverrel való jártasságát.

PH (fizikum): a figura összes fizikai képességét jelöli (erő, ügyesség, hajítófegyverek vagy elhajolás).

WIP (akaraterő): a figura összes mentális képességét ez az érték jelzi (például felfedezés, orvoslás vagy hackelés).

ARM (páncél): minél nagyobb az ARM-érték, annál nehezebb páncélt visel a figura, és annival kevesebbet sebeznek rajta a különféle fegyverek.

BTS (biotechnológiai pajzs): ez az érték a figurát az NBK (nukleáris, biológiai és kémiai) fegyverek ellen védi, de ezt az értéket kell felhasználni a hackelés, nanotechnológiai vagy elektromágneses támadások ellen is.

W (seb): a figura ennyi sebet képes elviselni, mielőtt meghal.

STR (struktúra): a jármű vagy T. A. G. ennyi sérülést képes elviselni, mielőtt megsemmisülne.

AVA (hozzáférhetőség): a csatában legfeljebb ennyi figurát lehet egyszerre behozni. Ha zsoldossereget állítunk össze, ez az érték változhat.

C (ár): ennyi pontot kell kifizetni a figuráért, a felszereléséért és fegyvereiért. A hadseregek összeállításánál mindig adott pontértékből lehet válogatni.

LI		LINE KAZAKS				ISC: Line Kazak			LINE TROOPS	
MOV		CC	BS		PH	WIP	ARM	BTS	W	AVA
4-4		13	11		11	13	1	0	1	Total
Regular		Not Impetuous		No Cube						
NAME		BS WEAPONS		CC WEAPONS		SWC	C			
LINE KAZAK		Rifle		Pistol, Knife		0	9			
LINE KAZAK		AP HMG		Pistol, Knife		1	29			
LINE KAZAK		Rifle and Light GL		Pistol, Knife		1	14			
LINE KAZAK		Sniper Rifle		Pistol, Knife		0,5	18			
LINE KAZAK		Missile Launcher		Pistol, Knife		1	28			
LINE KAZAK (Forward Observer)		Rifle		Pistol, Knife		0	12			
LINE KAZAK Paramedic (MediKit)		Rifle		Pistol, Knife		0	13			
LINE KAZAK Lieutenant		Rifle		Pistol, Knife		0	9			

Characteristics (jellemzők)

Ezek a jellemzők a figura háttéréből és személyiségéből következnek, és meghatározzák, hogyan viselkedik a harcmegzőn (ezekről lásd később).

Special Skills (különleges képességek)

Ezek olyan képességeket jelölnek, amelyre más figurák nem képesek (például álcázás vagy ejtőernyő használata). Ezekről lásd később.

Weapons and equipment

A fegyvereket, felszerelést és különleges anyagokat, amelyeket a figura magánál hordoz, a Weapons and Equipment bekezdés tartalmazza.

Line of fire és zone of control (tűzvonal és kontrollzóna)

Line of fire (LOF)

A Line of Fire egy képzeletbeli egyenes vonal, amely a figura talapzatának közepétől a célpont modell talapzatáig halad. Ha egy olyan tereptárgy van a két modell között, amely teljesen megszakítja a képzeletbeli vonalat, nincs Line of Fire sem. A figuráknak 180°-os látószögük van. Egy figura csak akkor nevezhet meg egy célpontot, ha arra legalább részlegesen rálát. Az ellenséges modellekre nem lehet lőni, ha a Line of Fire-t egy tereptárgy, akadály vagy másik figura teljesen blokkolja. Egy modellnek látnia kell legalább a célpont modell fejét vagy egy nagyjából azzal egyenlő nagyságú egyéb testrészét, hogy rálőhessen.

Az Infinity rendszerben a Line of Fire oda-vissza működik, azaz ha egy figura rálát egy célpontra, a célpont is rálát a figurára (ha a figura 180°-os látószögében benne van a figura).

A figurák elhelyezkedése és a tereptárgyak miatt a Line of Fire meghúzása néha problémás lehet. Erre két jó megoldás is lehet: egyrészt a játékosok lehajolhatnak a figura szintjére, hogy onnan mérjék le a látószöget, másrészt egy vonalzót vagy mérőszalagot lehet lerakni a két figura közé, hogy kiderüljön, megszakítja-e a vonalat egy tereptárgy.

Ha egy figurának nem lehet Line of Fire-ja, nem is támadhat, kivéve, ha a fegyvere lehetővé

teszi a Speculative Shot-ot (spekulatív lövés), vagy ha a fegyverének Guided Special Ammunition-ja (nyomkövető lövedék) van.

A Line of Fire-t a baráti és ellenséges modellek is gátolják, ráadásul a figurák nem támadhatják a saját szövetségeseiket. Ha a célpont nagyobb, mint a Line of Fire-ben álló baráti modellek, a Line of Fire nincs blokkolva.

A közelharcban álló figurák szintén blokkolják a Line of Fire-t (lásd a közelharci fejezetet).

Zone of control (ZC)

Egy figura szenzorai, vagy akár a természetes érzékszervei is lehetővé teszik, hogy a környezetét egy bizonyos hatósugáron belül 360°-ban érzékelje. Ez egy 8 inch-nyi sugarú kör, amit kontrolzónának hívunk.

Ha egy ellenséges modell egy figura Zone of Control-ján belül cselekszik, vagy bemozog a Zone of Control -jába, a figura azonnal reagálhat, de csak arra az egy darab ellenséges modellre. Ha az ellenséges modell belép a Zone of Control -ba, de valamilyen tereptárgy blokkolja a Line of Fire-t, a figura csak egy Automatic Reaction parancsot kaphat (ARO, lásd később), amellyel megfordulhat, és szembenézhet az ellenféllel. Ha a figurának van olyan különleges képessége vagy felszerelése, amellyel cselekedhet Line of Fire nélkül is, akkor felhasználhatja azt a képességet ahelyett, hogy szembefordul (Change Facing) az ellenféllel.



Játékmechanizmus

Bármilyen cselekedetet is szeretne végrehajtani a figura (rálőne valakire, vagy megpróbál felfedezni egy rejtőzködő ellenséget), kockákkal kell dobnia, hogy kiderüljön, sikerrel járt-e.

Összesen háromféle dobás létezik: Reserve Roll (tartalék dobás), Face to Face Roll (ellendobás) és Armour Roll (páncéldobás). Mindhárom dobást húszoldalú kockával kell megtenni: a dobás eredményét össze kell vetni a megfelelő Attribute értékével.

Egyes esetekben a figura tulajdonságához a dobás előtt hozzá kell adni vagy el kell venni, ha a cselekedet különlegesen könnyű vagy nehéz (ezt a MOD érték jelzi). Ha például egy célpont messzebb van, nehezebb eltalálni, ezért a BS értékéből a dobás előtt le kell vonni. A módosítók a következők lehetnek:

- Távolság: módosítja a BS-t a lövések előtt, illetve a WIP értéket, ha a figura fel akar fedezni valakit.
- Fedezék: módosítja a lövész BS értékét, illetve a célpont ARM-ját.
- Képességek és felszerelés: többféle tulajdonságot is módosíthat.
- Egyéb: minden, ami nem fér be a fenti kategóriákba.

Ha a dobás eredménye éppen annyi, mint az adott Attribute érték, kritikus sikert értünk el. Ez a cselekedet a lehető legjobban sikerült.

Fontos tudni, hogy a módosító értékeket a dobás előtt kell hozzáadni vagy kivonni az adott Attribute értékből. Ha például az Attribute értéke 10, és a módosító -3, a kritikus siker 7-es dobás esetén következik be.

Ha a módosítók után az adott Attribute értéke 20 vagy nagyobb, 20-nak kell számolni, és a többi pont 20-on felül kibővíti a kritikus siker sávját.

Példa: a 19-es Attribute érték azt jelenti, 19-es dobásnál lesz kritikus siker, míg a 20-as Attribute esetén 20-nál. 22-es érték esetén az Attribute-ot egyszerűen csak 20-nak kell venni, és a kritikus siker nemcsak 20-as, de 19-es és 18-as dobás esetén is bekövetkezik (az extra két pont miatt).

A Failure Category (Kudarccategória, FC) az a mennyiség, amellyel a dobás meghaladja a módosított Attribute értéket.

Példa: ha a módosított Attribute 14, és a dobás eredménye 16, a kritikus kudarc értéke 2 lesz.

Ha a negatív módosító érték nagyobb, mint maga az Attribute értéke, a teszt automatikusan sikertelen lesz, és a parancs vagy képesség, amely megkívánta a dobást, kárbavész.

Példa: egy 11-es BS értékű figura spekulatív lövést ad le maximális lőtávra (-12 MOD).

Kockadobások típusai

Normal Roll

A figura ilyenkor nem egy másik figurával küzd, hanem egy Attribute értéke hatékonyságát méri (például megpróbál felfedezni egy rejtőzködő modellt). Ha a dobás eredménye ugyanannyi vagy kisebb, mint az adott Attribute, a cselekedet sikerül, ha a dobás eredménye nagyobb, mint az Attribute, a teszt sikertelen.

Példa: Fusilier Angus 12-es BS értékkel bír, ezért 12-est vagy kisebbet kell dobnia, hogy

sikerrel járjon. A célpont fedezékben van, ezért -3 módosítót kap, így a sikeres teszthez 9-es vagy kisebb dobás kell.

Face to Face Roll

Ezekre a dobásokra akkor van szükség, ha két ellenséges modell egymás ellen akar cselekedni. Mindkét figura dob, és a dobás eredményét összehasonlítja a megfelelő Attribute értékkel. A dobás eredményei a következők lehetnek:

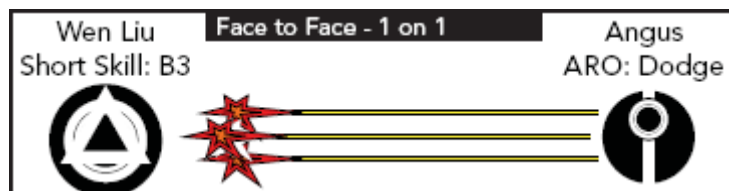
1. Mindkét teszt sikertelen: egyik fél sem érte el a célját.
2. Az egyik teszt sikerül, a másik nem: a sikeresen dobó figura hajtja végre a cselekedetét.
3. Mindkét dobás sikerül: ebben az esetben az a figura cselekedhet, aki nagyobbat dobott; a másik fél sikeres dobását nem vesszük figyelembe.
4. Mindkét dobás sikerül, de az egyik kritikus siker: a kritikus sikert dobó játékos cselekedhet, még akkor is, ha a másik fél nagyobbat dobott.
5. Mindkét dobás kritikus siker: az a játékos cselekedhet, aki nagyobbat dobott.
6. A dobás teljes döntetlen: ha a két dobás eredménye ugyanaz, akár hagyományos vagy kritikus sikerekről is van szó, a nagyobb Attribute értékkel rendelkező figura cselekedhet (ehhez nem az alap, hanem a módosított Attribute értéket kell figyelembe venni).

Amikor egy épp cselekvő figura és egy Automatic Reaction parancsot (ARO) végrehajtó személy tesztelik az egyik képességüket, Face to Face dobást tesznek (a tesztjeik eredménye befolyásolja a másikat, például úgy, hogy egymásra lőnek, vagy az egyik megpróbál elhajolni, amíg a másik rálő vagy közelharcban megtámadja).

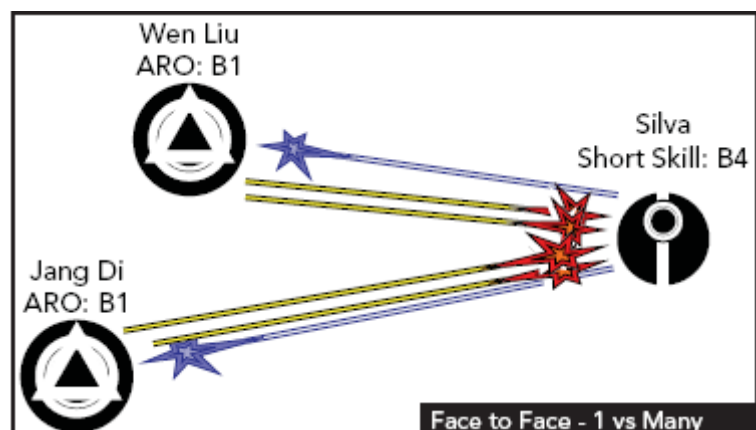
A Face to Face dobás esetén a győztes a maga cselekedetével teljesen semlegesíti a másik fél cselekedetét (azaz a másik fél lövése mellé megy, nem ugrik el a golyó elől stb.).

Face to Face dobást egyszerre kettőnél több figura is tehet.

Példa: Zhanshi Wen Liu felfedezi az ellenfelét, Fusilier Angus, és rálő (a BS értékére parancsot ad ki). Fusilier Angus Automatic Reaction parancsot (ARO) ad ki, hogy a lövés elől elugorjon. Ehhez egy Face to Face dobást kell tenni (BS (lövés) a PH (elugrás ellen)). Liu (BS 11) 3-at dob (siker), míg Angus (PH 10) 8-at (siker). Angus nyerte meg a dobást (bár mindkettő sikerrel járt), így el tud ugrani a golyó elől.

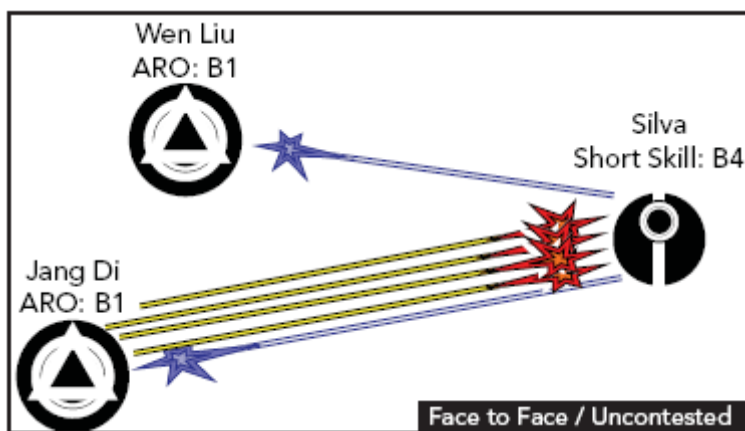


Példa: Face to Face Roll, ketten egy ellen. Fusilier Silva géppuskával van felszerelve, és egy teljes sorozatot (Burst, B) ad le Zhanshi Wen Liura és Zhanshi Jang Qi-re. Ekkor mindketten AVO-parancsot adnak le, hogy a saját Combi Rifle fegyverükkel visszalőjenek. Silva négy lövést ad le, kettőt-kettőt a két célpontra. A két Zhanshi Automatic Reaction



parancsot adott ki, ezért csak egyet lőhetnek. Ekkor két Face to Face dobást kell tenni: a két Zhanshi külön- külön összeméri a tesztjét Silva két dobásával. Silva (BS 12) két lövést ad le Wen Liura: először 16-ot dob (kudarcs), majd 6-ot (siker). Wen Liu 8-at dob (siker), és ezzel megnyerte a Face to Face tesztet is (Silva első lövése mellément, a második pedig 6 lett, azaz alacsonyabb Wen Liu dobásánál). Silvának most ARM-dobást kell tennie, mivel eltalálták, viszont először ki kell dolgoznia a Face to Face dobását Jang Qi ellen is. Silva 11-et és 10-et dob (két siker). Qi 3-at dob (siker), viszont a dobása alacsonyabb, mint Silva két dobása. Silva megnyerte a Face to Face dobást, és 2 találatot is elért. Silva ezután egy ARM-dobást tesz, míg Qi kettőt.

Példa: Face to Face dobás, ketten egy ellen, de csak egy Normal Roll. Silva megint rálő a két Zhanshi-ra, de ezúttal mind a négy lövést Jang Qi adja le. Wen Liu és Jang Qi mindketten visszalő egy-egy ARO parancssal. Ekkor csak Silva és Jang Qi tesznek Face to Face dobást, mivel ők lőnek egymásra (Wen Liu csak Normal Roll-t tesz). Silva 4-et dob, míg Qi 1-et. Wen Liu szintén egy kockával dob, és az ő dobását a távolság miatt módosított BS értékéhez kell hozzámérni. Neki nem kell félnie attól, hogy Silva rálőne.



Player Turn and Game Turn (játékos kör és játékkör)

Az Infinity rendszerben játékos körök követik egymást. Egy Player Turn során mindkét játékos cselekszik: az egyik játékos az aktív (active), míg a másik a reagáló (reactive) fél lesz. Az aktív játékos aktiválja és mozgatja a figuráit, míg a reagáló játékos a másik fél mozgására és cselekedeteire reagál. Amikor az aktív játékos már nem tud kit aktiválni és cselekedni vele, a köre véget ér, és a másik fél lesz az aktív játékos.

Egy Game Turn (játékkör) minden játékos aktív körét magában foglalja egyszer. A játékosok mindig adott sorrendben következnek egymás után, amelyet az Initiative Roll (kezdeményező dobás) dönt el.

Példa: két játékos esetében a Game Turn magában foglalja az 1-es és a 2-es játékos aktív körét is, és mindig ebben a sorrendben.

Orders (parancsok)

Parancsok és parancstartalék (order reserve)

Az Infinity rendszerben a csapat manőverező képességét azzal lehet mérni, hogy mennyi parancsot tud végrehajtani. A parancs egy játékkonceptió, amely azt fejezi ki, hogy egy modellt aktiválni lehet, hogy cselekedjen.

Minden behozott modell egy parancsot ad a tartalékba. A csapat rendelkezésére álló összes parancs adja a csapat parancstartalékát. A minimális parancstartalék-méret 1 (alap esetben az A játékos 12 fős csapata 12, míg a B játékos 7 fős csapata 7 parancssal rendelkezik).

Egy adott Combat Group nem ruházhatja át egy másik Combat Group-ra a parancsait.

A parancstartalék jelzi, hogy mennyire tud reagálni egy csapat. Az aktív játékos egy vagy több parancsot tud kiadni az egyes figurákra, amíg csak el nem fogynak a parancsok a tartalékból, és a következő játékos köre nem jön. A játékos elköltheti az összes parancsát a tartalékból, de elköltheti a tartalék egy részét is, hogy aztán továbbadja a kört a következő játékosnak. Semmilyen megkötés nincs arra vonatkozóan, hogy a játékos egy figurára hány parancsot költsön el, kivéve, hogy a figura csak a saját Combat Group-ja parancsait használhatja el. A játékos dönthet úgy, hogy felváltva használ el parancsokat két külön figurára, és nem kell a parancsokat egymás után zsinórban ugyanarra a figurára elköltenie. Ha a játékos nem használ fel parancsokat, azok elvesznek, és nem lehet a következő körbe átvinni őket.

Példa: a B játékosnak 7 figurája van, azaz 7 parancsa van a tartalékban. A B játékos adhat egy parancsot minden egyes figurájának, vagy 7 parancsot egyetlenegy figurának, esetleg 4 parancsot egy figurának, majd 3-at egy másiknak stb.

A parancstartalékot minden egy es aktív játékos köre elején kell kiszámolni. Amint egy játékos elveszít egy figurát, ezzel elveszti azt a parancsot is a tartalékból, amelyet az a figura adott bele.

Csak az olyan figurák adnak parancsot a tartalékba, amelyeket egy modell vagy jelző jelképez a terepasztalon (ha például álcázva van (Camouflage)). A Hidden Deployment szabállyal felállt modellek, vagy amelyek még nem jelentek meg a terepasztalon, nem adnak parancsot sem.

Példa: a fenti szabály vonatkozik az Airborne Deployment szabállyal rendelkező katonákra, ha azok még nem jelentek meg a csatatéren; a Thermo-Optical Camouflage (thermo-optikai álcázórendszer) felszereléssel rendelkező modellekre, ha a Hidden Deployment szabállyal állnak fel, vagy az erősítésre, amely bármilyen okból még nem érkezett meg a csatatérre.

Egy parancssal egy figurát aktiválhatunk, hogy különböző képességeket (skill) használjon fel (mozgás, lövés, stb.). A Skill-ek az összes lehetséges cselekedetet magukban foglalják, amelyre a figura képes, és a következő kategóriákba oszthatók: Short, Short Movement, Long. Minden parancssal egy Long, egy Short vagy két Short Skill-t lehet elvégezni. A különböző Skill-eket az alábbi táblázat szerint lehet kombinálni.

Skill-ek típusai

Összesen 3 féle Skill típus létezik:

- **Short Skill.** Ezeket önmagukban is el lehet végezni, vagy lehet őket kombinálni egy Short Movement Skill-el ugyanazon a parancson belül. Egy Short Skill-t nem lehet kétszer felhasználni vagy bármilyen egyéb Short Skill-el kombinálni.
- **Short Movement Skill.** Egy Short Movement Skill-t fel lehet használni egyszer, kétszer vagy lehet kombinálni más Short Movement Skill-lel ugyanazon a parancson belül (lehet például mozogni, majd ugrani). Ugyanazon a parancson belül lehet még kombinálni egy Short Movement Skill-t egy Short Skill-lel.
- **Long Skill.** A Long Skill végrehajtása egy egész parancsot kíván, és nem lehet egyéb Skill-lel kombinálni.

Short Movement Skill	Short Skill	Long Skill
Használható mint ARO	Használható mint ARO	<u>Nem</u> használható mint ARO
Change facing – elfordulás	Alert – riadó fújása	Airborne deployment (AD) – légi szállítás
Climb – mászás	Attack – támadás (BS, CC, Sepsitor)	Attack – támadás Intuitive – intuitív
Discover – felfedez	Dodge – elhajolás	Attack – támadás Overrun – fellökés
Dismount – nyeregből leszállás	Hacking – hackelés	Attack – támadás Supression Fire - elnyomó tűz
Get up – felkelés	Sensor – érzékelés	Attack – támadás Speculative Shot – vaktában tüzelés
Prone – földre vetődés/esés	<u>Nem</u> használható mint ARO	Camouflage and hiding – álca és rejtőzés
Jump – ugrás	Attack: Forward observer - támadás: előretolt megfigyelő	Cautious Movement – óvatos mozgás
Mount – nyeregbe szállás	Coma – Kóma	Hacking Airborne Deployment
Open/Close – nyitás/zárás	Doctor – doktor	
	Engineer – szerelés	
	Regenerate – Regeneráció	
	Reset – átállítás	
	Use Medikit/Auto Medikit – Medikit használat	

Egy paranccsal egy figura a következőkre képes:

1. Két Short Movement Skill kombinációja (mozgás-mozgás, mozgás-ugrás, mozgás-földre vetődés).
2. Egy Short Movement Skill és egy Short Skill kombinációja (mozgás-lövés, mozgás-elhajolás, felfedezés-riasztás, lövés-földre vetődés).
3. Egyetlen Long Skill (álcázás, intuitív támadás, óvatos mozgás).
4. Egyetlen Short Skill (lő, felfedez, elhajol).

Mindkét Skill-t a parancs folyamán egyszerre használja fel a figura. Ha például valaki mozog és lő egy AOR-parancson belül, lőhet a mozgás előtt, alatt vagy közben is. Akármilyen is történik, a figura teljesen végrehajtja a parancsát, azaz a figura az előre meghatározott teljes távot megteszi, még akkor is, ha közben elveszti az eszméletét vagy meghal.

A fenti szabály alól az egyetlen kivétel a közelharc (CC), amely mindig megállítja a figura mozgását.

A parancsot még azelőtt kell kiadni, mielőtt lemérnénk a két figura közti távolságot.

Automatic Reaction Order (ARO)

A reagáló seregében levő figurák cselekedhetnek, hogy reagáljanak egy parancsra, amelyet az ellenséges játékos használt fel, **de csakis az ellen a figura ellen, aki cselekszik**. Ez a reakció mindig a parancsra vonatkozik, és nem arra az adott egy darab Skill-re, amit a parancs során felhasználnak. Ez azt jelenti, hogy ha az aktív játékos egy figurája mozog és lő, a reagáló figura egy ARO-t kap, nem kettőt.

Ahhoz, hogy reagáljon egy parancsra, a figurának meg kell felelnie minden olyan követelménynek, amelyek ahhoz kellenek, hogy egy adott Skill-t használni tudjon (ha például lőni akar, rá kell látnia a célpontra, míg ha Hack-elni akar, a célpontnak benne kell lennie a Zone of Control-jában).

A reagáló játékosnak kötelező **közvetlenül azután** bejelentenie az ARO-parancsot (az összes figurával, amelyik a cselekvő figura Line of Fire-jében van), amikor az aktív játékos bejelenti a Long Skill parancsát, vagy amikor bejelenti az **első** Short Skillt vagy Short Movement Skill cselekedetet a parancson belül (amennyiben kombinált cselekedetről van szó). A figura csak erre a kezdeti Skill-re reagálhat (nem kap egy másik ARO-parancsot a Long Skill végén, vagy amikor a második Skillt bejelentik). Ha egy parancs végrehajtása során az aktív játékos figurája egy új ellenséges figura ZC-jába vagy LoF-jébe ér, és annak a modellnek nem volt rálátása vagy a cselekvő figura nem volt a modell ZC-jában a parancs kiadásakor, az ellenséges modell azonnal kap egy ARO-parancsot, amellyel reagálhat is a végrehajtott parancsra.

ARO-parancsra nem lehet reagálni. ARO-parancsot csak a reagáló játékos jelenthet be.

Az ARO-parancs mindig párhuzamosan zajlik azzal a parancssal, amely kiváltotta. Amikor a két figura cselekedetei egymásra hatnak, mindig Face to Face dobást kell tenni (például valaki lő, másvalaki pedig elhajol, vagy valaki Hack-eléssel próbálkozik, a másik fél pedig válaszol odalő). Ha a Skill végrehajtása nem igényel dobást (például az Alert Skill), a Face to Face dobásra nem is lesz szükség. Ha a reagáló figura ARO-parancsot kap, de nem ő maga az eredeti cselekvés célpontja, csak Normal Roll kell (például két figura rálát egy parancsot végrehajtó figurára, és ARO-parancsot kapnak rá. A cselekvő figura az egyik ellenséges modellre rálő, így ő Face to Face dobást tesz a cselekvő modell ellen, de a másik reagáló figura csak Normal Roll-t dob a cselekvő modell ellen).

Az ARO-parancsokat is párhuzamosan kell végrehajtani. Ha például egy Camouflage Marker (álcázott jelző) mozgás parancsot kap, egy ellenséges modell felhasználhat egy ARO-parancsot, hogy felfedezze (Discover), de akármi is lesz a dobás eredménye, a többi ARO-t kapó modell már nem tud lövést leadni ugyanannak a reakciónak a részeként.

Nincs megkötés arra, hogy egy cselekvő figurára hány reagáló modell kaphat egyszerre ARO-parancsot, de mindegyiknek meg kell felelnie minden feltételnek, amely alapján ARO-parancsot kaphatna.

Csak modellfigurákra lehet reagálni. A rakéták és gránátok nem számítanak figurának, így nem is lehet rájuk reagálni (kivéve a Hacking Missile (rakéta hackelése)). A rakétát vagy gránátot útjára indító figurára viszont a szokásos módon lehet reagálni.

Egy parancsra kiadott ARO-parancs mindig lehet Move (mozgás) parancs egy Short Movement Skill végrehajtásával. Az ARO-parancs részeként végrehajtott Short Movement Skill mindig Dodge-nak (elhajlás) számít, és vagy Normal Rollt, vagy a megfelelő Attribute érték ellen Face to Face-dobást kell tenni.

Egyes Skill-eket nem lehet ARO-parancsban használni (lásd az előző táblázatot).

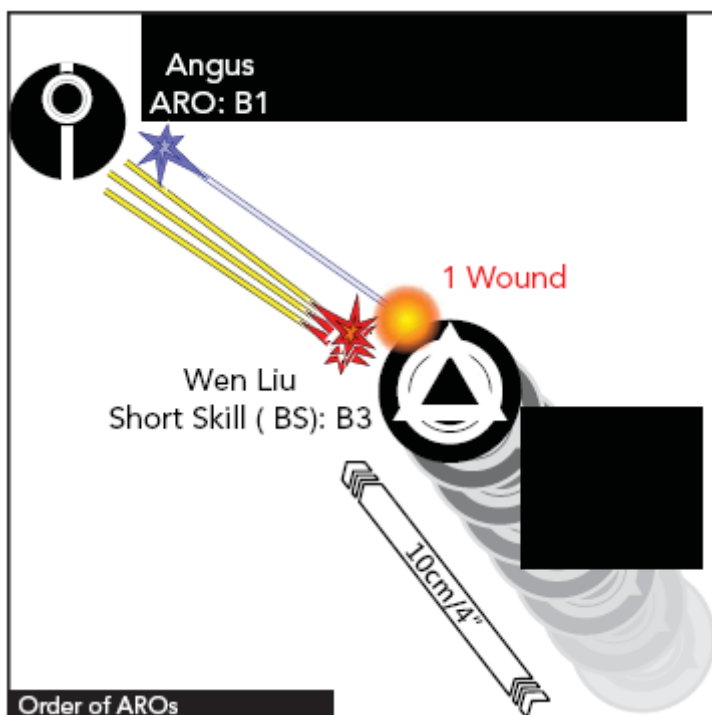
ARO közelharcban (CC): amikor két modell talpzata érintkezik, úgy kell venni, hogy közelharcban vannak. Ebben az esetben nem lehet más ARO-parancsot kiadni a két figurának, mint CC-t (közelharc) vagy elhajlást (Dodge).

ARO-parancs kiadása Camouflage és Impersonation jelzők ellen: a Camouflage, TO Camouflage vagy Impersonation jelzőkkel szemben csak kétféle ARO-parancsot lehet kiadni: Discover (felfedezés) vagy Change Facing (elfordulás). Ebben az esetben azonban nem kötelező az ARO-parancsot rögtön azután kiadni, hogy az ellenfél bejelenti az első Short Skill-t a parancson belül. Ebben az esetben lehet várni, amíg az ellenfél bejelenti a második Short Skill-t a parancson belül, és ha az ellenséges figura addigra felfedi magát, az ARO-parancsot a szokásos módon lehet kiadni. Ez a szabály nem semlegesíti a Combat Camouflage és az Impersonation adta előnyöket.

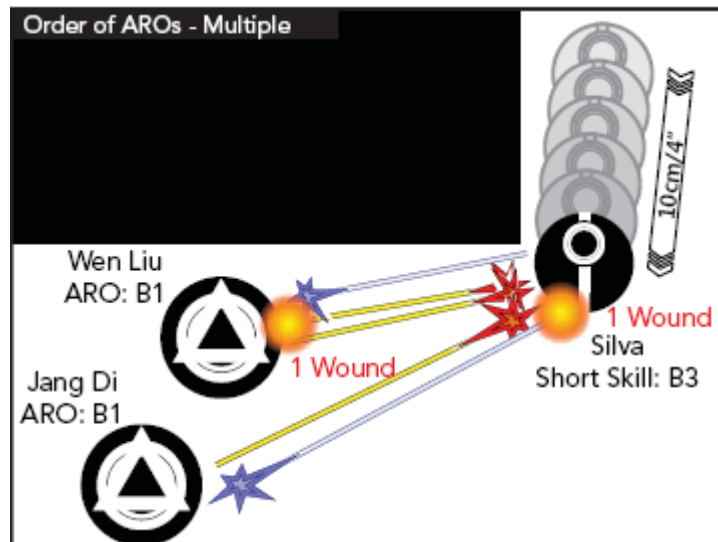
Parancsok kiadása és ARO

1. Válasszuk ki a figurát, amelyre parancsot akarunk kiadni.
2. Jelentsük be a parancsot, és jelentsük be az első Skill-t (ha két Short Skill-t akarunk elvégezni) vagy jelentsük be az egyetlen Long Skill-t.
3. Azok a figurák, akiknek van LoF-rálátása a cselekvő figurára, vagy amelyeknek a cselekvő figura a ZC zónájában van, bejelentik az ARO-parancsukat, és megmondják, melyik Skill-t akarják használni.
4. A cselekvő játékos bejelenti a második Short Skill-t (ha akar másodikat elvégezni).
5. Ha a második Short Skill eredményeként a cselekvő figura új ellenséges figurák LoF-jába kerül, azok is bejelenthetnek rá ARO-t.
6. A játékosok eldobják a kockákat, és kidolgozzák a dobások eredményét.

Példa: Zhanshi Wen Liu egy parancsot kap, és a játékosa bejelenti, hogy a figura egy Short Movement Skill-lel lemozogja a mozgás értékét. Amikor a mozgása során bekerül Fusilier Angus látószögébe (LoF), az felhasználja az ARO-parancsát, hogy rálőjön Liura. Amikor Liu bejelenti a második Skill-jét, az már csak Movement vagy Short Skill lehet. Wen Liu úgy dönt, hogy rálő Angusra, ezáltal Face to Face-dobásra kényszeríti őt (a BS-értékeket felhasználva). A dobás során Angus megveri Liut, aki kap is egy sebet. Wen Liu figurája most már eszméletlen (Unconscious), és a figurát egy seb jelzővel oda kell helyezni, ahova az elsőként felhasznált Short Movement Skill-jét felhasználva eljutott volna (az teljesen mindegy, hogy a mozgása során mikor kapta a sebet).



Példa: Fusilier Silva egy paranccsal csak az első Skill-jét nevezi meg: mozgás. Amikor belép Zhenshi Wen Liu és Zhenshi Jang Qi LoF-látószögébe, mindketten ARO-t jelentenek be, hogy rálőjenek. Silva bejelenti a második Skill-jét is, amivel rálő (Shoot) a két ellenfelére. Silva a Combi Rifle-lel 3-szor rálő a két Zhanshira: kétszer Liura és egyszer Qire. Ekkor két Face to Face dobást kell tenni: egyet Silva és Liu, egy másikat pedig Silva és Jang Qi. Wen Liuval szemben Silva elveszti az első dobását, de a második lövésével sikert dobott, ezért Liunak ARM-dobást kell tennie. A másik Face to Face-dobás során viszont Qi győzött, ezért ott Silvának kell ARM-dobást tennie. Az ARM-dobást mindkettő figura elveszti, ezért mindketten eszméletlenül (Unconscious) a földre esnek egy-egy seb jelzőve.



(vezér) Lieutenant különleges parancsa

A csapat vezére (lieutenant) kap egy extra parancsot, amelyet csakis saját magára használhat el. Ez a parancs nem része az Order Reserve-nek, ezt csak a vezér kaphatja meg.

A Lieutenant magára mondhatja a parancsot, és az ugyanúgy működik majd, mint a többi parancs, de nem kell bejelenteni, hogy a különleges parancsot használjuk éppen el, ezzel leplezve a vezér kilétét.

A vezér ezen felül elhasználhatja a különleges parancsát, hogy automatikusan letegyen egy Gut Roll-t (bátorság-próba). A próbát leteheti a maga nevében vagy bárki más helyett is. Amikor a vezér csapatában bárkinek Gut Roll-t kell tennie, a vezér automatikusan elköltheti a különleges parancsát, hogy a dobás automatikusan sikerüljön.

A fenti különleges parancsot a vezér elhasználhatja a saját Combat Group-ján belül vagy bármely másik figurára is a seregben belül.

FONTOS: vezér csak abból a figurából lehet, aki a Support Weapon bekezdésben megkaphatja a Lieutenant képességet, vagy azok a személyiségek, akik eleve rendelkeznek ezzel a képességgel. Egyes személyiségek extra SWC-pontot adnak a seregnek, ha ők a vezérek (ezt az SWC-érték előtt egy +1 vagy 2 jelzi). Egy seregben csak egyetlen vezér lehet.

Felállítás és kezdeményezés (Deployment and Initiative)

A felállást és a kezdeményezést egy kockadobás és a „Field of Ball”-rendszer határozza meg. A játék előtt a két játékosnak Face to Face-dobást kell tenniük a vezérük WIP-értékére. A győztes eldöntheti, hogy ezzel meg akarja-e nyerni a kezdeményezést, vagy eldöntheti, milyen sorrendben álljanak fel a játékosok. Ha az egyik lehetőséget kiválasztották, a másik lehetőséget automatikusan az ellenfél kapja meg.

Felállítás (Deployment)

Ha a játékos a felállást döntheti el, akkor eldöntheti, melyik oldalon akar felállni a figuráival, és azt is ő dönti el, hogy melyik játékos áll fel először.

A felállítás során mindkét játékos elhelyezhet a tartalékban egyetlenegy figurát. Ez a figura azután áll fel, hogy az ellenfél feláll a saját figuráival (ha amúgy az ő serege áll fel először), vagy azután áll fel, ha az ellenfél már felállt a maga tartalékba helyezett egy figurájával (ha egyébként az ő serege áll fel másodszor).

Bizonyos képességek lehetővé teszik, hogy a figura ne álljon fel a többiekkel együtt (Camouflage and Hiding (CH), Airborne Deployment (AD) etc.).

A tisztek jelenléte nélkülözhetetlen a parancsnoki lánc megtartásához, ezért a vezért mindenképpen le kell helyezni az asztalra a felállítás során, még akkor is, ha rendelkezik a Camouflage and Hiding (CH) vagy az Airborne Deployment (AD) képességgel. Ha ez nem történik meg, akkor a sereg a „Loss of Lieutenant (vezér nélküli)” állapotba kerül (lásd később). Ha a vezérnek megvan a CH: Camouflage vagy a CH: TO Camouflage, akkor a játékot kezddhet egy TO vagy Camouflage jelzőként, de a csatátérre mindig fel kell állítani.

Kezdeményezés (Initiative)

Ha a játékos az kezdeményezést választja a csata elején, akkor eldöntheti, hogy ki legyen az első aktív játékos.

Innentől kezdve ez a sorrend lesz érvényben az egész játéksorán.

Példa: a PanOceanian játékos 12 figurával rendelkezik, egy 12-es WIP értékű hadnagya van (Fusilier Angus). A Yu Jing játékosnak 7 figurája van és egy 13 WIP-értékű vezére van (Zhanshi Wen Liu). Mindketten dobnak, és a PanOceanian játékos 7-et dob, míg a Yu Jing játékos 11-et. Mindketten sikerrel járnak, de a Yu Jing játékos nagyobbat dobott, így ő győz ezután el kell döntenie, hogy a felállítás vagy a kezdeményezés lehetőségét kapja meg.

A játékos választhatná azt, hogy a felállítás opcióval megszerzi a tábla jobb oldalát, amelyen több a fedezék. A Yu Jing játékos viszont az „először üt, kétszer üt” filozófiát követi, ezért a kezdeményezést választja, és azt mondja, hogy mindig ő lesz az aktív játékos. A PanOceanian játékos ezután eldöntheti, melyik oldalt választja (a több fedezéssel bíró jobb oldalt), és eldöntheti, hogy ki kezdje a felállást (úgy dönt, hogy Yu Jing kezd).

A Yu Jing játékos ezután felhelyez 4 figurát az asztal bal oldalán, egyet tartalékba helyez, és kettőt félretesz, mert azok rendelkeznek az Airborne Deployment (AD) képességgel. A PanOceanian játékos 10 modellt helyez fel (Croc Man lenne a 11-ik, de ő rendelkezik a CH: TO Camouflage képességgel, ezért neki a helyzetét kell feljegyezni). Az utolsó figurát tartalékba

helyezi. A Yu Jing játékos felhelyezi a tartalékban levő figuráját (az Airborne Deployment (AD) képességgel rendelkező két figurát majd a csata közben helyezi fel), majd a PanOceaninan játékos is felrakja a maga utolsó figuráját. Minden készen áll a csatára!



Harc

Ballistic Skill (BS) (lövés)

A modern háborúk alapja a távolságból való tüzelés. A lövéshez szükséges egy BS-képesség, egy fegyver, amellyel lőni lehet és rálátás (LoF) a célpontra.

Lövés összefoglalás

1. célpont kiválasztása
2. LoF ellenőrzése
3. parancs vagy ARO-parancs kiadása
4. minden Burst (lövés) tulajdonság után, amellyel a fegyver rendelkezik, egy d20-as kockával kell lőni. A figura BS-értéke a módosításokkal együtt megadja az eredményt, amelyet el kell érni a lövéssel. Ha egy Face to Face-dobásra van szükség, mert az ellenség a lövésre visszalövessel reagál, a dobás győztese talál a lövésével.
5. a célpont minden találat után ARM-dobást tesz, hogy elkerülje a sebesülést. A dobás értéke a fegyver erejétől (Damage), illetve a célpont ARM-értékétől és a fedezékmódosítótól függ.
6. a figura sérülés-jelzőt kap, illetve veszteségként elkönnyvelhető, ha nem tudja megmenteni egy Doctor, Paramedic, AutoMedikit vagy Regeneration.

Amikor a játékos bejelenti, hogy rálő egy célpontra, d20-at dob, hogy kiderüljön, sikerrel jár-e. Ebben az esetben három lehetséges végeredmény lehet:

1. A célpontnak nincs LoF-rálátása a lövészre, ezért nem kap ARO-parancsot ellene. Ekkor csak Normal Roll-t kell dobni, amelyet a szokásos módosítók sújtják (a távolság, a fedezék és a figura Skill értéke és felszerelése).
2. A célpontnak LoF-rálátása van a lövészre, ezért ARO-parancsot kap, amellyel kiadhat Shoot, Dodge, Hack vagy Sepsitor parancsot. Ekkor Face to Face-dobásra lesz szükség, amelyet a távolság, a fedezék és a két figura Skill értéke és felszerelése módosít.
3. A célpontnak LoF-rálátása van a lövészre, de az ARO-paranccsal olyan cselekedetet hajt végre, amellyel nem befolyásolja közvetlenül a lövést. Ekkor a lövész csak Normal Roll-dobást tesz, az 1-es pontban leírtak szerint.

A lövés során a játékos mindig eldöntheti, hogy a parancs végrehajtásának melyik pillanatában akarja leadni a lövést. Erre általában a legelőnyösebb pillanatot érdemes kiválasztani: tiszta LoF-rálátást, minimális fedezéket vagy optimális lőtávot. A fentiek az ARO-parancsokra is vonatkoznak.

Minden lövész annyiszor lőhet, amennyi a fegyver Burst (B) (lövés száma) jellemzője; ez az érték 1 és 5 között lehet. A játékos a lövéseit tetszőlegesen oszthatja el azok közt a célpontok közt, amelyekre a lövésznek LoF-rálátása van, és lőtávon belül vannak. Egy fegyverből az összes lövést a terepasztal ugyanazon pontjáról kell leadni, nem lehet az egyes lövéseket különböző pozícióból leadni.

Az ARO-parancsban leadott lövések Burst (B) értéke mindig 1, hacsak nem a Suppression Fire vagy a Total Reaction különleges szabályokat kell használni.

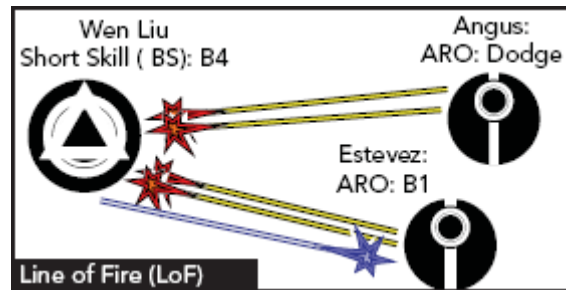
Összefoglalva a dolgot, a cselekvés során a figura leadhat 1 vagy (B) lövést, amíg az ARO-parancsot kapott figura csak 1-et lőhet, vagy más módon reagálhat (Dodge, Hack, CC etc.).

Ha a célpont közvetlenül arra reagál, hogy rálőttek, akkor az ARO-parancs során kisebbet

vagy ugyanannyit kell dobnia, mint a módosított Attribute-értéke, de nagyobb, mint a lövész összes sikeres BS-dobása, ha sikerrel akar járni.

A lövésznek azok a lövései találnak, amelyekre a dobása kisebb a módosított BS-értékénél, de nagyobb, mint a célpont dobása (Face to Face-dobás esetén).

Példa: Wen Liu egy paranccsal a Heavy Machine Gun-jával rálő a LoF-en belül két Fusilier célpontra, akik 6 inch-re vannak tőle (a távolság miatt nem jár módosító). Angus, az egyes célpont, az ARO-paranccsal Dodge Skill-t használ fel, míg Estévez az ARO-parancsával visszalő. Wen Liu a négy lövését egyenlő arányban osztja meg a két célpont között. Ehhez Face to Face-dobásra lesz szükség, mivel mindkét figura olyat cselekszik, amellyel a lövész cselekedetét befolyásolják. Wen Liu 7-et és 15-öt dob Estévez ellen, ami a módosított 11-es BS-értéke miatt egy sikert jelent. Estéveznek 15-öt vagy kevesebbet kell dobnia (12-es BS érték, és a Combi Rifle rövid távra +3 módosítót ad). A dobás 13, ezért sikerrel jár. Mindkét dobás siker, de Estévez dobása nagyobb, így ő találja el Liu-t. A másik Face to Face-dobás során Angus 4-et dob a saját tesztjére (PH=10), ami sikerül, viszont Wen Liu 9-et és 5-öt dob, azaz mindkét dobása sikerül. Mindkét dobás nagyobb, mint Angus dobása, ezért 2 találatot ér el. Most Angus és Wen Liu ARM-dobásokat fog tenni.



Nem lehet célpontként olyan modelleket megnevezni, amelyek rálátást akadályozó akadályok mögött vannak (füstgránátok, falak, vagy sűrű erdős zónák. Ha a célpontra nem látunk rá, nem is lehet rálőni (kivéve a Speculative Shot vagy Intuitive Attack képességgel). Ahhoz, hogy a figurára rálőjenek, annak a fegyver lőtávolságán belül kell lennie.

Ha egy modell talapzatérintkezésben van egy ellenséges modellel, nem használhatja a BS-értékét, csak a CC-t (közelharcit).

A kritikus BS-dobás automatikus sikert jelent: a célpont egy közvetlen sebet kap, amely ellen nem tehet ARM-dobást.

A Cover (fedezék) egy olyan terület, amely módosítja a modellre leadott lövések nehézségét. Ahhoz, hogy a modell fedezékmódosítót kapjon, a talapzatával érintkeznie kell a fedezékkal. A modell akkor van fedezékben, ha legalább egy részére rá lehet látni (azaz legalább akkora testrésze kilátszik, mint a feje), de a tereptárgy a többit eltakarja. Ha a figura teljesen el van takarva, nincs rá LoF-rálátás, és ekkor Total Cover-ben (teljes fedezékben) van.

Kétféle fedezék létezik:

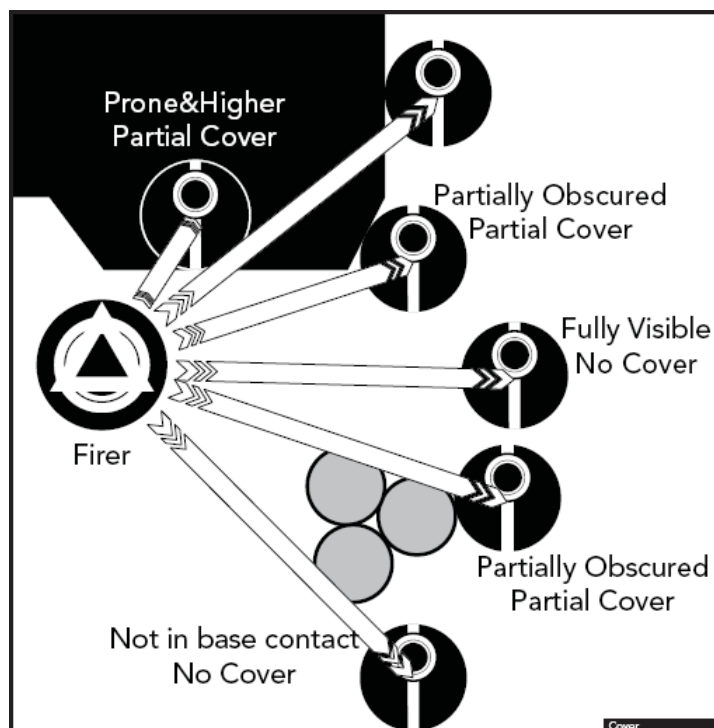
1. Partial Cover (részleges fedezék). Ez valamilyen vastag anyagból készül, amely részben eltakarja a célpontot. Ez a fedezék -3 módosítót ad a lövész BS-értékéhez, és +3-at a célpont ARM, illetve BTS-értékéhez (kivéve a Hacking Skill használatakor).
2. Total Cover. Ha egy célpontot teljesen eltakar egy fedezék, nincs LoF-rálátás, és csak gránáttal lehet megtámadni (Speculative Shot), esetleg Guided Special Ammunition (nyomkövető lövedék).

A páncéltörő (Armour Piercing Special Ammunition, (AP)) fegyverek módosítják a célpont ARM-értékét, de a fedezék nyújtotta módosítót nem befolyásolják.

A földön fekvő (Prone) figura részleges fedezékben van, ha magasabb pozíciót foglal el, mint a

rálövő lövész (-3-at a BS-re és +3-at az ARM-ra). Ahhoz, hogy egy földön fekvő figurára rálőjön valaki, rá kell látnia a talapzatára.

Mivel a fedezéknek igen nagy szerepe van a játékban, ajánlott a terepasztalt sok tereptárggyal, illetve különböző magasságú épületekkel berendezni.

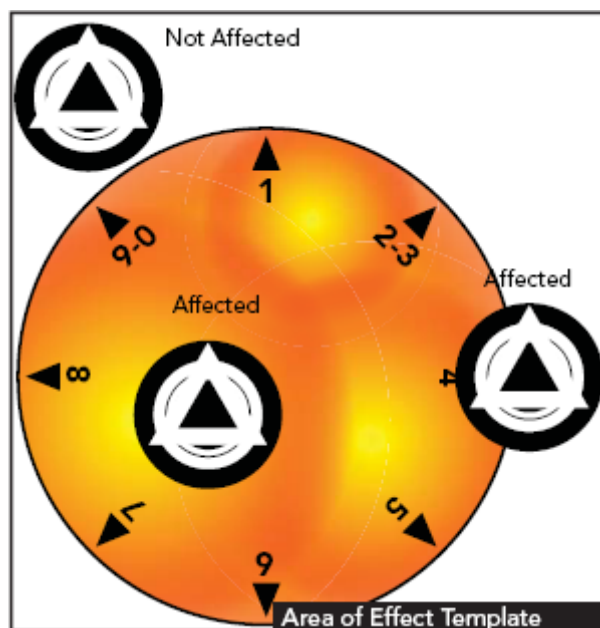


Area of Effect Template Weapons (területre ható sablonos fegyverek)

Az ilyen fegyverek nemcsak a célpont modellt, hanem az egész területet is sebzik. A fegyver minden olyan figurára hat, amelynek a talapzata akár csak részben is a sablon alá esik. A célpontnak nem kell a sablon közepe alá esnie, elég, ha a sablon fedi a talapzatát. A sablonokat ugyanúgy befolyásolják a tereptárgyak, mint a hagyományos fegyverek LoF-jét. Ha nincs LoF (például egy fal miatt, a célpontot nem lehet eltalálni, míg ha a célpont részben takarva van, a részleges fedezékmentőt megkapja a sablon ellen is, ha a fedezék érinti a talapzatát

Háromféle sablon van: a kör, a kis könnycsepp és a nagy könnycsepp alakú sablon.

A sablon magassága egyenlő a körsablon sugarával, illetve a többi sablon szélességének felével (a füstgránátoknak nincsen minimális magassága, rájuk ez a szabály nem vonatkozik). Háromdimenziós sablont úgy kaphatunk, hogy egy sablont bevágunk a sugarának megfelelő mélységben, és a vágásba beleillesztünk egy

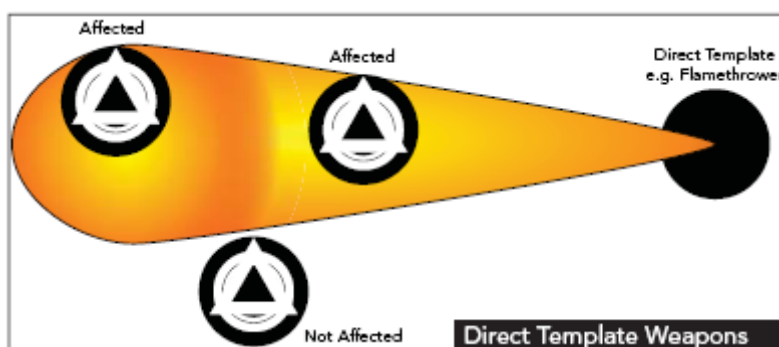


másik sablont, hogy egy keresztet formáljanak.

Ha a sablonnal kritikus sikert dobunk, a célpont figura (és csak az az egy célpont figura) egy automatikus sebet kap ARM-dobás nélkül. Ha ugyanaz a sablon egyébként más figurákra is hat, azok a szokásos módon tehetnek ARM-dobást.

Ha egy olyan figurát ér sablonos támadás, amelynek nem ő volt az eredeti célpontja, és a CH: Camouflage vagy a CH: TO Camouflage különleges képességgel rendelkezik, annak ugyanúgy ARM-dobást kell tennie, mint bárki másnak, és azonnal fel is kell fednie magát (a sikerességtől függetlenül). Ha a találatot kapott figura a Hidden Deployment szabály szerint állt fel, akkor is fel kell fednie magát.

A Direct Template Weapons (közvetlenül ható sablonos fegyverek) (Flamethrower, Chain Rifle, Nanopulser etc.) nem igényelnek BS-dobást, hogy találatot érjenek el: a sablon a lövész talapzatának közepéből indul ki, és minden modell, amely alákerül, ARM-dobást tesz.



Ha a sablon alá kerülő figura Dodge Skill-t akar használni, hogy megmeneküljön, -6-al kell dobnia a PH-értékre.

Ha a sablon alá kerülő figura vissza akar lőni, mindenképpen találatot szenved el, ő maga pedig Normal Roll-dobást tesz az aktuális módosítókkal. A figuráknak ezután kell ARM-dobást tenniük.

Ha két figura sablonos fegyverrel lő egymásra, mindketten találatot kapnak, majd ARM-dobást tesznek.

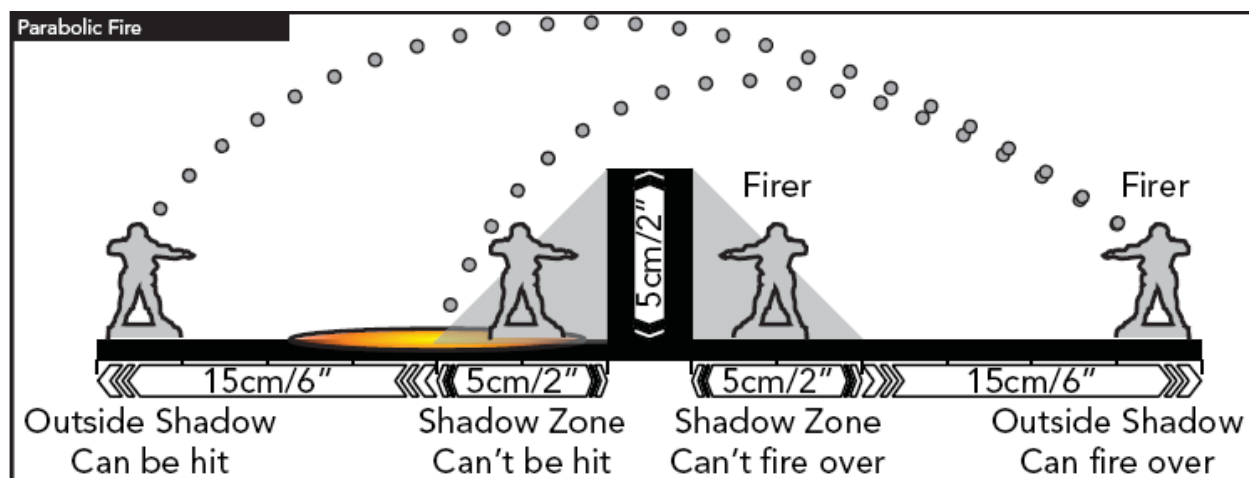
A Direct Template fegyverek lehetővé teszik az Intuitive Attack támadást.

Ha egy figuránál két Direct Template fegyver is van (például 2 Chain Rifle), mindkettőt elsűthetik egymás után. Ez úgy működik, mintha az illetőnél egy Burst (B) 2 tulajdonságú Chain Rifle lenne. A parancs végrehajtása során a sablont kétszer lehet lehelyezni, akár két különböző célpontra is. Ha mindkettő ugyanazt a célpontot találja el, és az a Dodge Skill-t használja fel, akkor -6-al kell dobnia, és ha sikerül, mindkét lövést elkerüli.

Thrown Weapons (hajítófegyverek)

A hajítófegyverek a gránáthoz hasonlóan a PH-értéket használják fel, nem a BS-értéket, amely onnantól kezdve pontosan ugyanúgy működik, mint a BS-érték más fegyvereknél.

Parabolic Fire (felfelé irányuló támadás). Egy gránátot ki lehet lőni a levegőbe is, hogy visszazuhanva egy akadály mögött érjen földet (például egy fal mögött). A Parabolic Fire a lövése közben két „árnyékszónát” hoz létre: az egyik árnyékszónába a lövész nem tud odalőni, a másikra nem tud rácélozni. Az két árnyékszóna szélessége megegyezik az akadály magasságával. Ahhoz, hogy a Parabolic Fire parancsot fel lehessen használni, a lövész talapzatának közepe és a körsablon közepe egyaránt kívül kell hogy essen ezen az árnyékszónán.



Ha a lövés nem sikerül, és a gránát az árnyékszónába hullik (a Dispersion (szóródás) szabálya miatt) akkor a körsablont úgy kell lehelyezni, hogy a sablon közepe pontosan az árnyékszóna legközelebbi szélét érintse. A fentiekből következik, hogy az árnyékszónán belül elhelyezkedő modelleket bizonyos körülmények között eltalálhatják a sablonos fegyverek is.

Speculative Shot (vaktában lövés). Speculative Shot-ra akkor van szükség, ha a célpontra nincs LoF-rálátás, de a lövész valamilyen Parabolic Fire-szabály szerint működő fegyverrel próbál rálőni. Ezeket a fegyvereket területre irányítják rá, de ekkor is meg kell nevezni egy célpontot. Célpont megnevezése nélkül nem is lehet Speculative Shot-cselekedetet végrehajtani.

A Camouflage vagy TO Camouflage-szabály szerint működő figurákat nem lehet célpontként megnevezni, ha Speculative Shot-lövést akarunk leadni rájuk. Nem lehet megjelölni egy közeli területet sem abban reménykedve, hogy a sablon majd betakarja őket, mert az elgondolás az, hogy nem fedezték fel őket, és nincs értelme egy üres területre lőni. Ha egy figurára nem vonatkozik a Camouflage vagy a TO Camouflage szabály, akkor le lehet adni rá Speculative Shot-lövést (feltételezzük, hogy legalább a körülbelüli helyzetével tisztában van az ellenség).

A Speculative Shot lehetővé teszi, hogy egy fegyverrel vagy gránáttal a terepasztal egy pontjára lőjünk oda, nem magára a célpontnak kinevezett figurára, feltéve, hogy amikor a sablont lehelyezzük a becsapódás helyére, az eltalálja az eredeti célpont figurát (és ahogy azt már leírtuk, a célpont figura nem állhat a Camouflage vagy a TO Camouflage szabálya alatt).

A Speculative Shot bejelentésekor az egész parancsot el kell használni, és a BS vagy a PH értékre -6-os módosító jár.

Ha gránátot, gránátvetőt vagy a Parabolic Fire szabályai szerint működő fegyvert használunk, és a célpont egy gránát füstje takarásában vagy egy Zero, illetve Low Visibility Zone-ban (zéró vagy kis látótávolságú fényviszony) tartózkodik, a lövés mindenképpen Speculative Shot-nak számít.

Dispersion (Szóródás): ha olyan fegyverrel vagy eszközzel célzunk, amely lehetővé teszi a Parabolic Fire üzemmódot, (például az összes gránátvető vagy gránát), és a lövésünk sikertelen, a lövedék szóródni fog, és a harcmező egy másik pontján fog becsapódni. Hogy kiderítsük, hová esett a lövedék, helyezzük a kör alakú sablont arra a helyre, amelyet eredetileg célpontnak jelöltünk meg, úgy, hogy az 1-es szám pont abba az irányba nézzen, mint a tüzelő modell LoF-ja. A lövedék annyi inch-nyi távolságra szóródik el, mint amennyi a Failure Category 2,5-szöröse

(távolság = FC X 2,5). A szóródás irányát az eldobott d20-as kocka második számjegye határozza meg: az irány ugyanaz a szám a kör alakú sablonon.

A kudarc kategória (Failure Category) úgy számolandó ki, hogy a dobott értékből kivonjuk a célszámot, ami alá kellett volna dobni.

Példa: Angus Speculative Shot lövést ad le a gránátvetőjével. A célpontra 6-ot vagy kevesebbet kell dobnia (BS 12-6). 9-et dob, így a FC-érték 3 lesz (9-6). A sablont az eredeti becsapódási hely felé helyezve kiderül, hogy a lövedék 7,5 inch-et szóródik (3 X 2,5) a 9-es irányba.

A lövedék semmi szín alatt nem szóródhat messzebbre, mint az eredeti lőtávolsága a lövéstől számítva. Ha messzebbre szóródna, a lövedék egyszerűen célt tévesztett, és semmilyen hatása nem lesz.

Közelharcban (CC) harcolók és lövés

Ha olyan modellre lövünk rá, amely közelharcban áll éppen, akkor, a célponttal harcérintkezésben levő baráti modell után összeadódó -6 módosítót kap a lövés (ezt az értéket az egyéb módosítók tovább ronthatják). Ha a dobás sikertelen, és a kudarc kategória (FC) egyenlő vagy kisebb, mint a baráti figurák után járó módosító (-6, -12 vagy bármi más), akkor a lövés az egyik baráti modellt találta el, akinek ARM-dobást is kell tennie. Ha több baráti modellt is eltalálhatott volna a lövés, véletlenszerűen kell kidolgozni, hogy éppen kit ért találat közülük.

Példa: Angus látja, hogy a társát, Fusilier Silvát közelharcban megtámadja Zhanshi Wen Liu. Angus úgy dönt, hogy segít neki, de mivel rövid távon belül van, ezért az ARO-parancsán belül egy lövést jelent be (BS-dobás). Ahhoz, hogy eltalálja Wen Liut, 9-et kell dobnia (12 + 3 a rövid lőtáv miatt – 6 a közelharcba való belelövés miatt). Angus 12-t dob, ami kudarcot jelent, 3-as FC-kategóriával. Mivel a 3 kisebb, mint a 6-os negatív módosító, amely a közelharcban álló baráti modell miatt jár, a lövedék Silvát találja el, akinek most ARM-dobást kell tennie.

Ha a sablonok olyan modelleket takarnak le, amelyek közelharcban állnak, a közelharctól függetlenül mindig csak azokra a modellekre fognak hatni, amelyek fizikailag is a sablon alatt vannak.

Elnyomó Tűz (Suppression Fire, SF): ez egy Long Skill, amely egy egész parancsot kíván meg. Egy megfelelő SUP FIRE jelzőt kell a csataterre helyezni: a jelző közepének fednie kell azt az egyenes vonalat, amelyet a lövész LoF-je ad meg, nem lehet semmilyen akadály a jelző és a modell között és a jelző nem lehet messzebb, mint a fegyver maximális lőtávja.

A SF-parancs lehetővé teszi, hogy a fegyver teljes Burst (sorozatlövés) értékét ki lehessen lőni egy ARO-parancs során. Akár baráti, akár ellenséges modell érintkezik azzal a sávval, amit a SF-paranccsal meghatározunk (úgy, hogy közben LoF-ben van), a reagáló lövés során megkapja a fegyver Burst-értéke által meghatározott összes lövést (a találatokra természetesen ettől függetlenül dobni kell). A fegyver teljes Burst értékét megkapja minden olyan modell, amelyet az SF-folyosón belül aktiváltak (ha a lövésznek van rájuk LoF- rálátása), illetve ugyanúgy megkapja minden egyes modell is, amely belép az SF-sávba Normal Move, Dodge, Coordinated Order, Cautious Movement vagy bármely más Short Movement Skill segítségével (a lövésznek ezekre a modellekre is rá kell látnia előbb).

A Suppression Fire legnyilvánvalóbb alkalmazása az, amikor a SF-jelzőt egy szűk folyosón

helyezzük el, ahol senki sem tudja elkerülni a lövéseket.

Ha az SF-jelzőt egy figurára helyezzük le, akkor a figurára annyiszor el lehet lőni a fegyver teljes Burst értékét, ahányszor a modellt a játékos aktív körében aktiválják. Suppressive Fire parancsot nem lehet ARO-parancsként kiadni.

Ha az aktív körben Suppressive Fire parancsot adunk ki, a lövész a szokásos szabályok szerint megoszthatja a fegyver Burst értéke által adott lövéseket az ellenséges modellek között, akik a LoF-jában tartózkodnak, méghozzá ugyanazon parancson belül.

Példa: Fusilier Angus egy parancsot elhasznál Suppressive Fire-parancsra, és a cselekedetével 4 ellenfelet is lőhetne. Ugyanazzal a parancssal dönthet úgy, hogy a fegyvere 3 lövését elosztja 3 célpont között.

A Suppressive Fire által lefedett területet a bejelentő játékos következő aktív köre elejéig fenn lehet tartani.

Ha a modell az aktív vagy akár a reagáló (reactive) körében bármilyen más Skill-t akar használni a Suppressive Fire-ön kívül, azonnal megszakítja a Suppressive Fire parancsot.

A Suppressive Fire-cselekedettel rá lehet lőni Zero Visibility Zone-ban (zéró látótávolságú hely, mint a füst vagy a sűrű dzsungel) vagy a mögött tartózkodó ellenfélre is, de a lövés -6 módosítót kap.

Közelharc (CC-Combat)

A közelharcban az ellenfelek szorosan egymás közelében állnak, és emiatt nem lehet hatékonyan használni semmilyen lő-vagy távolsági fegyvert. A közelharcba kézfegyvereket vagy rövid hatótávolságú pisztolyokat (Pistol) vetnek be egymás ellen.

Ahhoz, hogy két modell közelharcban küzdjön, talapatérintkezésben kell lenniük. Amikor két modell talapatérintkezésbe kerül, automatikusan közelharcba is kezdenek, és közelharc fegyverekre váltanak át anélkül, hogy ehhez bármilyen Skillt elhasználnának. A T. A. G.-k nem rendelkeznek külön közelharc fegyverrel, de az öklük így is PH-2 sebzést okoz automatikusan. Amikor CC-támadást adunk le egy ellenfél ellen, d20-kockával kell dobunk, hogy kiderüljön, a támadás sikeres volt-e.

A közelharcban Face to Face-dobást kell tenni. Az eredmény a következő lehet:

1. Mindkét dobás sikertelen: senkit nem találnak el.
2. Az egyik dobás sikerül, a másik nem. A kudarcot valló figurát eltalálják, és ARM- dobást kell tennie.
3. Mindkét figura dobása sikerül. Amelyik modell a legkisebbet dobta a Face to Face-dobás során, ARM-dobást tesz +3 módosítóval (ami a kitérés kísérletét jelzi). Ha döntetlen a dobás, akkor a nagyobb (módosítatlan) Attribute értékű modell nyeri a dobást. Ha ekkor is döntetlen az eredmény, akkor az aktív játékos elhasználta a parancsát, és ha újabb közelharcot akar lefolytatni, újabb parancsot kell elköltenie (amelyhez újabb Face to Face-dobást kell tenni).
4. Mindkét dobás sikerül, de az egyik kritikus siker. A kritikus siker mindenképpen nyer, még ha egyébként az ellenfél nagyobbat is dobott volna, és a győztes egy automatikus sebet okoz az ellenfelének (nem lehet ARM-dobást tenni).
5. Mindkét fél kritikus sikert ér el. A nagyobb dobás nyer, és a másik ARM-dobás

nélkül automatikusan sebet kap. Ha döntetlen a dobás, akkor a nagyobb (módosítatlan) Attribute értékű modell nyeri a dobást. Ha ekkor is döntetlen az eredmény, akkor az aktív játékos elhasználta a parancsát, és ha újabb közelharcot akar lefolytatni, újabb parancsot kell elköltenie (amelyhez újabb Face to Face-dobást kell tenni).

A kör elején a játékosnak kötelezően félre kell raknia egy parancsot minden egyes, a köre elején közelharcban álló figurája után. Ezzel folytathatja a közelharcot, vagy a Dodge parancssal kihátrálhat belőle. A közelharcok eredményét a játékos körének bármely szakaszában ki lehet dolgozni.

Közelharc összefoglaló

1. Válasszuk ki a célpontot.
2. Kerüljünk vele talapzatérintkezésbe. Ekkor addig kell különböző parancsokkal mozgatni a figurát, amíg az nem kerül talapzatérintkezésbe a célponttal.
3. Kezdeményezzük a közelharcot (CC). Ezt lehet kezdeményezni úgy is, hogy egy parancson belül először az ellenféllel talapzatérintkezésbe lépünk, majd ugyanabba a parancsban CC-Skill-t is felhasználunk, de egy újabb parancssal is lehet egyszerűen csak CC-Skill-t elhasználni, mozgás nélkül, ha már érintkezünk a figurával; végül pedig lehet CC-t kezdeményezni ARO-parancssal is.
4. Face to Face-dobásra lesz szükség a megfelelő Attribute értékre.
5. Minden szükséges ARM-dobást el kell végezni.
6. A figura sérülés-jelzőket kap, illetve veszteségként elkönnyvelhető, ha nem tudja megmenteni egy Doctor, Paramedic, AutoMedikit vagy Regeneration.

Charge (Roham)

A roham azt a mozgást jelöli, amelynek a végén a figura talapzatérintkezésbe kerül egy ellenséges modellel. A roham különleges előnyt nem biztosít, de bizonyos modellekre (mind például a Warband figurák) ez a fajta mozgás jellemző.

Ha egy modellt rohammal megcélznak, annak több lehetősége is lesz:

1. Lő (idetartozik minden olyan támadás is, amellyel a modellnek lehetősége van támadást leadni még a CC-közelharc előtt, például a Hacking, Sepsitor-támadás stb.). Ebben az esetben mindkét modell Face to Face-dobást tesz, amelyhez a támadó CC-értékét és a védekező BS-értékét kell felhasználni (ha a védekező másfajta támadást kíván leadni, természetesen a BS helyett a megfelelő értéket kell felhasználni). Ha a védekező fél megnyeri a dobást, a támadónak ARM-dobást kell tennie. Ha sikerrel jár, nem szükséges Gut Roll-t dobnia, mivel ekkor a modellek már talapzatérintkezésben vannak. Ha a rohamozó nyeri a dobást, a védekező lövése (támadása) mellémeget, akármekkora is dobott, és neki kell ARM-dobást tennie.
2. Ellenrohamot (countercharge) jelent be. Ekkor a védekező fél egyszerűen felkészül a CC-közelharcra.
3. Menekül (flee). Ekkor a védekező fél megpróbál elhátrálni a támadótól. Ebben az esetben mindkét modell Face to Face-dobást tesz, amelyhez a támadó CC-értékét és a védekező PH-értékét kell felhasználni. Ha a védekező nyeri a dobást, a modellt az első MOV-értéke felének megfelelő inch-csel el kell mozgatni. Ezzel teljesen kikerülte a támadó csapását: ha a támadó a saját mozgásával még így is el tudná érni őt, akkor is

egy milliméter távolságra meg kell állítani a támadó modelljét a védekező figurától (azaz nem állnak talapzatérintkezésben). Ha a támadó megnyerte a dobást, a két modell talapzatérintkezésbe kerül, és a védekező fél ARM-dobást tesz.

Overrun (gázolás). Az Overrun egy Long Skill, amely során egy T. A. G., egy könnyű vagy egy nehéz jármű rohamot jelent be egy célpontra. A CC-támadást ilyenkor a gépezet MOV-értéke helyettesíti, a célpont modell pedig a PH-értékével áll ellen a sebzésnek. Ha a gépezet ezt a Long Skill-t bejelenti, akkor minden olyan mozgás, amellyel eléri az ellenséges modellt, Overrun-nak számít. Az Overrun támadás sebzése megegyezik a jármű PH-értékével. A célpont a szokásos módon bejelentheti a reakcióját: lő (Face to Face-dobás, BS a PH-érték ellen), fogadja a rohamot (Countercharge; Normal Roll, a CC-értékre) vagy menekül (Face to Face-dobás PH-értékekkel). Ha az Overrun-t bejelentő figura nyeri a dobást, a védekező figura megsérül, és ARM-dobást tesz. A támadó ilyenkor továbbmozog, és befejezi a mozgását.

Ha a védekező fél lő, és megnyeri a dobást, az Overrun-t bejelentő gépezet találatot kap, és ARM-dobást tesz. Ekkor a gép elzúg a lövész mellett, nem találja el, és folytatja a mozgását az eredeti irányba.

Ha a célpont a Countercharge-dobás mellett dönt, CC-támadást hajt végre, de az Overrun-t bejelentő jármű automatikusan el is találja őt (azaz ARM-dobást kell tennie). Ha a célpont túléli az ütközést, a két modell talapzatérintkezésben lesz, elkezdik a közelharcot, így a gép nem mozog tovább.

Ha a védekező fél menekül, és megnyeri a dobást, nem sérül meg, a gép pedig folytatja a mozgását az eredeti irányba.

Disengage from Close Combat (közelharc elhagyása)

Ha a közelharcban levő egyik modellel akarja hagyni a közelharcot, akkor Face to Face- dobást kell tennie a saját PH- és az ellenfél CC-értékét felhasználva (Dodging). Ha sikerül a dobás, a modellt egy milliméterrel odébb lehet helyezni, hogy már ne legyen talapzatérintkezésben. Ekkor még mindig bejelentheti a második Short Skill-jét, ha pedig ARO-parancsot adott ki, akkor az első MOV-értékének a felét megteheti.

***Példa:** Zhenshi Wen Liu (CC 14) a saját aktív körében Fusilier Angus-szal (CC 13) küzd. Ekkor Face to Face-dobást tesznek, és Liu 9-et, Angus 7-et dob. Liu megnyeri a dobást, mivel ő dobta a nagyobbat, és eltalálja Angust. Ha Liu úgy döntött volna, hogy el akar szakadni a közelharcból a PH 10-es értékével, azzal is sikerrel járt volna, és a modellt egy milliméterrel odébb lehetett volna helyezni. Ekkor, mivel Liu aktív köre van, még bejelenthetett volna egy második Short Skill-t is.*

Közelharc több ellenféllel

A figurák egyszerre több ellenféllel is folytathatnak közelharcot, de csak akkor, ha mindegyik talapzatérintkezésben van. Minden további szövetséges modell a közelharcban +3 módosítót ad a CC-dobásokhoz (vagy elszakadás esetén a PH-értékhez), akár aktív, akár reagáló játékosokról is van szó.

***Példa:** Hac Tao Wu SDhenru közelharcban áll három Fusilierrel (Angus, Doucher és Bipandra). A Fusiliereknek +6 módosítójuk van, mivel minden modellt kettő másik támogat.*

A közelharcban a szövetséges figurák mind kapnak ARO-parancsot, de csakis az ellen, aki a parancs bejelentésével kiváltotta a reakciójukat. Ekkor a szokásos módon minden szövetséges

figura után megkapják a +3 módosítót. Az aktív körben cselekvő figura a maga dobásával úgy kell hogy dobjon, hogy mindegyik ellenfél dobását túlszárnyalja; ekkor eltalálja az egyik ellenséges figurát. Ha a dobás során egy ellenséges figura nagyobbat dob, mint az aktívan cselekvő figura, akkor el is találja őt. Ha a magányos figura el akar szakadni a közelharcból, az összes ellenfél CC-dobását túl kell szárnyalnia a maga PH-dobásával, ha sikerrel akar járni.

Az aktív körben minden közelharcban levő figurára le kell osztani egy parancsot, amellyel folytathatja a közelharcot, vagy elszakadhat.

Példa: *Hac Tao Wu Shenrut három Fusilier is támadja (Angus, Doucher és Bipandra). A saját körében Wen úgy dönt, hogy CC-támadást ad le Angusra. Angus és a társai is ARO- parancsot kapnak, amellyel úgy döntenek, hogy támadni fognak. Wu Shenru a maga CC 16-os értékére 12-t dob. A három Fusilier +6-ot kap a dobására, mivel mindegyik mellett ott áll a két társa: ezzel a módosítóval a CC-értékük 19-nek számít. Angus 20-at dob, ami nem elég; a két társa 10-et és 8-at, amely sikert jelent, de mivel Wu nagyobbat dobott, ő nyeri a dobást, és eltalálja Angust, aki így ARM-dobást tesz.*

Megjegyzések a közelharchoz: a közelharc mindig semlegesíti az egyén mozgását. Ha a figura csak az első mozgás értékének egy részét mozogta le, majd talapzatérintkezésbe kerül, a mozgása maradék része elvész.

Ha valaki közelharcban van, az ARO-parancsát nem használhatja fel arra, hogy rálőjön valakire, aki nem része ugyanannak a közelharcnak.

A közelharc túl gyorsan zajlik ahhoz, hogy valaki megijedjen, ezért közelharcban nem kell Gut Roll-t dobni.

Ha egy modell az Optical Disruption Device vagy a Camouflage and Hiding-szabály hatása alatt van, úgy kell venni, mint aki semmiképpen sincs közelharcban.

Ha a közelharc véget ér, a győztes (még talpon álló) figura elfordulhat egy tetszőleges irányba, a játékos döntése szerint.

Ha egy modellt közelharcban hátulról megtámadunk, a modell megfordulhat az ARO- parancsa során, amint az ellenség belép a Zone of Controll-jába.

Coordinated Order

A Coordinated Order (koordinált parancsvégrehajtás) egy olyan cselekedet, amelyet egyszerre több figura végez el egymással összhangban, hogy az ellenfél reagálási lehetőségét a lehető legminimálisabbra csökkentsék (akinek egyszerre túl sok célpontra kellene figyelnie). A Coordinated Order kiadásához a parancsot végrehajtó minden figurának el kell használnia 1-1 parancsot. ha a Coordinated Order két Short Skillből áll, min a kettőt be kell jelenteni, mielőtt a reagáló játékos bejelentené a maga ARO-parancsát. ARO-parancson belül nem lehet Coordinated Order-t bejelenteni.

Bármilyen Skill-t fel lehet használni a Coordinated Order felhasználása során. a parancs végrehajtásában részt vevő minden egyes figurának ugyanazt a Skill-t kell felhasználnia, még hozzá ugyanabban a sorrendben.

Bizonyos Skill-ek használata a Coordinated Order során ugyanazt a célpontot követelik meg, ezért ezeket a Skill-eket minden résztvevő figurának ugyanarra a célpontra kell elhasználniuk.

Coordinated Order Skillek egyazon célpontra
Attack: Ballistic Skills (BS)/Shoot
Attack: Close Combat (CC)
Attack: Forward Observer
Attack: Instinctive Shot
Attack: Overrun
Attack: Sepsitor
Attack: Speculative Shot
Attack: Suppression Fire
Discover
Doctor
Engineer
Hacker
Use MediKit

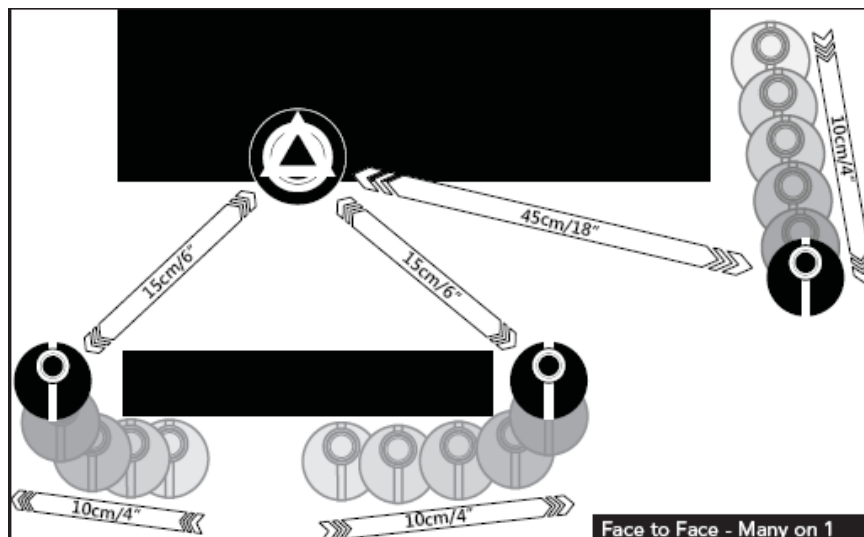
(Vakmerő Parancs) kiadni.

Ha a figurák Coordinated Order-t hajtanak végre, akkor azok az ellenséges modellek, akiknek LoF-rálátásuk van a végrehajtó figurákra, csak egyetlenegy ARO-parancsot kapnak, amivel reagálhatnak.

Egyszerre legfeljebb 4 figurára lehet Coordinated Order-t kiadni. A Coordinated Order-t egyszerre kell bejelenteni a figurákra, csak azok a figurák képesek Coordinated Order végrehajtására, akik ugyanolyan típusúak (Regular/Irregular), illetve akik ugyanannak a Combat Group-nak a tagjai. Semmilyen szabály nem írja elő, hogy a Coordinated Order-t végrehajtó figuráknak milyen messzire kell állniuk egymástól.

Példa: Fusilier Angus megpróbál felfedezni egy TO Camouflage jelzőt, amely egy sarok mögött rejtőzködik. Erre Coordinated Order-t ad ki két másik modellel, Doucherrel és Bipandrával együtt (Coordinated Order = Move + Discover). A TO Camouflage jelző által jelképezett arcok tisztában van azzal, hogy közelednek felé, de mivel csak egyetlen ARO-parancsot kap a három ellenfélre, úgy dönt, hogy nem lő, hanem inkább a szerencséjében bízva nem mozdul.

Angus, Doucher és Bipandra összesen 3 parancsot költenek el: ezzel 4 inch-nyi távolságot tesznek meg, hogy megközelítsék a gyanús jelzőt. Angus és Doucher 6 inch-nyire vannak a jelzőtől (+3 dobásmódosító), míg Bipandra 18 inch-re (0 módosító). mivel a jelző mögött rejtőző harcos nem mozog, csak egy Normal Roll-ra lesz szükség, amelyet a távolság és az álcázás foka módosít. Angusnak és Douchernek 9-9-et kell dobniuk a sikerhez (WIP = 12; távolság miatt -3; TO Camouflage -6), míg Bipandrának a nagyobb távolságmódosító miatt 6-ot vagy kisebbet. Angus 15-öt, míg Doucher 11-et dob (kudar), Bipandra viszont 2-t, ami siker. A TO Camouflage jelző helyére fel kell tenni az eredeti figurát.



Amelyik Skill a fenti táblázatban nincs megjelölve, azok nem igényelnek egyetlen közös célpontot (így például 3 Coordinated Order-t végrehajtó modell mozoghat három különböző irányba).

Ha egy Coordinated Order-en belül a modellek lőni akarnak, minden figura fegyverének a Burst (B) értékét felezni kell, felfelé kerekítve. A „B” értéknek minimum 1-nek kell lennie.

A Doctor, Use Medikit vagy Engineer Coordinated Order-ek során egy sikeres és egy sikertelen dobás mindig semlegesíti egymást; ilyenkor nem történik semmi.

A Coordinated Order folyamán lehet Impetuous Order-t

Sérülések

Amikor egy figurát sikeresen eltaláltak egy CC vagy BS támadás során, a célpontnak ARM-dobást kell tennie. Ebben a helyzetben a figura ARM-értéke egy pozitív módosító, amelyet hozzá kell adni a dobáshoz. Ha a módosított dobás meghaladja a fegyver sebzés (Damage) értékét, a páncél felfogta a találat elejét, és a modellnek semmi baja nem lesz.

Példa: Zhenshi Wen Liu rálő Fusilier Angusra, akit el is talál. Angus egy Combi Rifle-ből kap találatot (Damage 13) az ARM értéke +1, úgyhogy a 13-as célszámot a pont 13-as dobással is túl tudja teljesíteni.

A csatában a kritikus BS vagy CC-találat automatikusan 1 sebet okoz, és a seb ellen nem lehet ARM-dobást sem tenni.

BTS

Egyes fegyvereknek Special Ammunition (különleges lőszer) szabálya van, amely figyelmen kívül hagyja a célpont páncélját. Az ilyen lövés ellen nem lehet ARM-dobást tenni, így ellenük csak a BTS-pajzs (Biotechnologic Shield) a hatásos. a BTS-pajzs pont ugyanúgy működik, mint az ARM, és a Special Ammunition fegyverek ellen helyettesíti az ARM- dobást.

Sérülés zuhanás miatt

Ha játék során egy modell leesik valamilyen tereptárgyról, minden inch esés után egy összeadódó 2,5 Damage értékű sérülés ellen kell ARM-doást tennie (a törtszámot felfelé kell kerekíteni).

Guts Roll (bátorságpróba)

Ha a modell sikeres ARM vagy BTS-dobást tesz, az azt jelenti, hogy a találat lepattant a páncéljáról, emiatt viszont a modell ösztönösen fedezékbe húzódna. A figura ilyenkor a lehető legjobb fedezéket fogja keresni: Total Cover-t keres, ha éppen Partial Cover fedezékben van illetve Prone parancsot kap (földre vetődés), vagy egy Short Movement Skill elhasználásával (amely nem lehet az Alert Skill *(a javított kiadásban az Alert helyett a Discover Skill van megadva (ford.))*) a legközelebbi és legjobb fedezék felé fog mozogni. Ekkor legfeljebb az első mozgási értéke felét teheti meg, de soha nem rohanhat a felé, aki a lövést leadta rá. Ha ezt a helyzetet el akarjuk kerülni, akkor a figurának Guts Roll-t kell tennie, hogy erőt vegyen magán, és a helyén maradjon.

Akkor is Guts Roll-ra van szükség, amikor a figurára valaki egy sikertelen Sepsitor vagy Hacker támadást adott le.

Guts Roll közelharcban: a közelharcban nincs idő megijedni, ezért Guts Roll-ra sincsen szükség.

Guts Roll a sorozatlövő (Burst) fegyverek ellen: amikor az ellenség sorozatot lő a célpontra, csak egyetlenegy Guts Roll-dobást kell tenni (vagy csak egyetlenegy pánikszerű mozgást), méghozzá az összes ARM-dobás kidolgozása után.

Unconsciousness (eszméletvesztés)

Amikor a modell elront egy ARM-dobást, egy Wound Markert (sérülés-jelző) kell melléhelyezni, méghozzá olyat, amelyen a sérüléseivel megegyező szám van. Amikor a modell annyi sérülésjelzőt szedett össze, amennyi a Wound (sérülés) értéke, az adott parancs

végrehajtása után automatikusan a földre esik, és eszméletlen lesz, de előbb mindenképpen ki kell dolgozni az esetleges Burst fegyverek további lövéseit is (ez azt jelenti, hogy egy eszméletlen modellen elméletileg lehet több sérülés-jelző is, mint amennyi a Wound értéke). Amennyiben a terepviszonyok lehetővé teszik a fekvő helyzetet, a modellt fekvőnek (Prone) kell tekinteni, és egy megfelelő jelzőt kell mellé helyezni (esetleg a modellt magát is el lehet fektetni).

Ebben az állapotban a modell minden eszköze kikapcsol, és nem használhat semmilyen Skill- t, kivéve a Regeneration vagy AutoMediKit képességeket. A fentiekén kívül az eszméletlen modell elveszti a Camouflage-jelzőjét, a TIO vagy Optical Disruption adta módosítókat, de ha járt neki fedezék (Cover) módosító, azt továbbra is megkapja.

Amíg a modell eszméletlen, nem ad parancsokat a serege Order Reserve-jébe, a sereg pontértéke szempontjából pedig veszteségként kell kezelni.

Ha egy modell egy eszméletlen ellenfelet akar CC-támadással megsebezni, ezt csak be kell jelentenie, és a célpont automatikusan meghal, méghozzá ARM vagy BTS-dobás nélkül (ezt hívjuk kegyelemdöfésnek, Coup de Grâce-nak).

Ha egy eszméletlen modellt BS-támadással akarunk megölni, a lövésnek egy Normal Roll-t kell dobnia. Ha a dobás sikerül, az eszméletlen modell találatot kap, és ARM-dobást tesz.



Halál

Ha egy eszméletlen modell egy újabb sérülés-jelzőt kap, meghal, és azonnal el kell távolítani a harcmezőről. Egyes Special Ammunition szabályt használó fegyverek eszméleténél levő modellt is azonnal meg tudnak ölni.

Az eszméletlen modellek eszméletlenek is maradnak, amíg valahogy meg nem gyógyulnak, vagy meg nem halnak. Ha egy játékosnál nincs Doctor vagy Paramedic, illetve az eszméletlen modell nem tud használni AutoMediKit-et vagy Regeneration-t, akkor eleve halottnak kell tekinteni, és el kell távolítani a játéktérrel, mivel nem lesz esély, hogy magához térjen.

Structures (struktúra)

Egyes modelleknek és a járműveknek Structure (STR) értéke van, nem Wound értéke. Ezek a modellek hasonlóan működnek, mint a többi, és három állapotuk van: Normal, Unconscious és Dead. Amikor egy ilyen modell sebet kap, akkor elveszít egy STR-pontot (ami nem ad negatív módosítókat), és egy megfelelő sérülés-jelzőt kell mellé helyezni. Ha a sérülés-jelzőn levő szám eléri a modell STR-értékét, a modell Immobilized (mozgásképtelen) lesz, és elpusztul (egy IMM-jelzőt kap a modell, és a legénység, ha van, még ki tud szállni).

Ha a seregben nincs egy Special Skill Engineer képességgel rendelkező modell, az STR-értékkel bíró modellt el is kell távolítani, miután a legénység kiszállt.

Immobilized: egyes fegyverek és Special Ammunition típusú lőszer képesek mozgásképtelenné tenni a célpontot. Ha a modell elrontja a PH-dobását, egy Immobilized-jelzőt kel tenni mellé (IMM-marker), és nem tud olyan parancsokat végrehajtani, amelyhez mozogni kell (Mov, Dodge, BS, C) használhatja viszont a Discover, Reset, Sepsitor és Sensor Special Skill-eket. Ebben az állapotban a modell elveszti minden módosítóját, amit a Special Skill esetleg nyújt neki. Az Immobilized modellek a saját parancsukat beadják az Order Reserve-be.

Scenery structures (tereptárgyak STR-értéke): ha a csata megköveteli, a tereptárgyak is kaphatnak STR-értéket. Az ilyen tereptárgyakat csakis DA vagy Explosive Special Ammunition típusú támadással lehet megrongálni.

Tereptárgy	ARM	STR
Ajtó	1	1
Biztonsági ajtó	3	2
Páncél ajtó	10	3
Fal	10	3
Erőd fal	12	4
Téglafal / Válaszfal	8	3

Morál és vezérek

A csata során a katonák morálja romolhat. Ha a csapat nagyobbik része, esetleg a vezető meghal, lehet, hogy a többi harcos is megtörik.

A játékban a morál két helyzetben játszhat nagy szerepet:

1. **Visszavonulás!** Ha a parancsok kiszámításánál a játékos körének elején a sereg a pontértéke 60%-át vagy nagyobb részét elvesztette, sereg automatikusan demoralizálódik, és elkezd visszavonulni a harcmezőről. Ekkor automatikusan Impetuous-szá válnak, de minden mozgást a felállási zónájuk felé kell megtenni, hogy a lehető gyorsabban elhagyják a harci zónát (hacsak egy további paranccsal meg nem állítjuk őket; lásd később). A visszavonulás során a katonák nem figyelnek oda a vezérükre, így az elveszti a saját extra parancsát.
2. **Loss of Lieutenant:** ha a vezér modellje eszméletlen vagy halott lesz, a seregnek nem lesz vezetője. Ebben az esetben 2 parancs elköltésével egy másik modellt lehet vezérnek kinevezni. Az eszméletlen vezért meg is lehet gyógyítani, de ha a kör végén nem lesz aktív vezér, a következő körre összesen 2 parancsot kap a sereg (amellyel ki lehet nevezni egy új vezért). Ha a vezér az ellenséges játékos körében hal meg vagy válik eszméletlenné, a játékos a következő kört csak 2 paranccsal kezdi, amivel viszont kinevezhet egy új vezért. A vezér elvesztése nem befolyásolja az Impetuous Order-t, így azokat a parancsokat a szokásos módon lehet végrehajtani. A vezér elvesztése után a játékosnak nemcsak a 2 parancsa marad meg, de megmarad az összes esetleges Impetuous Order is, illetve a Religious Troops Special Skill adta parancsok is (ezeket azonban csak arra a modellre lehet rámondani, akinek e képessége a parancsot adja).

Recovering Leadership (az irányítás visszaszerzése)

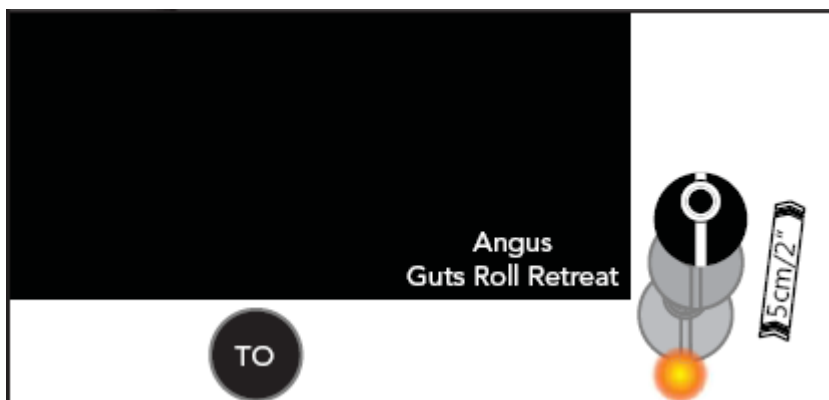
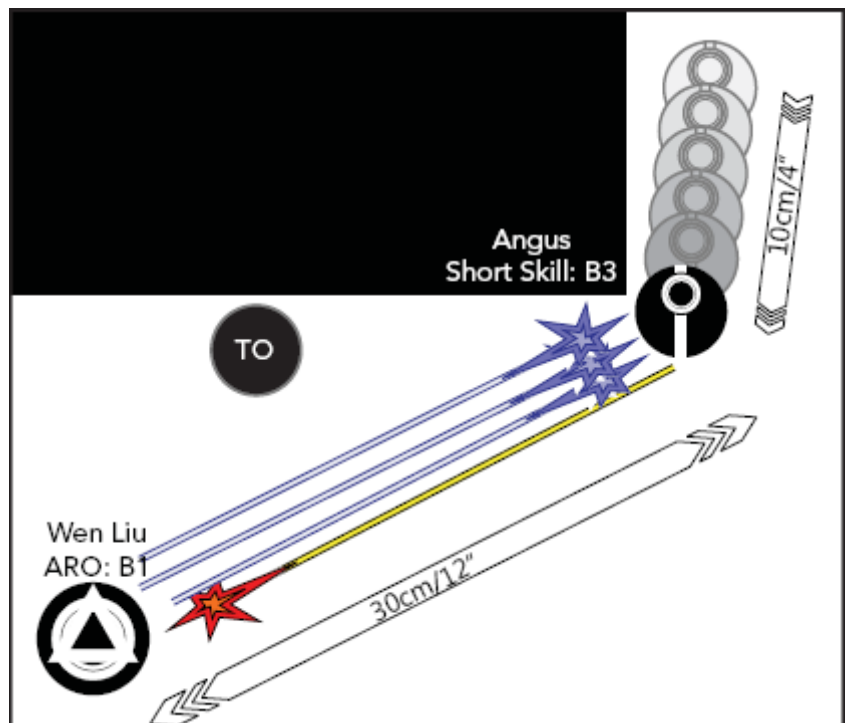
- Ha a vezért elvesztjük, még mindig megpróbálhatjuk visszaszerezni az irányítást. Ha a vezért a saját körünkben veszítjük el, akkor a parancs elköltésével kinevezhetünk egy új modellt vezérnek, aki viszont nem használhatja fel a vezér adta extra parancsot a következő köre elejéig. A seregben bárkit ki lehet nevezni vezérnek (kivéve a REM, Antipode, Hungries vagy az Irregular típusú modelleket). Ha a sereg vagy csoport nem rendelkezik modellekkel, akik felálltak már a terepasztalon (mert például TO Camouflage vagy Airbone Deployment képességgel rendelkeznek), akkor addig nem kaphatunk új vezért, amíg a seregből valaki szabályosan fel nem állt a harcmezőn.
- Ha a sereg Retreat (visszavonulás) állapotában van, elkölthetünk egy parancsot, hogy teljesen visszavegyük egy figuránk felett az irányítást, és megakadályozzuk, hogy Impetuous paranccsal a felállási zónánk felé mozogjon. Ha a parancs elköltése miatt a modell megáll, a kör végéig a szokásos módon irányíthatjuk. A következő körünk elején ismét el kell egy extra parancsot költenünk, hogy irányíthassuk, vagy Impetuous-paranccsal megint menekülni kezd.

Harci példa

Fusilier Angus parancsot kap: kerüljön meg egy sarkot, hogy megkeresse a célpontját. Miután elköltött egy Short Movement Skill-t, 3 inch-nyi távolságot tesz meg (4-et is mozgathatna, de nem akarja elhagyni a fedezéket jelentő utcasarkot).

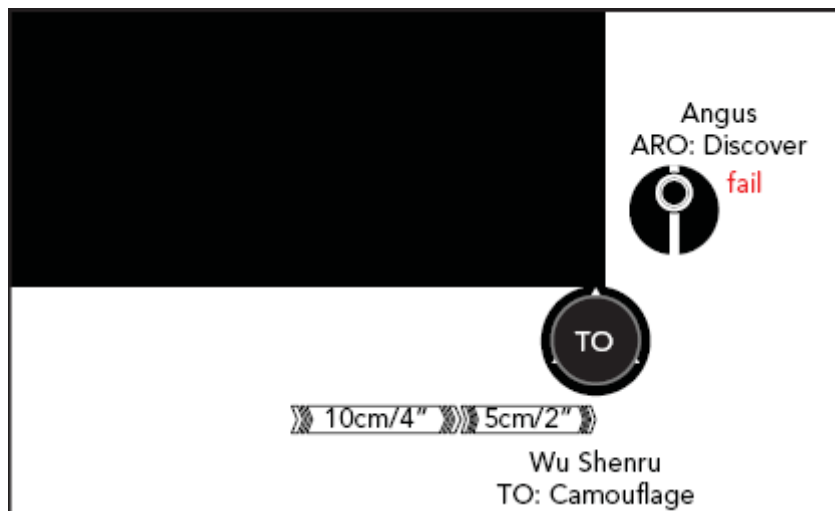
A sarkon túl Angus már látja Zhenshi Wen Liut és egy TO Camouflage-jelzőt, amely egy rejtőzködő ellenfelet takar. Wen Liu egy ARO-parancssal rálő Angusra, aki belépett a LoF-vonalába. A másik modell szintén kaphatna egy ARO-parancsot, de ő inkább úgy dönt, hogy inkább tovább rejtőzik. Angusnak még mindig marad egy Short Skill-je, amivel rálő Liura. Ekkor egy Face to Face-dobást kell tenni, amihez a BS-értékeket kell felhasználni.

Miután bejelentették, hogy egymásra kívánnak lőni, lemérik a távolságot (12 inch), majd dobnak. Angusnak 15-öt vagy kevesebbet kell dobnia (12 alapérték +3 a rövid lőtáv miatt) a fegyvere 3 lövésével (Burst módban lő). Wen Liu 11-et vagy kevesebbet kell hogy dobjon (11-es BS +3 a rövid lőtávra -3, mert Angus egy fal mellett áll). Angus 16-ot, 19-et és 7-et dob, míg Wen Liu 9-et. Csak Wen Liu ér el sikert (az ő dobása magasabb, mint Angus egy darab sikeres dobása). Angusnak 10-et vagy nagyobb kell dobnia (+1 ARM és +3 a fedezék miatt a fegyver 13-as értékével szemben). Angus 17-et dob, azaz a páncélja felfogja a lövést.



Angus ösztönösen fedezékbe húzódna, azaz 2 inch-et mozog (a MOV-értéke fele). Ha akart volna, megpróbálkozhatott volna egy Gut Roll-lal (WIP-dobás), hogy a helyén maradjon.

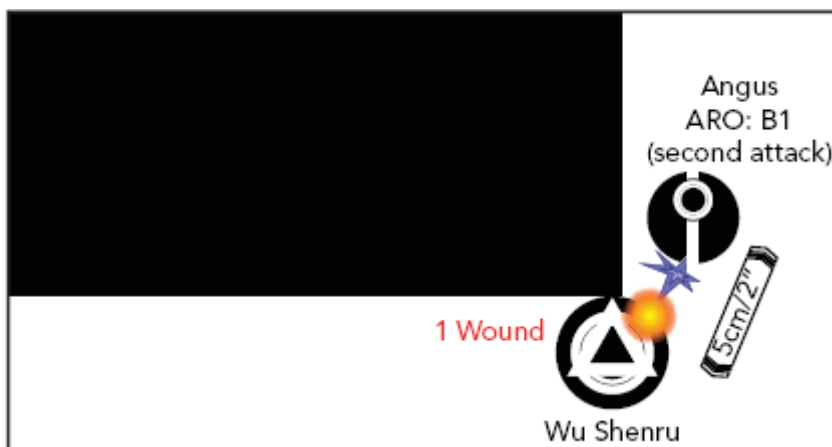
Angus játékosának ez volt az utolsó parancsa, ezért most Wen Liu játékos a kapja meg az aktív kört. A játékos egy parancssal aktiválja Hac Tao Wu Shenrut, aki a TO Camouflage-jelző alatt lapult. Wu Shenru 6 inch-et mozog (két Short Movement Skill, az elsővel 4, a másodikkal 2 inch-et tesz meg). Ezzel eléri a sarkot, és rálát Angusra. Angus ARO-parancsot kap, de mivel Wu Shenru még mindig a TO Camouflage hatása alatt van, az egyetlen parancs, amit Angus kiadhat rá, az a Discover (felfedez). Ehhez Angus leméri a távolságot (2 inch), majd dob. Ehhez 9-et vagy kevesebbet kell dobnia (12-es WIP-érték +3 (távolság) -6 (TO Camouflage módosító)). 11-et dob, és kudarcot vall, úgyhogy Wu Shenru marad a TO Camouflage módban.



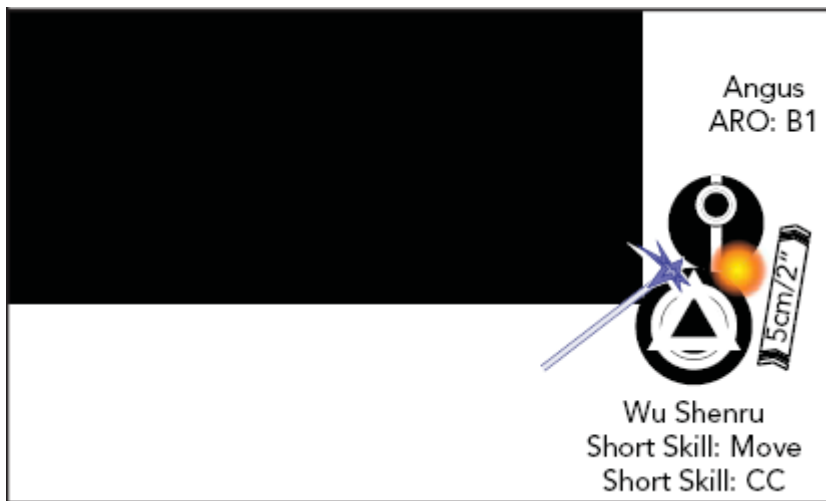
Shenru új parancsot kap, és egy Short Skill-lel lövést ad le. Mivel TO Camouflage módban van, a lövését előbb adja le, mint Angus a magáét az ARO-parancssal. Shenru leméri a távolságot (2 inch), majd kiszámolja, hogy a három lövésével (Burst 3) 17-et vagy kevesebbet kell dobnia (14-es BS +3 távolság). Ő viszont két 18-ast és egy 19-est dob (lásd 19-es ábra). Miután végzett a lövéseivel, Wu Shenru elveszti a TO Camouflage-jelzőt, és a figurája felkerül a harcmezőre.



Most Angus leadhatja végre az ARO-parancsát. Most csak egyetlen lövést adhat le (12-es BS +3 (távolság) -6 (TO Camouflage)) 8-at dob, amivel talál. Wu Shenru ARM-dobást tesz 13-as célszám ellen (+5 ARM), azaz legalább 9-et kell dobnia. 17-et dob, amivel megússza a sérülést, viszont nem szeretné feladni a pozícióját, ezért egy Gut Roll-dobás segítségével megpróbál a helyén maradni. A 14-es WIP-értékére 3-at dob, ami azt jelenti, hogy sikeresen a helyén maradhat.



Shenru új parancsot kap, és megpróbál közelharcba kerülni. Egy paranccsal talapzatérintkezésbe kerül Angussal, és aztán bejelent egy CC Short Skill-t jelent be. Angus természetesen ARO-parancsot kap, és úgy dönt, hogy löni fog (Wu Shenru már nincs TO Camouflage állapotban van).



Mindkét fél Face to Face-dobást tesz. Angusnak 9-et vagy kevesebbet kell dobnia (mint az előző alkalommal). Shenru CC-értéke 16, így hát ekkorát vagy ennél kevesebbet kell dobnia. Angus 8-at, Shenru pedig 10-et dob, így Shenru nyer. Angusnak 14-es célszám fölé kell ARM-dobást tennie, (Shenru 14-es PH-értéke egy +1 ARM-os páncéllal). Angus 16-ot dob, amivel elkerüli a sérülést. Mivel közelharcban vannak, Angusnak nem kell Gut Roll-t dobnia.

Shenru új parancsot kap, az utolsó lehetőséget ebben a körben. A paranccsal CC-támadást ad le, azaz mindketten Face to Face-dobást tesznek. Mivel már mindketten közelharcban állnak, mindketten a CC-értéküket használják. Angus CC-értéke és célszáma 13, Wu Shenrué 16. Angus 12-t, Shenru 14-et dob. Mindketten sikerrel járnak, de Shenru nagyobbat dobott, úgyhogy ő találja el Angust. Angus szintén sikerrel járt, ami azt jelenti, hogy az ARM- dobásához +3-at adhat. Ekkor legalább 10-et kell dobnia (14-es sebzés ellen a +1 ARM és +3 bónusz miatt). Csak 2-t dob, ami nem elég. Shenrunál sokkfegyver van, ami azt jelenti, hogy a fegyver által okozott sérülések azonnal halált okoznak: emiatt Angus nem eszméletlen (Unconscious), hanem halott lesz.



Fejlesztett harc: hackelés (Hacking)

A komputeres és az elektronikai rendszerek a jövő hadviselésében legalább olyan fontosakká válnak, mint a lőfegyverek vagy a bombák. A katonák közti kommunikációt, az elektronikus eszközöket csak egyféle harcos védheti vagy támadhatja meg: ez a hacker (hacker).

A hacker különleges miniatűr számítógépeket használ, amelyeket kétféle üzemmódban működtethet: védekező vagy támadó módban (Defensive/Attack Mode). Mindkét módhoz külön programokat kell futtatni a csatatéren, és mindkettőre külön szabályok vonatkoznak.

Attack Mode: ezen a módon lehet Hacking támadást indítani az A. T. G.-k, REM-ek, és Heavy Infantry-k (HI), valamint ajtók és biztonsági rendszerek/adattárolók rendszerei ellen. A kibertéren keresztül ezzel a módozattal meg lehet támadni más Hacker-eket is.

Ennek a támadásnak 8 inch-es elérése van, bár Repeater-rendszerekkel a távolságot növelni lehet (lásd később). A Hacking-támadással nem szükséges LoF-rálátás az ellenfélre: elég, ha az 8 inch-nyi távolságra van a Hacker-től.

A Hacking Attack egy Short Skill, amellyel a következő célpontokra lehet támadni:

- T. A. G. megtámadása: egy ilyen támadás során a támadó modellnek több Hacking-dobást kell tennie. Ez Normal Roll-nak számít, amely során a Hacker a saját WIP-jére dob a célpont BTS-értéke ellen.

Ha a Hacking Attack Short Skill sikeres lesz, a T. A. G. a következő köréig megdermed (Immobilized); ekkor egy IMM-jelzőt kell a T. A. G. mellé helyezni.

Ha a Hacker sikeresen megbénította a T. A. G.-t, újabb parancsot adhat ki, és ha egy újabb Hacking-dobást tesz, a T. A. G. rendszerei felett teljesen átveszi az irányítást. Ekkor a T. A. G. mellé egy POSS-jelzőt kell lehelyezni. A Hacker innentől felhasználhatja a T. A. G. Attribute-jait, fegyvereit, és a saját Combat Group-ja tartalék parancsaiból parancsokat is adhat ki neki.

Ha a Hacker elront egy Hacking-dobást, a célpontja teljesen felszabadul az irányítása alól: minden jelzőt le kell venni róla, amit eddig kapott. A Hackernek előre be kell jelenteni, hogy a T. A. G.-t csak meg akarja-e dermeszteni vagy irányítani akarja-e. Ha egyszer már eldöntötte, mit akar, nem kísérlehet meg újabb Hacking Attack-ot az adott célpont ellen abban a körben.

A T. A. G. megpróbálhat kiszabadulni az Immobilized vagy a Possessed-hatás alól a gazdája következő körében. Ekkor egy Reset-parancsot kell kiadni neki.

- **Reset.** A T. A. G.-nek Face to Face Roll-t kell dobnia a Hacker WIP-értéke ellen (ha a Hacker a hackelési távolságon belül van). Ha nem sikerül a dobás, lehet próbálkozni újabb parancsokkal is. Ha egy Reset-dobás sikerül, a T. A. G. elveszti az IMM- és a POSS-jelzőit.

Egy Possessed T. A. G.-t az ellenséges sereg bármely Hacker-je irányíthatja. Mivel az emberiség nem áll az E. I. Combined Army technikai színvonalán, az ember Hacker-ek megdermeszthetik (Immobilize) a Combined T. A. G.-ket, de soha nem irányíthatják (Possessed) azokat.

- Heavy Infantry és REMhackelése. Ehhez a Hacker-nek Normal Roll-t kell tennie, amelyet a célpont BTS-értéke módosít.

A Hacking Heavy Infantry és a Hacking Remote Short Skill, amely, ha sikeres, a célpontot megdermeszti (IMM-jelző). A célpont a saját körében egy Reset-paranccsal a fentebb említett

módon megpróbálhat kiszabadulni a hatás alól.

- Anti-Hacker Támadás (kibertámadás): a Hacker a saját Zone of Control-ján belül megpróbálhat megtámadni más Hacker-eket is. Ez túlterhelheti a célpont agyát, és meg is ölheti, de a célpont ugyanakkor vissza is támadhat. Ez a támadás egy Short Skill.

Ez a támadás egy Face to Face WIP-dobás, amelyet a két Hacker BTS-értéke módosít. Ha az egyik Hacker már kiadta a másik parancsát, és nem akarja védeni magát, a támadó csak egy Normal Roll-t tesz, amelyet a célpont BTS-értéke módosít. Akárki nyeri meg a dobást, ha az sikerül, a célpont eszméletlen (Unconscious) lesz. Ha a támadó vagy a védekező fél kritikus sikert ér el, az ellenfél automatikusan meghal, és a Repeater-szerkezete megsemmisül.

Ha egy eszméletlen hacker-t akarunk megtámadni kibertámadással, akkor legalább 8 inch-nyire meg kell közelítenünk, majd egy egyszerű WIP-dobást kell tennünk. A célpont ekkor azonnal meghal.

- Védekezőmód: ezzel a módozattal szövetséges modelleket védhetünk meg Hacking Attack, Guided Missile és Airborne Deployment: Combat Jump ellen.

A Defence Mode-nak nincs maximális hatótávolsága.

- Hacking Airborne Deployment: ezzel a támadással a repülőgépeket lehet összezavarni, és ha ez sikerül, a fedélzeten levő ejtőernyősöknek vaktában kell kiugraniuk. A Hacking Attack során egy parancs elköltésével egy WIP-dobást kell tennünk, amelyet a célpont BTS-értéke módosít (a repülők BTS-értéke mindig -9). Ehhez nem kell rálátás, és nincs hatótávolság sem.

Ha a dobás sikerül, az összes AD: Combat Jump-szabály szerint érkező ellenséges modell vészkiugrást (Emergency Jump) hajt végre.

- Minden AD: Combat Jump modell kijelöl magának egy érkezési pontot a harcmezőn.
- Minden modell Normal PH-Roll-t dob -9-el. Ha a dobás nem sikerül, a szabályok szerint szóródni fognak (lásd később).

Ha az ellenfélnek eleve nem voltak ilyen figurái, vagy ha az AD: Aerial Infiltration szerint akarta őket behozni (ami egy fejlettebb ugrási mód), a Hacker egyszerűen elpazarolta a támadását, és nem történik semmi. ARO-parancs részeként nem hajthatunk végre Hacking Airborne Deployment támadást.

- Hacking Defensively. Amikor az ellenséges játékos a saját aktív körében Hacking támadást akar végrehajtani, ARO-parancsként megpróbálkozhatunk Defensive Hacking-gel. Ekkor az eredeti célpont (figura, Airborne Deployment vagy Guided Missile) BTS-értékét nem kell figyelembe venni, helyette Face to Face-dobásra lesz szükség a két Hacker között (a megfelelő BTS-értékük módosítónak számít).
- 1. Ha a védő fél nyer, kivédi a támadó fél támadását.
- 2. Ha a támadó nyer, sikeresen megtámadja az eredeti célpontot.
- 3. Ha az egyik fél kritikus sikert dobott, nemcsak eléri a célját, de az ellenfél Hacking Device-át (komputerét) lefagyasztja (DIS-jelző).

Defensive Hacking-hoz nem kell se rálátás, sem a 8 inch-es hatótávolság betartása.

- Hacking Guided Ammunition. Ha egy nyomkövető lövedéket akarunk Hacking-támadással megcélózni, egy Normal WIP-dobást kell tennünk, amelyet a célpont BTS-értéke módosít. A Guided Ammunition BTS-értéke mindig -3, és csak Guided Ammunition-típusú lövedéket lehet ilyen módon megtámadni. Ehhez a parancshoz nem kell rálátás vagy hatótávolság: a védekező sereg bármely Hacker-je kap egy ARO-parancsot, amellyel megpróbálhatja eltéríteni a lövedéket. Ha a dobás sikerül, a lövedéket sikerrel hatástalanították. Ez a fajta parancs egy Short Skill-nek számít.

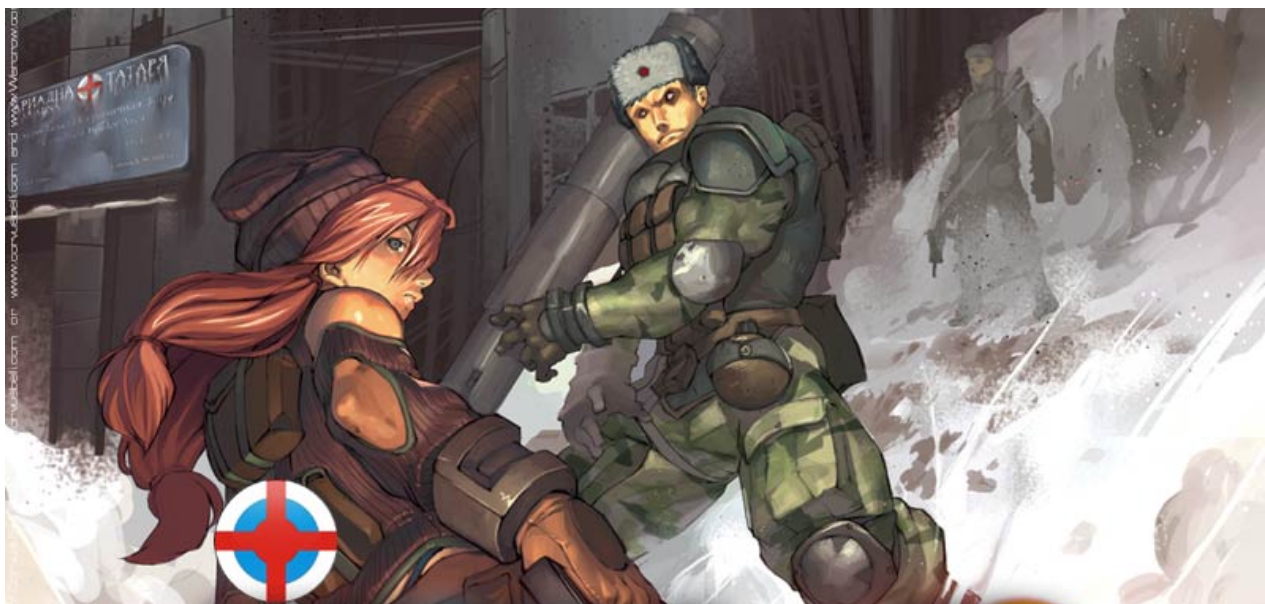
A Hacking Device egyéb használata

- Remote irányítása. A Hacker számítógépe lehetővé teszi, hogy távirányítással irányítsa a Remote típusú egységeket.
- Biztonsági rendszerek és számítógépek feltörése. A hacker fel tud törni zárt ajtókat és biztonsági rendszereket a számítógépe segítségével. A táblázatban megtalálható, milyen célszámra kell a hackernek dobnia, hogy egyszerű (simple), bonyolult (complex) vagy magas besorolású (high security) kódokat feltörjön.

Helyzet	BTS
Zár vagy egyszerű számítógépes berendezések	0
Zár vagy komplex számítógépes berendezések	-3
Zár vagy nagyon biztonságos számítógépes berendezések	-6

A Hacking Security and Information parancs Short Skill-nek minősül. Ha a dobás sikerül, az ajtó kinyílik, illetve a hacker megszerzi a komputer adatait. Ehhez a Skill-hez a hackernek a célpont ZC-jában kell lennie, de nem szükséges LoF-rálátás.

- Coordinated Hacking. Legfeljebb négy hacker együtt működhet (Coordinate), egy közös célponttal szemben. A hackerek bármilyen távolságra lehetnek egymástól. Legalább egy hackernek a ZC-jában benne kell lennie a célpontnak: ez a hacker egyszersmind ki is van téve a célpont ARO-reakciójának. A Coordinated Hacking csak a célponttól válthat ki ARO-parancsot, és ezt az ARO-parancsot csak a ZC-ban levő hacker ellen lehet használni. Coordinated Hacking-ot nem lehet ARO-parancs részeként bejelenteni.



Képességek és felszerelés

Összesen hét jellemző határoz meg egy modellt, amelyet három csoportba lehet osztani: Back-up, Instruction és Fury.

Back-up: jelzi, hogy a modellnek van-e valamilyen elektronikus memóriája (az ilyen memóriákat Cube-nak, memóriakockának szokás nevezni).

Cube. Ha a figurának van Cube-ja, akkor a halála esetén a memóriáit meg lehet menteni, és lehet új testet klónozni neki (ennek a hadjáratok során van értelme). A Cube-ot semlegesíteni lehet, ha a célpont elveszti a BTS-dobását egy E/M Special Ammunition típusú fegyver ellen.

A Cube-bal rendelkező figurákra hat a Sepsitor-alapú támadás.

No Cube. Ha nincs Cube, a modellre nem hatnak a Sepsitor-alapú támadások, viszont a halálakor az emlékei is elvesznek: ekkor a hadjárat későbbi csatáiban nem vehet részt.

Instruction: ez jelzi, hogy milyen kiképzést kapott a modell.

Irregular. A modell nem kapott katonai kiképzést. Az Irregular modell nem adja be a közösbbe a saját parancsát, azt mindig ő maga használja fel (a parancstartalékból kaphat további parancsokat).

Az Irregular modellekből nem lehet Lieutenant, csak ha az egész sereg csupa Irregular modellekből áll. Ha egy Irregular Lieutenant meghal, két Irregular modell parancsát felhasználva új Lieutenant-ot lehet kinevezni.

Regular. A Regular modell katonai kiképzést kapott, megfelelően képes a Coordinated Attack-ra, illetve a parancsait beadja a parancstartalékba.

Megjegyzés: a szabálykönyv nem írja, hogy az Irregular modellek képesek-e Coordinated Attack-ra, vagy sem, viszont azt külön leírja, hogy a Regular figurák képesek rá. A ford.

Fury. Ez jellemzi a modell pszichológiai profilját. Háromféle Fury állapot van: Impetuous, Not Impetuous és Frenzy.

Impetuous. Ezek a modellek az aktív körük elején, még a parancsok kiadása előtt kapnak egy kötelező Impetuous Order-t, amelyet a következő módon használhatnak fel:

Ezzel a paranccsal a modellnek mindig le kell mozognia a teljes első MOV-értékét. A modell csak akkor tehet meg kevesebbet, ha talapzatérintkezésbe kerül egy másik ellenséges modellel, vagy ha olyan terepre ér, amely csökkenti a MOV-értékét, esetleg valamilyen Short Skill megtételére kötelezi a figurát (mint például a mászás, ugrás, úszás). Ekkor a mozgás abbamarad, és be kell jelenteni a második Short Skill-t.

A második Short Skill megismételheti az elsőt (mozgás), vagy végrehajthat egy Dodge, egy bármilyen Attack (CC, BS, Hacking, gránát hajítása etc.)-parancsot, esetleg végrehajthat egyet az alábbi Short Movement Skill-ek közül: Climbing, Jumping, Swim.

A figura támadhat először és mozoghat másodszor, de cselekedhet fordítva is.

Ha a modell a földön feküdt (Prone), akkor az Impetuous parancsa értelmében először fel kell kelnie (Get Up), majd mozognia kell (Movement Short Skill a teljes első MOV-értékével). Az

Impetuous paranccsal nem lehet Prone állapotban továbbmozogni, vagy a Go Prone (földre vetődés) parancsot kiadni.

Az Impetuous Order során a modellnek közvetlenül a legközelebbi ellenséges modell felé kell mozognia (azaz a lehető legrövidebb idő alatt el kell érnie őt). A modell bármilyen irányban mozoghat, még akkor is, ha eredetileg nem volt LoF-rálátása a célpontra. Ha nincs olyan ellenséges figura, amelyről a modellnek tudomása van, az ellenséges terület felé kell mozognia, soha nem hátrálhat. Az Impetuous Order során a jelzők nem számítanak célpontnak. Ha a célpont elhelyezkedése megkívánja, az Impetuous Order első cselekedete lehet Climbing, Jumping vagy Swimming.

A modell a mozgása során mozoghat úgy, hogy elkerülje a Suppression Fire-t, az aknákat és az E/Mauler-eket, de úgy kell mozognia, hogy ezzel a lehető legkisebb kitérőt tegye meg.

Ha nem akarjuk, hogy a modell végrehajtsa az Impetuous Order-t, elnyomhatjuk egy parancs kifizetése árán (a tartalékból vagy a figura saját parancsával, ha a modell Irregular).

Impetuous Order
Mozgás + Mozgás
Mozgás + Támadás
Mozgás + Mászás
Mozgás + Kitérés
Mozgás + Ugrás
Mozgás + Úszás
Felkelés + Mozgás

Frenzy: amint a modell egy sebet okoz, a modell automatikusan Impetuous lesz a játék végéig. Ekkor elveszti a CH: Camouflage és a CH: TO Camouflage képességeit, és azokat a CH: Mimeticism képességgel helyettesíti. Az ingyenes Impetuous Order-t a következő aktív köre elején kapja meg.

Általános Skill-ek

Ezekre mindenki képes, ezért nincsenek is felsorolva a modell leírásában.

1 Alert. Egy ARO-paranccsal a modell figyelmeztetheti a társait, hogy valaki meg akarja őket támadni. Ehhez rá kell látnia a támadóra. A szövetséges modelleket ekkor meg lehet fordítani, hogy szembenézzenek az ellenféllel, de ők maguk nem kapnak automatikusan egy ARO-parancsot. A következő parancsokra már a szokott módon ARO-parancsot kapnak ők is.

2 BS Attack.

3 Cautious Movement (óvatos mozgás). Erre nem képesek a T. A. G.-k, a motorok és a járművek. Ez egy Long Skill, és lehetővé teszi, hogy a modell óvatosan átmozogjon egy pontból, amelyre nem lát rá az ellenfél, egy pontba, amelyre az ellenfél szintén nem lát rá. A figura a teljes első MOV-értékét lemozogja, ha a kiindulási pont és a végcél nem esik bele az ellenfél LoF-jébe. A Cautious Movement-et nem lehet használni az ellenséges modellek Control Zone-ján belül. Ezt a Long Skill-t eb kell jelenteni a manőver végrehajtása előtt.

4 Change Facing (elfordulás): ez egy Short Skill, amelyhez nem kell dobást tenni. Ilyenkor a modellt el lehet forgatni anélkül, hogy mozogna. Egy ARO-paranccsal a modell szembefordulhat az ellenséges modellel, amely belépett a Control Zone-jába, vagy más módon felriasztotta (Alert) őt. Ha a modellnek nem jár ARO-parancs, elfordulhat, ha ellenséges támadás éri, vagy ha egy szövetséges modellt eltalálják a figura Control Zone-jában.

5. Climbing (mászás). A motoroknak és járműveknek nem jár ez a Skill. Ez egy Short Skill, és a Skill minden egyes használatával a figura a MOV-értéke felét teheti meg inch-ben mérve egy függőleges területen. A mászáshoz a modellnek PH-dobást kell tennie. Ha a dobás nem sikerül, a modell leesik abból a magasságból, ahol épp a mászásban tartott. Mászás közben a modell nem használhat semmilyen más Short Skill-t, ha a modell nem ér fel egy sima felületre, akkor ott fog függeszkedni a falon, és nem használhat más Skill-t, amíg fel nem ér.

6. CC-támadás.

7. Coordinated Order. Ehhez modellenként egy parancsot kell elkölteni.

8 Discover. Ez egy Short Skill, amely lehetővé teszi, hogy a modell a LoF-jében felfedezzen egy Camouflage, TO Camouflage vagy Impersonation jelzőt. A dobást a távolság módosítja.

Távolság	8 inch	32 inch	48 inch	48+ inch
Módosító	+3	0	-3	-6

Ha a WIP-dobás sikerrel jár, a jelzőt el kell távolítani és helyette fel kell helyezni a valódi figurát. A modell látható marad, amíg ismét nem álcázza magát.

Ha a dobás nem sikerül, a modell nem próbálkozhat újra ARO-paranccsal a következő körig, illetve a következő saját aktív köréig a saját parancsával. Más jelzőket megpróbálhat felfedezni akkor is, ha a körben egyszer az első jelzővel kudarcot vallott.

9. Dodge. Ez egy Short Skill, amellyel egy PH-dobást kell tenni az ellenfél CC, BS, PH vagy Forward Observer támadásával szemben, feltéve, ha a támadó a célpont LoF-jében van. A Dodge-ot végrehajtó személy a maradék parancsával végrehajthatja vagy befejezheti a mozgását, esetleg felhasználhatja a dobást, hogy elhagyja a közelharcot. Ha a modell egy ARO-parancson belül jelent be Dodge-ot, akkor az első MOV-értéke felét teheti meg, vagy tehet egy Short Movement Skill-t, amelyhez nem szükséges külön dobni.

Az aktív körben a Dodge-dobást fel lehet használni Face to Face-dobáshoz az összes ARO-parancsnál, amelyet egy parancs váltott ki. ARO-Dodge parancs esetén a dobás érvényes lesz a Burst (B)-lövés minden lövedéke, illetve minden Coordinated Order-ben leadott támadással szemben (minden CC-támadás, illetve minden lövés stb. ellen jó).

A T. A. G.-k, a motorok és a Remote-ok mindig -6-ot kapnak a Dodge parancsukra, míg a járművek nem hajthatnak végre Dodge-ot.

Ha a Dodge és a támadás eredménye döntetlen, mindig az nyer, akinek magasabb az idevonatkozó Attribute értéke.

A Direct Template (közvetlen sablonos) fegyverek (Chain Rifle, Nanopulser, Flamethrower), illetve az Explode képességgel bíró támadások kivételnek számítanak a fenti szabály alól. Az ilyen esetekben a PH Dodge-dobást -6-al kell tenni. Ha a dobás sikerül, a modell akkor is megmenekül, ha a sablon alatt marad.

10. Get Up. Ezzel a paranccsal egy Prone (földön fekvő) modell felállhat, és elveszti a Prone-jelzőt.

11. Intuitive Attack. Ezzel a paranccsal a modell megcélozhatja a területet, ahol az ellenséget

sejti. Ezt a parancsot csak Direct Template fegyverekkel lehet végrehajtani, illetve Deployable (felhelyezendő) felszereléssel (Mine, E/Mauler, Deployable Repeater, CrazyKoalas stb.), valamint E/Marat-tal. Ezzel a Skill-lel egy álcázott, és még fel nem fedezett figura ellen is lehet támadást leadni, valamint meg lehet célozni figurákat Zero Visibility Zone-ban (mint például a füstben állók). A Deployable fegyvereket ezzel a Skill-lel fel lehet helyezni egy ellenséges modell Control Zone-jában is.

Az Intuitive Attack egy Long Skill-nek számít, és egy egész parancs kell hozzá. A lövész egy WIP Normal Roll-t dob, amelyet nem módosít semmi (sem a távolság, sem az esetleges álcázás). Ha az álcázott figura löni kezd, a lövését egyszerre adja le a támadó Normal Roll-dobásával. Ha egy álcázott figura találatot kap, fel kell fednie magát, még akkor is, ha az ARM-dobása sikeres lesz.

Ha az Intuitive Attack kudarcot vallott, nem lehet megint megismételni ezt a támadást a következő Game Turn (játékkör)-ig.

12. Jump. Az ugrás paranccsal lehet átugrani egy akadályt vagy felugrani egy magasabb felületre. Mindegy, hogyan ugrik a modell, az ugrás előtt le kell mérni az ugrandó távolságot, és annak a modell első MOV-értéke felén belül kell lennie. Ekkor egy módosítatlan PH-dobással a feladat végrehajtható.

Egymás után két Jump paranccsal nem kétszer akkora távolságra lehet ugrani, hanem két ugrást lehet végrehajtani. A két ugrás között kell lennie egy szilárd pontnak, ahonnan a modell elrugaszkozhat. A második ugrásnál a modell a második MOV-értéke felét használja fel. Ha a modell a saját magassága felénél nagyobbakat akar felfelé ugrani, PH-dobásra lesz szükség, amelyet ha elront, leesik (a megfelelő módon sebződve).

Ha az ugrás végén a modell nem tud megfelelő felületen landolni, lezuhan az érkezési pontból.

Amíg a modell földet nem ér, nem lehet más Short Skill-t használni.

13. Move (mozgás). A Move Short Skill-nek számít, amellyel a modell első MOV-értékét lehet megtenni. Ha ugyanabban a parancsban a második Short Skill i Move lesz, a második mozgásban a figura második MOV-értékét lehet megtenni. A teljes MOV-értéket nem kötelező lemozogni.

A mozgás bejelentésénél le kell írni a teljes mozgást és az útvonalat is az ellenfélnek, hogy az be tudja jelentení rá az esetleges ARO-parancsait.

A modell olyan akadályokon tud átjutni, amely legfeljebb olyan magas, mint a modell magassága: bármí más akadályozní fogja a mozgásban.

14. Mount/Dismount (nyeregbe szállás/leszállás). Ez Short Skill-nek számít.

15. Open/Close (ajtót nyit/zár). Short Skill-nek számít, és adott esetben másféle tereptárgyak manipulálására is alkalmas.

16. Prone (földre fekvés. Ez egy Short Movement Skill), és a figura mellé egy jelzót kell letenni. A fekvő figura mozgása feleződik (minden egyéb mozgási módosító mellett, így például egy Prone szabály alatt álló figura, amely Dodge-parancsot ad ki, nem 2, hanem csak 1 inch-et mozog), és nem ugorhat, illetve jelenthet be Mount/Dismount parancsot, amíg fel nem áll.

T. A. G.-k, motorok, Remote-ok és járművek ezt a parancsot nem adhatják ki.

17. Speculative Shot. Long Skill-nek számít, és Parabolic Fire üzemmódban lehet vele tüzelni egy -6-os BS vagy PH módosítóval. Csak gránáttal vagy gránátvetővel lehet használni.

18. Suppression Fire. Egy Long Skill, amelyre egy egész parancsot kell eltölteni (ezt a parancsot egy jelzővel is jelezni kell).

19. Swim (úszás). Ez egy Short Skill, amely a figura első mozgási értékének felét használja. Ugyanabban a parancsban a második Swim Skill a figura második MOV-értékének felét használja fel.



Különleges képességek

Ezek a képességek mindig külön vannak feltüntetve a modell leírásában.

1. Airborne Deployment (ejtőernyős ugrás, AD). Ezzel a szabállyal a modelleket nem helyezük fel a felállás során a harcmezőre (ezért a parancsait sem lehet beadni a tartalékba). Amikor a figura kiugrik a harcmező felett, a saját parancsát használja el. Ha nem akarjuk ezt a képességet igénybe venni, a modellt fel lehet állítani a szokásos módon is a harcmezőn. Ha a Lieutenant ezzel a képességgel rendelkezik, őt mindenképpen előre fel kell helyezni a harcmezőre, vagy a serege a Loss of Lieutenant-szabály szerint fog cselekedni. Ha a sereg visszavonul (Retreat), a még fel nem helyezett AD-figurákat már nem is lehet felhelyezni.

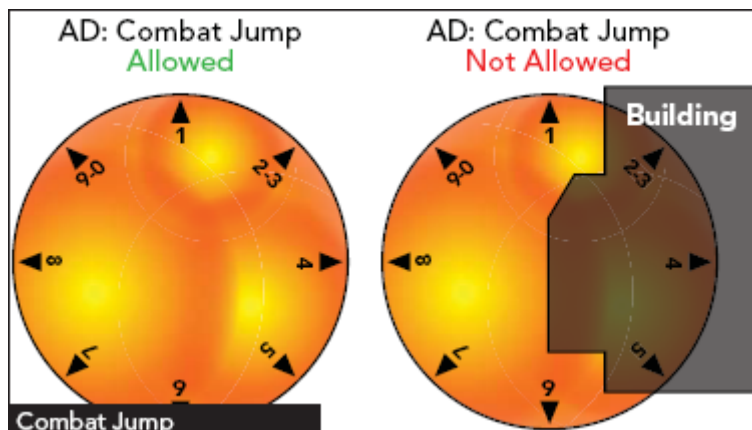
Négyféle AD-felállás létezik:

1-es szint: Parachutist (ejtőernyős). A modellt nem kötelező a csata elején a többi figurával felhelyezni. A játéktáblát fel kell osztani 2X4 egyenlő részre. A csata előtt ki kell választani azt a táblanyolcadot, ahova a figura érkezni akar: ezt titokban fel is kell írni. A modell nem érkezik meg az ellenfél felállási zónájába.

Amikor a játékos úgy dönt, a figura megjelenik, egy parancsot el kell költeni (a figura saját parancsát, nem egy parancsot a tartalékból), és a modellt fel kell helyezni az adott táblanyolcadban az asztal szélén. Ha Coordinated Order során akarnak a modellek kiugrani, minden modell ugyanabban a táblanyolcadban ér földet.

2-es szint Airborne Infiltration (ejtőernyős beszivárgás). Ez a Skill megegyezik az előző szinttel, de nem kell előre táblanyolcadot választani. A parancsot ugyanúgy el kell költeni, a figura nem érkezik meg az ellenfél felállási zónájában, és a Coordinated Order során éppúgy ugyanabba a táblanyolcadba kell érkezni.

3-as szint: Combat Jump. A figura a csata során bármikor megérkezhet. Ekkor elkölti a saját parancsát, majd PH-dobást tesz. Ha sikerül, a táblán bárhol megjelenhet, akármelyik irányba nézve. Ha a dobás nem sikerül, szóródní fog. Ekkor a körsablont le kell helyezni az asztalon úgy, hogy a sablon közepe az eredeti érkezési pont felett legyen, az 1-es érték pedig pontosan a tábla közepe felé mutasson. A modell a PH-dobás második számjegye által meghatározott irányba fog annyit inch-et szóródní, amennyi a Failure Category (kudarccat kategória) 2,5-szöröse (FC X 2,5). Ha a szóródás során a figura lekerül a harcmezőről, egy parancsot kell elkölteni a tartalékból ahhoz, hogy megjelenjen azon a ponton, amelyen át elhagyta az asztalt.



A modell nem jelölhet ki érkezési pontnak füsttel lepett területet, vagy Impassable Terraint, esetleg Low vagy Zero Visibility területet.

A landolási zóna a modell esetében megegyezik a kör alakú sablonnal, és nem lehet a területen

semmilyen tereptárgy. A modell a landolási zónán belül bárhol megjelenhet, de a talapzatának teljes egészében a landolási zónán belül kell lennie. Egy modell nem landolhat úgy, hogy talapzatérintkezésben van egy másik figurával.

Ha több modell Coordinated Order során egyszerre ugrana, akkor közös sablont kell használniuk a landolási zónának, viszont akinek nem sikerül a PH-dobása, az különszóródik.

A Combat Jump képesség lehetővé teszi, hogy a modell alacsonyabb szintű ejtőernyős ugrásokat is végre tudjon hajtani.

A Remote modelleknek PH-dobást kell tenniük, ha Combat Jump módban akarnak ugrani. Impetuous modelleknek kötelező az Impetuous Order-t felhasználva ugraniuk. Ha nem akarjuk, hogy ugorjon, a kör elején minden Impetuous figurát 1-1 parancs elköltésével vissza kell tartani, vagy ugranak.

Inferior (képzetlen) Combat Jump esetén minden ugyanúgy működik, mint a normális Combat Jump esetén, viszont egyes forgatókönyvek esetében a PH-dobásra -3 módosító jár.

X-szint: Tactical Jump. A Tactical Jump csak AD: Airborne Infiltration Skill-t engedélyez, viszont azt akár az ellenséges felállási zónában is. Ha ez a modell egyben a Lieutenant is, és a csoport többi tagja AD: Parachutist modellekből áll, azokat fel lehet helyezni akkor és abban a negyedben, amikor és ahol a Lieutenant megjelent, függetlenül attól, hogy eredetileg melyik táblanyolcadot jelölték ki nekik. Coordinated Order esetén minden részt vevő modellnek ugyanazon a táblaszélen kell feljönnie.

Ha a modell egyben Lieutenant is, amint felkerül az asztalra, a sereg automatikusan elveszti a Loss of Lieutenant státuszt. A játékos azonnal megkapja az összes parancsot a tartalékba, amelyet még nem költött el az adott körben (és hadnagy nélkül legfeljebb kettőt költhetett el eddig).

2. Antipode. Ez egy idegen faj is egyben, amely tagjai között három egyed képes összeolvasztani a tudatát, és egyetlen lényként cselekedni. 3 Antipode egy Assault Pack-nek számít, és egy ilyen Pack-et egyetlen parancssal is aktiválni lehet. A Pack tagjai egyszerre hajtják végre a cselekedetüket, de külön dobznak a sikerre. ARO vagy aktív körös parancs esetében is mindhárom Antipode úgy viselkedik, mintha egy figura lenne, azaz ugyanabban a sorrendben hajtja végre ugyanazokat a parancsokat mind a három egyed (nem kell egy irányban mozogniuk, de egyébként úgy cselekednek, mintha Coordinated Ordert hajtának végre, azaz ugyanaz a célpont). Amikor egy egyed a Pack-ben meghal, ezt megérzi a többi is, ezért minden halott után a Pack többi tagja összeadódó -3 WIP-et kap. Az Ariadnian sereg emiatt 3 vagy 4 főt is berak egy-egy Pack-be.

Ha az Assault Pack egy Ariadnian seregbe tartozik, és az elveszti a Controller figurát, vagy ha a Controlling Device megsérül (Disabled), a Pack WIP-dobást tesz. Ha sikerül, végrehajtják a legutolsó parancsot, és a Pack még mindig az Ariadnian sereg része marad.

Ha a dobás nem sikerül, újra dobni kell d20-szal. 10 vagy kevesebb eredménynél a Pack az Impetuous és a Normal dobásaival elkezd a legközelebbi táblaszél felé szökni, miközben nem használ fel más parancsokat, mint a Dodge és a Move. 11 vagy nagyobb dobás esetén a Pack végképp kikerül az Ariadnian sereg irányítása alól. Ekkor megkapják a Frenzy jellemzőt, és a következő körök legelején, még mielőtt a többi játékos lépne, a Pack az Impetuous és a saját parancsaival a legközelebbi modell felé mozog (legyen az barát vagy ellenség), majd

megtámadja azt. Ezt minden körben folytatják, amíg vagy ők, vagy mindenki más meg nem hal a harcmezőn.

Miután a Controller eltűnik, minden további veszteség utána Pack az érvényes módosítókkal WIP-dobást tesz, a fenti szabályok értelmében.

Amikor a csata előtt a sereg Combat Group-jait kialakítjuk, a Pack és a Controller mindig két figurának számít, és mindig ugyanabban a Combat Group-ban lesznek. A Pack mindig 1 parancsot ad be a tartalékba, egy másik parancs pedig a Controller-től jár.

3. Berserk. Berzerkereknél a CC-támadás közönséges Normal Roll lesz, nem Face to Face Roll. Mindegyik fél külön dob, és esetleg külön is talál, ami külön ARM-dobást jelenthet mindkét félnek. A Berserk harcos +9-et kap a CC-jéhez, de nem kap +3-at az ARM-dobásához, ha sikeres volt a CC-támadása. Ha az ellenfél úgy dönt, kitér, a sikeres Dodge-dobással nem kerül el ugyan a csapást, viszont kihátrálhat a közelharcból. A Berserk egy automatikus Skill, amelyre nem kell külön parancsot költeni, de amelyet be kell jelenteni a CC-parancs kiadásakor. A Berserk Skill-t nem kötelező kihasználni, és csak CC-támadással kombinálható.

4. Booty (zsákmány). Ez a figura megtanulta, hogyan fossa ki a halottakat a harcmezőn. A Booty nem számít Support Weapon-nek, így nem is kell külön pont költeni rá. A csata előtt dobni kell, hogy milyen zsákmányt szerzett az adott figura. Ez a felszerelés az egyébként nála levő fegyverek mellé, nem helyettük jár.

Zsákmány			
1-3	Light Protection (+1ARM)	12	E/M Grenades
4	Explosive CC Weapon	13	E/M CC Weapon
5	Light Shotgun	14-15	Light Protection (+2 ARM)
6	Heavy Protection (+4 ARM)	16	X Visor
7	Grenades	17	Monofilament CC Weapon
8	Adhesive-Launcher	18	Combi Rifle
9	Light Grenade Launcher	19	AP Rifle
10	Light Flamethrower	20	AutoMedikit
11	Panzerfaust		

Ha a csata során a Booty képességgel rendelkező modell egy másik haldokló (Unconscious) modellt talál, 1 parancs elköltésével kifoszthatja őt. Ekkor vagy megkapja a haldokló modell ARM-ját, vagy elveheti az egyik fegyverét vagy egyéb felszerelési tárgyát. Ekkor cserébe elveszti azt a Booty-t, amelyet korábban kapott vagy zsákmányolt.

5. Camouflage and Hiding (álcázás és rejtőzés, CH).

1-es szint: Mimetism. A modellre lövő lövészek -3-at kapnak a BS-támadásaikra.

2-es szint: Camouflage. Ez a képesség a következő cselekedetekre jogosít fel:

Camouflaged Deployment (álcázott felállás): ezt csak a felállás során lehet alkalmazni, és nem kell külön dobni rá. A modell helyett egy jelzőt kell felhelyezni; helyette egy Camouflage-

jelzőt kell lerakni. Ezzel a felállással lehetséges egyszerre három modellt lerakni ugyanaz alá az egy jelző alá (ha mindegyiknek megvan a kettes szintű álcázása).

A játék során egy vagy több modell leválhat a jelzőről, és másfelé mehet (ekkor saját jelzőt kapnak.). Ha egy ellenség sikeresen Discover Roll-t tesz a jelző ellen, az összes modell a jelző alatt egyszerre fedi fel magát; ugyanúgy mind lelepleződnek, ha olyan cselekedetet hajtanak végre, ami leleplezi őket. Amikor lelepleződnek, a figurák legfeljebb fél inch-nyire lehetnek egymástól, de akármilyen irányba nézhetnek.

A játék során a Camouflage-jelző mindig olyan magas, mint a sereg alapmodellje, kivéve, ha Prone állapotban van.

Camouflage in Movement: ekkor a jelző mozoghat anélkül, hogy automatikusan lelepleződne. Amikor több figura is van a jelző alatt, úgy mozognak, mintha egyetlen modell lennének. Ha különböző a MOV-értékük, a legalacsonyabb értéket kell figyelembe venni. A jelző csak akkor nem lelepleződik le, ha Cautious Movement-et hajt végre, vagy ha olyan Short Movement Skill-t végez, amelyhez nem kell dobni (az Alert parancs így is leleplezi őket). A jelző automatikusan lelepleződik, amint egy másik modellel talapzatérintkezésbe kerül. Ha a jelző lelepleződik, minden modellt úgy lehet felhelyezni, hogy az általunk választott irányba nézzenek.

Ha a jelző csak MOV-parancsot hajtott végre a körében, még akkor is csak legfeljebb Change Facing vagy Discover ARO-t lehet kiadni rá, ha közben egyébként Suppression Fire-zónába vagy egy másik figura Zone of Control-jába lépne be.

Defensive Camouflage. Ha egy ellenséges jelzőt akarnak felfedezni, egy -3-as Discover-dobást kell tenniük.

Ha a dobás nem sikerül, a jelző nem lelepleződik le, és nem lehet megtámadni (CC, BS, Hacking, Sepsitor etc.). Ha jelző lelepleződik, fel kell helyezni az alatta levő figurákat, és azok elvesztik az álcázás minden előnyét, de még így is -3-al lehet BS-támadást leadni rájuk. A felhelyezett figurák bármilyen irányba nézhetnek.

Combat Camouflage. Ebben az állapotban a modell leadhat egy BS, Forward Observer, Sepsitor vagy Hacking Attack-ot, mielőtt az ellenfele tenné ugyanezt. Ez a támadás Normal Roll-t igényel, és ha a célpont túléli, akkor leadhatja a saját támadását is (-3-al, ha a frisse leleplezett modellre támad). A jelzőt ezután kell lecserélni a megfelelő figurára. A Combat Camouflage csak BS-támadásokra jó. Az ARO-parancsban kiadott Combat Camouflage egy időben történik az ARO-parancsot kiváltó cselekedettel, ezért itt Face to Face-dobásra lesz szükség.

Ha egy álcázott figurát Intuitive Attack éri, akkor is fel kell fednie magát, ha megdobta az ARM-dobását, illetve, ha nem is ő volt az eredeti célpont.

Camouflaging again (újra elrejtőzni). Ha a figura már nincs álcázva, egy parancs elköltésével újra álcázhatja magát, ha épp nincs ellenséges modell LoF-jában. Ha egy ellenséges modell TO Camouflage módban van, és a közelében valaki újra álcázná magát, leleplezheti saját magát, hogy ezzel megakadályozza, hogy a másik ismét elrejtőzzön.

3-as szint: TO Camouflage. Ezen a szinten a modell szinte láthatatlanná válik.

Hidden Deployment. Ez megegyezik az előző szint felállási szabályaival, de itt még jelzőre sincs szükség (a játékosnak a lehető legalaposabban le kell írnia, hogy hol állt fel az álcázott modell).

Ha a modell elkezd mozogni, egy TO Camouflage jelző megjelenik a harcmezőn). Ha a mozgáson kívül mást is csinál a figura, lelepleződik, és fel kell helyezni a harcmezőre.

Mivel a modell a Hidden Deployment során egyáltalán nem jelenik meg a harcmezőn, nem is adja a parancsát a tartalékba. Ha a modell aktiválódik, azt emiatt a saját parancsával teszi, nem a tartalékból használ el egyet.

Camouflage in Movement: lásd előző szintű képesség.

TO Defensive Camouflage: lásd előző szintű képesség, de ha valaki visszatámad rá, akkor azt -6-al teszi.

TO Combat Camouflage: lásd előző szintű képesség, de ehhez nem kell külön parancsot elkölteni.

Camouflaging again: lásd előző szintű képesség.

CH: Limited Camouflage (korlátozott álcázás). A modell álcázhatja magát, de ha egyszer leleplezték, nem álcázhatja magát újra, és nem használhatja fel a CH: Camouflage és CH: Mimetism adta előnyöket.

6. CC with 2 Weapons (két fegyverrel). Egy sikeres CC-támadás esetén a modell két CC-fegyver Special Ammunition szabályát kombinálhatja (ez automatikus, és nem igényel külön parancsot).

7. Chain of Command (parancsnoki lánc): ez a képesség azt jelenti, hogy ez a modell a következő a sorban, ha valami történik a Lieutenant-tal. Ha az eredeti Lieutenant meghal vagy Unconscious állapotba kerül, ez a modell automatikusan, az parancs elköltése nélkül is átveszi a helyét, így nem kell figyelembe venni a Loss of Lieutenant szabályt. Ha a Chain of Command-szabállyal rendelkező modell épp nincs a pályán, akkor amint megérkezik, minden parancs nélkül ő lesz az új Lieutenant, és a sereg megkapja az egész parancstartalékot (kivéve, amit már elköltöttek belőle a körben).

Ez a képesség kötelezően életbe lép, ha valami történik a Lieutenant-tal.

8. Climbing Plus. A modellnek a mászás során nem kell PH-dobást tennie, valamint a teljes MOV-értékét lemászhatja. A modell mászás közben végrehajthat egyéb Short Skill cselekedeteket (például mászhat és lőhet is).

9. Coma (kóma). A modell nanovírusokat szór szét a 8 inch-es körzetében. Ez a vírus minden, a közelben levő Cube-ot megtámad, azaz EI Sepsitor Repeater-nek minősül. A támadás egy Short Skill, amely során a Sepsitor-támadással rendelkező modell elkölthet a hatótávolságban levő célpontonként egy parancsot. A Coma területet egy körig marad aktív. A támadó modell a földre kerül, és halott lesz, de nem vesszük le a játéktérrel, hanem egy Wound-jelzővel kijelöljük a Coma hatósugarát. A kör végén a támadó figurát le kell venni a játéktérrel.

A Morat-harcosoknak szigorú becsületkódexük van, ezért nem aktiválják a Coma-t, amíg nem okoztak legalább egy sebet a csata során.

10. Doctor. A Doctor egy Short Skill, amely lehetővé teszi, hogy a modell egy talapzatérintkezésben levő szövetségést egy sikeres WIP-dobással az eszméletlen állapotból a normál állapotba hozza vissza. Ekkor a modellnek 1 Wound-ja lesz. Ha a dobás nem sikerül, a célpont modell meghal, és el kell távolítani a játékból. Egy modellt többször is meg lehet gyógyítani, ha a dobások mindig sikerülnek. A meggyógyított modell a későbbiekben felhasználhat MediKit-et, AutoMediKit-et vagy Regeneration-t, de ugyanezt megteheti fordított sorrendben is. Ha a modell rendelkezik a Special Skill Valor: No Wound Incapacitation képességgel, és elvesztett egy Wound-ot, megpróbálhatja saját magát meggyógyítani, de ha a dobás nem sikerül, meghal.

11. Engineer (gépész). Ez egy Short Skill, amelyet talapzatérintkezésben levő járművek javítására lehet használni. Minden sikeres WIP-dobás 1 STR-pontot javít a járművön. Ha a gépész elront egy dobást, a gép nem visszanyer egy STR-pontot, hanem elveszít még egyet.

A gépészek képesek minden olyan fegyvert vagy eszközt újra bekapcsolni, amelyet E/M vagy Adhesive Special Ammunition hatás ért. Ekkor az érintett modellel/eszközzel talapzatérintkezésbe kell lépniük, majd egy sikeres Normal WIP Roll-t kell tenniük. Ha a gépész elrontja a dobást, az eszköz végleg tönkremegy.

Ezzel a képességgel ajtókat is ki lehet nyitni: ekkor pontosan ugyanazt a módosítót kapják a dobásra, amit egy Hacker kapna. Ekkor is érintkezésben kell lenni az ajtóval.

A képességgel hatástalanítani lehet a következő eszközöket: Antipersonnel és Monofilament Mine, E/Mauler és D-Charges. Ehhez a modellnek bele kell lépnie az eszköz akciórádiuszába (kerek sablon), majd sikeres WIP-dobást kell tenniük. Ha a dobás sikerül, az aknát hatástalanították; ha nem sikerül, az akna felrobban, és a szokásos módon okoz sérülést a gépésznek.

12. Explode. Ezzel a képességgel a modell megsemmisíti magát, ha Unconscious állapotba kerül. A robbanáshoz a körsablont kell felhasználni, és 13 Shock erejű sebzést okoz. A robbanás hatását ki lehet kerülni egy Dodging -6-dobással. Az Exploding egy Short Skill, és akármikor aktiválni lehet, ha egy Normal WIP-dobást letesz a modell. Maga a modell természetesen mindenképpen meghal a robbanásban.

Az Exploding képességet lehet közelharcban használni, mely esetben a WIP-érték helyettesíti a C-értéket a modellenél. Ekkor a modell felrobbanhat anélkül, hogy először eszméletlenné kellene válnia.

Egyes T. A. G.-k esetében, amelyek egyszerre rendelkeznek az Explode és a Combat Jump képességgel, a modell csak akkor robban, amikor földet ér. Maga a modell ilyenkor nem semmisül meg, viszont ne is képes továbbiakban felrobbantani magát.

13. Exrah. Az Exrah Operator modellek nagyon sérülékenyek, és így az első elhibázott ARM-dobás azonnal meg is öli őket (így azonnal el is kell távolítani őket a harcmezőről).

Az Exrah érzékeny az E/M csapásokra: ha ilyen éri, és elrontja a BTS-dobását, a fentiekhez

hasznló módon azonnal meg is hal.

Az Exrah sokkal mozgékonyabb, mint azt az ellenfél gondolná, ezért a rövid szárnyaik miatt megkapják a Super Jump különleges képességet.

14. Forward Observer. Ez a modell a társai számára kémleli ki a terepet. A Forward Observer megjelölhet egy célpontot, amelyre a szövetséges modellek LoF-rálátás nélkül is rálőhetnek (ha van olyan fegyverük, amely lehetővé teszi a Speculative Fire vagy a Guided Special Ammunition képességgel rendelkeznek). Ahhoz, hogy a Forward Observer a saját LoF-jában megjelöljön valakit, WIP-dobást kell tennie (a helyzettől függően Face to Face vagy Normal dobást). A dobást a távolság, a fedezék, a Camouflage and Hiding képesség vagy az Optical Disruptor Device módosíthatja.

Távolság	0-8 inch	8-32 inch	32-48 inch	48+ inch
Módosító	+3	0	-3	-6

A Forward Observer jele következtében kétféle támadást lehet leadni:

Speculative Shot. Ekkor a Speculative Fire módosító nem lesz érvényben.

Guided Shot: ha a Forward Observer dobása sikerül, a szövetséges modell a Short Skill BS-támadást dobás nélkül leadhatja (a dobását az Observer WIP-dobása helyettesítette).

A modell addig számít megjelöltnek, amíg az Observer játékosának következő köre nem jön.

Az Observer a különleges felszerelésének köszönhetően használhat Flash Pulse-ot.

15. Ghost (szellem): a modellben egy mesterséges intelligencia lakozik.

1-es szint: Remote Presence. Minden Remote és vezető nélküli T. A. G. rendelkezik ezzel a képességgel. Ezek a modellek automatikusan rendelkeznek a Valor: Courage képességgel is.

2-es szint: Mnemonica. Az EI-sereg katonái tipikusan rendelkeznek ezzel a képességgel. Ha az E I sereg kiválasztott vezérének a teste elpusztul, az Aspect, amely a sereget irányította, átugrik egy másik katona Cube-jába. Az Aspect akkor is átszállhat másik modellbe, ha az eredeti gazdateste csak eszméletlen, de ekkor a sokk azonnal meg is öli az eredeti hordozóját. A Mnemonica használata ingyenes és automatikus: azonnal működésbe lép, amint az Aspect hordozóját megölik. A szabályból egyenesen következik, hogy amíg van gazdatest, amibe átköltözhet az Aspect, addig nem érvényes az EI seregben a Loss of Lieutenant-szabály. Amikor a Combined sereg új hordozójában aktiváljuk az Aspect-et, akkor a hordozó automatikusan az Aspect WIP-értékét kapja meg (16 vagy 17), valamint megkapja ő is a Ghost: Mnemonica képességet, de az eredeti gazdatest többi képességét és felszerelését nem fogja megkapni.

A Ghost: Mnemonica képesség része a Ghost: Remote Presence képesség is.

GHOST: Synchronized (szinkronizált gépszellem): ezzel a képességgel az is irányíthat egy Remote-ot, aki egyébként nem Hacker.

Az irányító és a Remote csak egy parancsot ad a tartalékba, de mindkettőt egy paranccsal is lehet aktiválni. Mindkét modellnek ugyanabba a Combat Group-ba kell tartoznia.

A Synchronized Remote alapján véve utánozza az irányítóját, ezért a két modell mindig ugyanazt a parancsot kapja, de nem szükséges ugyanazt a célpontot kiválasztaniuk. Ha valami miatt az egyik figura nem képes a teljes parancsot végrehajtani (a Long Skill-t vagy a két Short Skill-t), akkor egyáltalán nem fog cselekedni. Ha a két Skill közül az egyiket végre tudja hajtani, azt végrehajtja, de a másikat nem, a páros másik tagja pedig a teljes parancsot végrehajtja.

Mivel a két modellt ugyanazzal a paranccsal aktiválják, azok az ellenséges modellek, amelyek mindkettőre rálátnak, csak egy ARO-parancsot kapnak a két modellre. Ha egy Suppression Fire Zone-on vágnak át, mindkettő megkapja a fegyver teljes Burst értékét. Az irányító és a Remote mindketten megkapják a saját ARO-parancsukat mindene egyes parancsra, amelyet a LoF-jukban vagy a ZC-jukban jelentenek be. A két ARO-nak ugyanolyan típusúnak kell lennie.

Az irányító a Remote szenzorjain keresztül is érzékeli a környezetét, ezért a Remote-ja LoF-ján belül bejelentett parancsokra reagálhat Alert, Change Facing, Dodging vagy bármilyen egyéb paranccsal, amelyhez nincs szükség LoF-re.

A Remote-nak mindig az irányítója ZC-jában kell lennie. A Synchronized Remote automatikusan kikapcsol, ha a ZC-n kívülre kerül, vagy ha az irányítója eszméletlen vagy halott lesz. A kikapcsolt Remote mellé egy IMM-jelzőt kell helyezni. A Remote automatikusan visszakapcsol annak a parancsnak a végén, amelyben visszakerül az irányítója ZC-jába, vagy ha az irányítója eszméletre tér.

A Ghost: Synchronized Remote egyben rendelkezik a Remote Presence képességgel is.

Ha csak a Remote pusztul el, sem a visszavonulás (Retreat), sem a győzelmi pontok szempontjából nem kell figyelembe venni.

Ha az irányító Hacking-támadásnak esik áldozatul, vagy E/M-találat éri, és nem dobja meg a BTS-dobását, a Remote-ja automatikusan kikapcsol. Amint az irányító kiszabadul a Hacking hatása alól, vagy a felszerelését megjavítják, annak a parancsnak a végén a Remote automatikusan visszakapcsol. Egy Sepsitorized irányító viszi magával és irányítja tovább a Remote-ot is.

Ghost: Servant (szolga gépszellem): ezzel a képességgel egy Doctor vagy egy Engineer irányíthat egy Remote-ot. A csata előtt meg kell határozni, ki irányítja a Remote-ot, és ezen nem is lehet változtatni.

A Remote-ot és az irányítóját ugyanazzal a paranccsal lehet aktiválni. Ha valami miatt az egyik figura nem képes a teljes parancsot végrehajtani (a Long Skill-t vagy a két Short Skill-t), akkor egyáltalán nem fog cselekedni. Ha a két Skill közül az egyiket végre tudja hajtani, azt végrehajtja, de a másikat nem, a páros másik tagja pedig a teljes parancsot végrehajtja.

A különbség a Synchronized és a Servant Remote-ok között, hogy a Servant esetében az irányító kiadja a parancsot, és azt a Remote hajtja végre. A Doctor/Engineer gyógyíthat, javíthat és cselekedhet a Remote-on keresztül, de ehhez a Remote-nak talapzatérintkezésben kell lennie a célponttal. A Remote nem képes magát javítani vagy gyógyítani.

A Doctor vagy az Engineer általában nem cselekszi, hanem egy biztonságos helyen van a

harcmezőn, míg a Remote cselekszik helyette.

Mivel a két modellt ugyanazzal a paranccsal aktiválják, azok az ellenséges modellek, amelyek mindkettőre rálátnak, csak egy ARO-parancsot kapnak a két modellre. Ha egy Suppression Fire Zone-on vágnak át, mindkettő megkapja a fegyver teljes Burst értékét.

Az irányító és a Remote csak egy parancsot ad a tartalékba, de mindkettőt egy paranccsal is lehet aktiválni. Mindkét modellnek ugyanabba a Combat Group-ba kell tartoznia. A Doctor/Engineer-nek lehet 1-nél több Remote-ja is, de egy paranccsal csak egyet aktiválhat; a többi Remote közben inaktív marad.

Az irányító és a Remote mindketten megkapják a saját ARO-parancsukat mindene egyes parancsra, amelyet a LoF-jukban vagy a ZC-jukban jelentenek be. A két ARO-nak ugyanolyan típusúnak kell lennie.

A Doctor/Engineer a Remote szenzorjain keresztül is érzékeli a környezetét, ezért a Remote-ja LoF-ján belül bejelentett parancsokra reagálhat Alert, Change Facing, Dodging vagy bármilyen egyéb paranccsal, amelyhez nincs szükség LoF-re.

A Remote Servant automatikusan kikapcsol, ha a ZC-n kívülre kerül, vagy ha az irányítója eszméletlen vagy halott lesz. A kikapcsolt Remote mellé egy IMM-jelzót kell helyezni. A Remote automatikusan visszakapcsol annak a parancsnak a végén, amelyben visszakerül az irányítója ZC-jába, vagy ha az irányítója eszméletre tér.

A Remote Servant akármennyire eltávolodhat az irányítójáról, és nem kapcsol ki. A

Ghost Remote rendelkezik a Remote Presence képességgel.

Ha csak a Remote pusztul el, sem a visszavonulás (Retreat), sem a győzelmi pontok szempontjából nem kell figyelembe venni.

Ha az irányító Hacking-támadásnak esik áldozatul, vagy E/M-találat éri, és nem dobja meg a BTS-dobását, a Remote-ja automatikusan kikapcsol. Amint az irányító kiszabadul a Hacking hatása alól, vagy a felszerelését megjavítják, annak a parancsnak a végén a Remote automatikusan visszakapcsol. Egy Sepsitorized irányító viszi magával és irányítja tovább a Remote-ot is.

16. Immunity. Ez a képesség automatikus, és nem igényel külön parancsot vagy dobást.

1-es szint: Shock Immunity. A modell ezt a fajta támadást csak normál támadásnak veszi.

2-es szint: Total Immunity. A modell mindenféle Special Ammunition fegyver hatására immúnis (kivéve az Adhesive, E/M, Monofilament és Plasma); a különleges támadásokat normál találatként kezeli.

17. Impersonation. Ezek a modellek elsőrangú beszivárgók. Erre a Skill-re hat az E/M Special Ammunition.

Ez a különleges szabály szintekre van osztva. A sereglistában minden modell, amely rendelkezik az Infiltration Skill-lel, az 1-es szintet kapja meg.

A szabálykönyvben leírt szabályokon kívül, amikor egy modell elrontja az Infiltration-dobást, szóródni fog. Ekkor a körsablont kell lehelyezni úgy, hogy a sablon közepe az eredeti érkezési pontra essen, az 1-es szám pedig a játéktér közepe felé nézzen. Az Infiltrator a Failure Category x 6 inch-nyi távolságra szóródik. A modell a fentiekén túl elveszti a Camouflaged Deployment és a Hidden Deployment lehetőségét, ha egyébként járna neki.

Ha a figura a csatatéren kívülre szóródna, egy extra parancs elköltése után megjelenhet a táblaszélén, azon a ponton, ahol a szóródás során elhagyta a terepet.

Az Infiltration szabály egyik szinten sem teszi lehetővé, hogy a modell az ellenfél Deployment Zone-jába vagy egy másik modellel talapzatérintkezésben álljon fel. Ha a szóródás során a modell ilyen pozícióban érkezne meg, a szóródás irányában visszafelé kell mozgatni, amíg egy legális érkezési pontra nem ér.

Inferior Infiltration (0-s szint): a modellt kötelező a saját felállási zónáján kívül, de mindig az ellenfél táblafelén kell felállítani. Éppen ezért az Infiltrate-dobás legalább PH-1 lesz. Ha a dobás nem sikerül, a modell a fenti módon és megkötésekkel szóródni fog. Ezzel a szabállyal a modellt muszáj a fenti módon felállítani, akkor is, ha a játékos nem kíván élni ezzel a lehetőséggel.

1-es szint: Basic Impersonation. A modellt dobás nélkül fel lehet helyezni bárhol a harcmezőn a felállítás során, kivéve az ellenfél Deployment Zone-ját, illetve felálláskor más modellekkel nem léphet talapzatérintkezésbe. A figurát egy IMP-1 jelző helyettesíti. Ha a modell sikeres WIP-dobást tesz, felállhat az ellenfél Deployment Zone-jában is. Ha ezt a dobást elrontja, akkor pontosan ugyanúgy kell felállnia, mint a többi normális figurának.

A Basic Impersonation-nak három módzata van.

1. mód: Unnoticed (álcázott). A modellt az ellenség barátnak véli, ezért nem tehetnek ellene semmit (CC, BS, PH stb.) ahhoz, hogy az Impersonator modellt leleplezzék, sikeres -6 Discover-dobást kell tenni. Ekkor a modell a 2. módba vált át.

2. mód: Characterized. Az Impersonator modellt leleplezték, de még próbálja fenntartani a hazugságot. A jelzőt ki kell cserélni egy IMP-2 jelzőre, de a modellt továbbra sem lehet támadni, ahhoz, hogy végleg lelepleződjön, egy újabb -6 Discover-dobás kell, amely ha sikerül, a modell a 3. módzatba kapcsol át.

3. mód: Discovered. Az IMP-2 jelző helyére fel kell rakni a figurát, akit utána normálisan lehet támadni.

Az Impersonator csak a következő Skill-eket használhatja anélkül, hogy lelepleződjön: Cautious Movement és az olyan Short Movement Skill-ek, amelyekhez nem kell dobni (ha Alert-parancsot kap, az még ekkor is leleplezi). Az Impersonator akkor is automatikusan lelepleződik, ha talapzatérintkezésbe kerül egy másik modellel.

Az Impersonator modell leadhat egy BS-támadást, mielőtt az ellenfele reagálhatna. A modell Normal Roll-t dob, nem Face to Face-dobást, mivel a másik fél nem tud időben cselekedni. Ha az ellenfél túléli a támadást, leadhatja ő is a maga lövését. A lövések után az IMP-jelzőt le kell venni, és a modellt fel kell helyezni. ARO-parancsként az Impersonator támadása az aktív modell támadásával egy időben zajlik, így ahhoz Face to Face-dobás kell.

Ha a modell megint fel akarja venni az IMP-1 módzatot, ehhez egy parancsot el kell költenie úgy, hogy nem áll ellenséges modell LoF-jában.

Az IMP-1 és az IMP-2 módban levő modellt az ellenség barátnak véli, de ha a modell egy

Suppression Fire-zónába téved, a találatokat így is kiosztják rá.

A modell mindig a saját Attribute-jait és értékeit használja, de egy ellenséges fegyvert elvehet és elrejthet az egyik áldozatától, ha CC-közelharcban megöli őt, majd ismét IMP-módba vált át. A fegyver elszedése Short Skill-nek számít.

A humán és a földönkívüli figurák soha nem vehetik fel egymás alakját a Basic Impersonation segítségével. Az Impersonator soha nem veheti fel az IMP1 módot a Combined Army of the EI-sereggel szemben, de az IMP-2 módot felveheti.

2-es szint: Impersonation Plus: pontosan ugyanúgy működik, mint a Basic Impersonation, de ezzel a képességgel az emberek felvehetik földönkívüliek alakját és fordítva.

Superior Infiltration: a modell olyan jó beszivárgó, hogy elhibázott dobás esetén nem szóródik, mindössze elveszti a Camouflaged Deployment és a Hidden Deployment lehetőségét, ha egyébként járna neki.

18. Infiltrate (beszivárgás). Ezt a képességet csak a seregek felállásakor lehet felhasználni. A modellnek ekkor a következő lehetőségei vannak:

Option A: a modell felállhat a felállási zónán kívül is (de csak a sereg térfelén). Ehhez nem kell dobni, és a modell felállhat Camouflage vagy TO Camouflage módban.

Option B: ha a modell még mélyebbre akar hatolni az ellenséges területen, ehhez Normal PH Roll szükséges. Minden 4 inch-nyi távolság, amellyel beljebb akar felállni az ellenfél térfelén, összeadandó -1-et ad a dobáshoz. Ha a dobás nem sikerül, szóródás (Dispersion) lesz: a körsablont le kell helyezni arra a pontra, amelyre a modell be akart hatolni, úgy, hogy az 1-es szám a harcmező közepére mutasson. A Failure Category 2,5-szöröse mutatja, hogy mennyi inch-nyi távolságra szóródik a modell. A modell ezenkívül elveszti a Camouflaged Deployment és a Hidden Deployment adta lehetőségeket.

Az ellenség felállási zónájába semmiképpen sem lehet beszivárogni, illetve ezzel a módszerrel nem lehet talapzatérintkezésbe kerülni más modellel. Ha a szóródás miatt bekerülne az ellenséges felállási zónába, vagy hozzáérne egy ellenséges modellhez, a figurát vissza kell mozgatni az eredeti érkezési pont felé, amíg ki nem mozog a felállási zónából, vagy amíg már nem ér hozzá senkihez.

19. Inspirational Leadership (inspiráló vezető). Ha ez a modell lesz a Lieutenant, minden, a parancsnoksága alá tartozó modell Instruction és Fury jellemzője ugyanaz lesz, mint a Lieutenant-é. Amíg a Lieutenant eszméleténél van, és rendelkezik ezzel a képességgel, a csapata nem oszlik fel (disband), mintha a modellek rendelkeznének a Religious Troop képességgel.

Ez a képesség nem hat az olyan modellekre, amelyek rendelkeznek a Remote Presence képességgel.

Ha a Lieutenant egyben egy Impetuous Troop is, a kötelező cselekedetét a többiek előtt kell végrehajtania, hogy példát mutasson a többieknek.

Ez a képesség automatikus, és kötelezően működik, ha a modell eszméleténél van.

20. Martial Arts (harcművészet). Ez a képesség közelharcban (CC) használható, automatikus, és nem igényel dobást. Minden szint magában foglalja az előző szintek tudását, és ha egy szintet aktiválunk, akkor igény szerint a korábbi szintek adta lehetőségeket is felhasználhatjuk.

1-es szint: Attack to Vital Points (sebezhető pontok támadása). Ha a Face to Face-dobás során mindkét fél sikert ér el, de a mi modellünk nyerte meg a dobást, az ellenfél nem kapja meg a 3+ ARM-módosítót. Ez a szint csak CC-támadásnál használható.

2-es szint: Courage (bátorság). A modell megkapja a Valor: Courage képességet.

3-as szint: First Attack (első támadás). A modell először támadhat a CC-közelharcban, azaz Normal Roll-t tesz. Ha a védekező fél túléli a csapást, visszatámadhat egy Normal Roll-lal. A modell ezzel a képességgel a PH-értéke helyett a CC-értékét használva megpróbálhat kilépni a közelharcból (disengage). Ezt a szintet csak CC-közelharcban használhatjuk.

Ha két ellenséges figura egyszerre alkalmazza a 3-as szintű képességet, akkor mégis Face to Face-dobásra lesz szükség.

***Példa:** egy Ninja egy rohamot (Move + CC) jelent be Angus ellen. Ha Angus bevárja a rohamot, a CC-közelharcban a Ninja a 3-as szintű Martial Arts képességével először támadna. Ha Angus lövéssel reagálna, a lövés még a talapatérintkezés előtt érné a Ninját, így Face to Face-dobásra lenne szükség.*

4-es szint: Empty Mind (kiürült elme). Ez úgy működik, mint az 1-es szintű Sixth Sense képesség, azaz semlegesíti az ellenséges modell Martial Arts képességeit 1-3-as szintig. Ha az ellenséges modellnek nincs 2-es szintű Sixth Sense értéke, nem fordulhat meg, ha a mi figuránk ezzel a képességgel a háta mögött lép be az ellenség Zone of Control-jába.

5-ös szint: Personal Defences (személyes védelem). Amikor a modell egyszerre több ellenféllel áll CC-közelharcban, az ellenfelei nem kapják meg a módosítójukat, amiért többen vannak. A mi modellünk egy sikeres CC-dobás után mindegyik ellenfelét megsebezheti, azaz mindegyik külön ARM-dobást tesz.

21. Mechanized Deployment (gépesített felállás). A modell a felállás során nemcsak a felállási zónájában, hanem a saját térfelén bárhol felállhat. Ha több modell is rendelkezik ezzel a képességgel, ki kell jelölni egy központi figurát, és a többi modellnek attól a figurától legfeljebb 8 inch-nyire szabad felállni (mintha az összes figura egy járműből ugrott volna ki).

22. MetaChemistry (metakémia). A csata előtt a figura a 167. oldalon levő táblázatból kidob egy hatást, ami érvényes lesz rá.

23. Minelayer (aknatelepítő): a felállás során ezek a figurák a ZC-jukon belül elhelyezhetnek egy Camo-jelzőt, amely egy aknát jelképez, esetleg egy másmilyen jelzőt, amely valamely egyéb fegyvert jelképez (E/Mauler, Deployable Repeater stb.). az eszközt nem lehet lehelyezni, ha egy ellenséges modell a fegyver vagy eszköz hatósugarán belül lenne. Ha a modell az Infiltration képességet akarja használni, és elrontja a PH-dobását, a Camouflage jelző helyett a Mine jelzőt kell lehelyezni (azaz az akna nincs álcázva). A Minelayer képesség automatikus, és nem igényel külön parancsot. A felhelyezett fegyvert vagy töltetet le kell vonni a modellenél levő készletből.

24. Morat. A Morat harcosoknak szigorú becsületkódexük van, ezért megkapják a Religious troop képességet; ezenkívül a Morat harcos jelenléte miatt a sereg nem 60%-os veszteségnél vonul vissza (retreat), hanem 75%-nál.

25. Multiterrain (terepen képzett). A csata előtt a modell kiválaszthatja, hogy milyen terepre kapott kiképzést (lás tereptípusok). A lehetséges öt terep közül (vízi, sivatagi, hegyvidéki, dzsungel vagy Zero-G) csak egyet választhat. A modell számára az adott terep MV-nehézségi foka eggyel csökken. Ehhez a képességhez nem kell külön parancsot elhasználni.

26. Natural Born Warrior: ez a képesség minden szintű Martial Arts képességet semlegesíti a CC-közelharcban, akárcsak az ellenfelek Berserk képességét. A Natural Born Warrior modell automatikusan megkapja a Valor: Courage képességet.

27. Paramedic (orvos). Ez a modell a csapat orvosa, így fel van szerelve egy MediKits-eszközzel.

28. Poison (mérge). A modell CC-fegyvere Shock típusúnak számít. Ezt a fajta CC-támadást kombinálni lehet egyéb CC Special Ammunition képességgel.

Mivel a modell a saját szervezetében hozza létre a mérget, minden egyes alkalommal, amikor elveszít egy sebet CC-közelharcban, a vére automatikusan ráfröccsen az ellenfélre, aki így egy 9-es sebzést szenved el. A vér mindig normál sebzést okoz, azaz nem Shock típusú, és nem lehet előle kitérni (Dodge).

29. Regeneration. Ez egy Short Skill. A modell egy Normal PH Roll után visszanyerhet egy sebet, sőt, még az eszméletlen (Unconscious) állapotból is visszatérhet.

Ha a modell eszméletlen, és így rontja el a PH-dobását, azonnal meghal. Ha a modell egy csapástól nem eszméletlen, hanem eleve halott állapotba kerül, a Regeneration sem segíthet rajta. Az eszméletlen modell nem ad parancsot a tartalékba.

Ha a modell rendelkezik a Regeneration képességgel, megkapja a Shock Immunity képességet is. A Regeneration képességet fel lehet használni a MediKit-tel vagy egy Doctor-ral is.

30. Religious Troop. Ez a modell megtartja a saját parancsát akkor is, ha a Lieutenant meghal (a sereg maga csak a szokásos két parancsot tarthatja meg). Ha a modell úgy dönt, nem kell figyelembe venni a visszavonulás (retreat) szabályt. Ha a seregben minden modell rendelkezik ezzel a képességgel, két modell lemondhat a saját parancsáról, hogy kinevezzon egy új Lieutenant-ot, de egyébként minden Religious modell csak saját maga használhatja fel a parancsát, ha már nincs vezér.

31. Repeater (átjátszó-szerkezet). A Hacker megteheti, hogy a képességeit a Repeater 8 inch-es körzetén belül is használhassa. A hacker bármilyen távolságra lehet a Repeater-től, és nem kell rálátnia sem. Ez egy Special Skill, amely automatikusan működik, és ne kell rá parancsot

kiadni. A Repeater-t csak az ugyanazon az oldalon harcoló Hacker-ek használhatják.

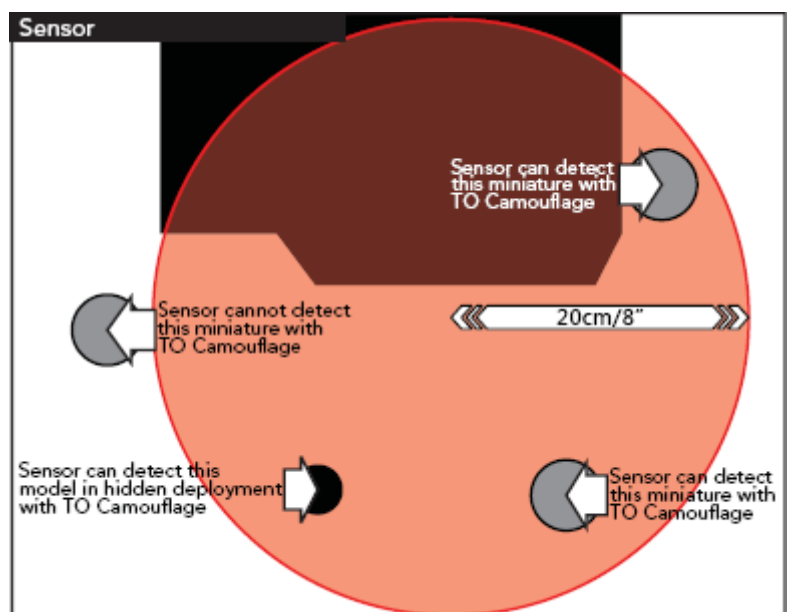
32. Sapper (árkász): a felállás során ez a modell egy FOXHOLE (lövészárok)-jelzővel kerül fel az asztalra. A modellt úgy kell számítani, mint aki fekszik (Prone) és 360°-ban fedezék (Cover) veszi körül, még ha nincs is semmilyen tereptárgy a közelben. A modell megkapja a CH: Mimetism és a Valor: Courage képességet is. Ahhoz, hogy a modell elhagyja az árkot, egy Get Up Short Movement Skill-t kell végrehajtania. Egy újabb parancs elköltésével a modell áshat egy új árkot (amit egy újabb jelzővel jelezhet). Amikor a modell elhagyja az árkot, elveszti a CH: Mimetism és a Valor: Courage képességet is (hacsak eleve nem rendelkezett velük). Amikor a Sapper elhagyja az árkot, a FOXHOLE-jelzőt el kell távolítani.

33. Seed-Embryo (embrió-mag): ezek a modellek a csata elején egy Seed-Embryo modellként állnak fel a harcmezőn. Ez egy kapszula, amely nem képes cselekedni, és csak ARM, BTS és Wound értékei vannak. Az E/M-sebzésre érzékeny, de nem lehet Hacking- támadást indítani ellene. A kapszula mozdulatlan marad, de egy parancsot bead a tartalékba egészen a játékos második köréig, illetve a másik játékosnak a modell felállítását követő köréig. A második kör elején, még az Impetuous-parancsok előtt a kapszulát külön parancs kiadása nélkül ki kell cserélni az eredeti modellel, amely abba az irányba néz, amelyet a játékos megnevez; a modell azonnal cselekedhet is. Vészhelyzetben a modell játékos elhasználhat egy Short Skill-t vagy egy ARO-parancsot, hogy idő előtt feltörje a kapszulát. A kapszulát csak akkor lehet idő előtt feltörni, ha a modell egy olyan cselekedetre reagál, amelyet egy ellenséges modell jelent be a ZC-jában vagy a kapszula 360°-os LoF-jében. Amíg a kapszula ki nem nyílik, megkapja a CH: Limited Camouflage képességet. Ha a jelzőt leleplezik, a CAMO-jelzőt le kell cserélni egy SEED-EMBRYO jelzővel.

Ha egy Seed-Embryo rendelkezik az AD: Combat Jump képességgel, akkor csakis és kizárólag ilyen módon lehet behozni a csatába. A kapszula, amint megérkezik, kinyílik automatikusan a játékosának a megérkezését követő körében; azonnal, ha egy parancsot a játékos elkölt erre; esetleg az ellenséges játékos körében egy ARO-parancs keretén belül. Mivel veszélyes terepen dobják le őket, minden kapszula rendelkezik az Electric Pulse képességgel, és egy egyszer használatos védelmi rendszerrel, amely pont úgy működik, mint egy Antipersonnel Mine, ha egy ellenfél a kapszula hatósugarába érkezik. Ha a kapszula szóródik, és leesik a harcmezőről, két parancs elköltésével tud visszatérni ugyanazon a ponton, ahol a szóródás közben elhagyta a harcmezőt. Ha így érkezik vissza, a kapszula automatikusan kinyílik.

34. Sensor. A modell egy Normal WIP Roll-t tehet, hogy felfedezze (Discover) a Camouflage vagy Hidden Deployment-szabály alatt álló modelleket (a dobást nem módosítja a távolság, a Camouflage vagy a TO Camouflage adta módosító). A Sensor Short Skill-nek számít, és nem kell hozzá LoF-rálátás.

Ha egy modell egyszerre birtokolja a Sensor és a Forward Observer



képességeket, akkor a LoF-ján kívül is megjelölhet ellenséges modelleket (a megfelelő Short Skill bejelentésével), ha az a szenzor hatósugarán belül van, és előzőleg már felfedezték (lásd 23-as ábra). Ebben az esetben a dobás során nem kell figyelembe venni a távolság, a CH, a fedezék és az ODD adta módosítókat.

Ha egy ellenséges modell szenzortávolságon belül van, nem álcázhatja (Camouflage) újra magát, illetve nem alkalmazhatja újra az Impersonation képességet.

35. Shavastii. A Shavastii faj embriókat bocsát ki magából, amikor meghal, ezért nem járértük győzelmi pont (Victory point), hacsak el nem pusztítják az embriót is. Emiatt a Shavastii-nak a győzelmi pontok, illetve e visszavonulás (retreat) kiszámítása szempontjából háromféle állapotuk van: normál, eszméletlen és embrió (Spawn). Amikor a Shavastii meghal, egy Spawn-jelzőt kell a helyére tenni. A jelző nem mozog, nem támad, és nem védi magát. 0-s ARM és BTS-értéke van, és ha egy sebet is kap, azonnal el kell távolítani a harcmezőről.

36. Sixth Sense (hatodik érzék). Ennek e képességnek két szintje van:

1-es szint: 8 inch-nyi körzeten belül a modellt nem lephetik meg az Impersonator, Camouflage és TO Camouflage szabállyal rendelkező, illetve Zero Visibility terepen rejtőző ellenséges modellek, valamint azok az ellenséges figurák, akik hátulról hatolnak be a modell Control Zone-jába. Ez azt jelenti, hogy bármilyen módon akarják a modellt megtámadni 8 inch-e körzeten belül, a támadás mindenképpen Face to Face-dobás keretén belül történik. A modell mindig úgy reagál ezekre a támadásokra, mintha az ellenség előtte állna, és nem lenne leplezve, valamint nem kapja meg a -6-os módosítót a Zero Visibility Zone miatt. Ha a fentebb említett ellenséges modellek nem támadnak, hanem mozognak vagy más cselekedetet hajtanak végre a mi modellünk 8 inch-es körzetén belül, arra a hatodik érzékkel sem tud reagálni. Ez a képesség automatikus, és a használatához nem kell külön parancs vagy dobás.

2-es szint: Ugyanúgy működik, mint az 1-es szint, annak minden szabályával, kivéve, hogy nem 8 inch-es körzeten belül lehet reagálni a támadásokra, hanem LoF-ön belül (és értelemszerűen ekkor nem számít a Zero Visibility Zone LoF-blokkoló hatása, valamint a -6-os módosító sem él). Ez a képesség ugyanúgy automatikus, mint az 1-es szint.

37: Strategos. Ennek a képességnek három szintje van:

1-es szint: ha a Strategos modell egyben a Lieutenant is, a saját különleges Lieutenant parancsát átadhatja másnak is.

2-es szint: a játékos a felállás során nem egy figurát tarthat vissza, hogy az ellenfél modelljei után álljon fel, hanem kettőt. Ha rendelkezik ezzel a szinttel, kötelező két modellt visszatartania.

3-as szint: ha a modell egyben a Lieutenant, nemcsak a megelőző szintek képességeit tudja használni, hanem megakadályozhatja az ellenfelét abban, hogy a felállás során a maga egy modelljét visszatartsa.

Egy 2-es szintű stratégia egy 3-as stratégával szemben csak egy modellt tarthat vissza, míg a 3-as szintű kettőt. Két 3-as szintű stratégia semlegesíti egymást, és csak a szokásos módon állnak fel 1-1 figurát visszatartva.

38. Striga: ez a képesség lehetővé teszi, hogy a modell életerőt szívjon el az ellenféltől, sebeket nyerve vissza vagy megszerezve az áldozat képességeit.

1-es szint: Protheion: ez egy CC-támadás, azaz a használók talapzatérintkezésben kell lennie egy eszméletlen (Unconscious) hús-vér lényel (azaz az áldozatnak Wound, és nem STR-értékkel kell rendelkeznie), valamint el kell használnia egy Short Skill-t vagy egy ARO-parancsot. A támadó ekkor további sebeket okoz az áldozatnak, ő maga pedig megkapja ezeket a sebpontokat.

A Protheion képességtől függetlenül a modellnek egyszerre összesen 3 sebpontja lehet, azaz ha a modellnek 1 sebpontja volt, legfeljebb további kettőt szerezhet meg, míg ha 2 sebpontja volt, már csak egyet szívhat el az áldozattól. Ha a modell sebet veszít, azt visszanyerheti ezzel a képességgel, de 3-nál több Wound-ja ekkor sem lehet.

Ezzel a képességgel akkor is lehet sebeket elszívni, ha a támadó egyébként nem veszített sebet. Ha eszméletlenül levő modell ellen akarjuk ezt a képességet használni, ekkor a CC-közelharcban Face to Face-dobást kell tenni: a támadó a CC-értékét, a védekező a cselekedetének megfelelő Attribute-ját használja fel. Ha a támadás sikeres, az áldozat BTS-dobást tesz, a támadó PH-értéke ellen. Ha ez a dobás nem sikerül, a védekező egyik Wound-ját megkapja a támadó. A védekező fél elvesztheti így módon az összes sebet, sőt, az Unconscious állapotát is, amely egy extra Wound-pontnak számít a támadó felé. Kritikus siker esetén a támadó automatikusan elszív egy sebet a védekezőtől, méghozzá BTS-dobás nélkül.

A Protheion képesség magában foglalja a Valor: Dogged képességet is. Ha a szóban forgó modell egyben egy Shavastii, és használja a Dogged képességet, akkor a Spawn-Embryo-képességet már nem lehet aktiválni, mivel a folyamat során a Shavastii felemészti a saját ivadékát.

Ha a Dogged különleges képesség használata során a modell a Protheion segítségével egy vagy több sebet regenerál, a modell elveszti a Valor: Dogged képességet.

A képesség használata mindig CC-támadásnak minősül, ami azt jelenti, hogy szövetséges modellek ellen ezt a képességet nem lehet bevetni.

2-es szint: Morpho-Scan: a Morpho-Scan a támadó MOV, CC, BS és PH-értékét a célpont megfelelő értékeivel helyettesíti, ha az a ZC-ján belül tartózkodik. A képesség egyszerre cseréli le az összes Attribute-ot. A támadó az egész csata során csak egyetlenegy modell tulajdonságait szívhatja el. Ez a képesség érzékeny az E/M támadásokra, és az aktiválásához egy parancs szükséges. Az STR-értékkel rendelkező modelleken kívül bármilyen figurát le lehet így másolni, akár szövetségest is.

Ez a képesség lehetővé teszi, hogy a használó egy fegyvert el is vegyen a célponttól. Ehhez a modellnek Unconscious állapotban kell lennie, valamint a használónak el kell költenie egy parancsot, miközben az eszméletlen modellen van talapzatérintkezésben. A fegyver elvételekor ugyanazok a megkötések érvényesek, mint az Impersonator vagy a Booty képességek esetében.

39. Super-Jump (szuperugrás). Ez egy automatikus képesség, a modell PH-dobás nélkül akkora ugrást hajthat végre függőleges vagy akár vízszintes irányban, amekkora a MOV-értéke. A Super-Jump egy Special Short Movement Skill, amelyet más Short Skill-ekkel kombinálni lehet (lehet például ugrani és lőni). Amikor a figura a normális módon mozog, a képessége lehetővé teszi, hogy korlátozás nélkül áthaladjon azokon az akadályokon, amelyek

nem nagyobbak a figuránál.

A Falling Damage (zuhanási sérülés) miatti sebzést úgy kell kiszámolni, hogy mindkét MOV-értéket kivonjuk a zuhanási távolságból, majd a maradékot szorozzuk be 2,5-tel.

40. Superior Movement (gyors mozgás). Ez a képesség külön dobás vagy parancs nélkül megnöveli a modell mozgását. A figura MOV-értékében eleve fel van tüntetve az extra mozgás, vagy esetleg a mozgás érték után zárójellel van jelezve.

41. Terrain (terep). A modell a lehetséges öt terep közül (vízi, sivatagi, hegyvidéki, dzsungel vagy Zero-G) egyet választhat. Ezt a terepet a modell úgy kezeli, mintha eggyel könnyebb fokozatú lenne, mint amilyen: az Impassable terep Very Difficult lesz és így tovább. Ez a képesség automatikus, és nem igényel sem külön parancsot, sem dobást.

42. Total Reaction: ez a képesség lehetővé teszi, hogy a modell a fegyvere teljes Burst értékét kilője ARO-parancs során.

- Ha a dobás Normal Roll, minden egyes lövésre külön kell lőni.
- Ha Face to Face-dobásra van szükség, minden egyes lövésre külön kell dobni, és azok a lövések találnak, amelyek jobban sikerülnek, mint az ellenfél legjobb eredménye.

43. Transmutation: ez a képesség lehetővé teszi, hogy a modell egy másik modellé változzon át, felhasználva az új modell Attribute-értékeit és Skill-jeit. Ehhez általában egy trauma kell tipikusan egy sebpont elvesztése. Ekkor a modell automatikusan, parancs nélkül átalakul a másik modellé, annak a parancsnak a végén, amely során a sebet kapta, és az új modell összes tulajdonságát átveszi (az addig kapott sebek megmaradnak)

44. Valor (erény, V). ennek a képességnek három szintje van:

1-es szint: Courage (bátorság). A modell, ha úgy dönt, további dobás vagy parancskiadás nélkül elkerülheti, hogy Gut Roll-t kelljen dobnia (egy sikeres ARM-dobás után). A modell, ha akar, lemondhat erről, és elmozdulhat.

2-es szint: Dogged (eltökélt). A modell automatikusan, parancs és dobás nélkül figyelmen kívül hagyhatja az eszméletlen (Unconscious) állapotot. Ekkor azonban folyamatosan új parancsokat kell neki kiadni. Ha már nem kap további parancsokat, vagy amint véget ér a kör, amikor Unconscious állapotba került volna, illetve, ha még egy további sebet kap, azonnal meghal. A Dogged képesség magában foglalja a Courage képességet is. A Dogged képességet nem lehet ARO-parancsban használni.

A Dogged képesség lehetővé teszi, hogy az Impetuous figura a parancstartalékból parancsokat használjon fel, hogy normálisan cselekedhessen, még akkor is, ha egyébként még nem használta fel az Impetuous parancsát.

3-as szint: No Wound Incapacitation (sérülés lerázása): a modell ezzel a képességgel automatikusan elkerüli, hogy Unconscious állapotba kerüljön. Ahhoz, hogy a modell meghaljon, egy újabb sebet kell kapnia. A modellt meg lehet gyógyítani egy Doctor, AutoMediKit, MediKit vagy Regeneration segítségével, bár ha elrontják a dobást, akkor a

modell meghal.

45. Veteran. A Veteran képesség automatikusan megadja a Sixth Sense L2 és a Valor: No Wound Incapacitation képességet.



Tárgyak és felszerelés

Fegyverek

Distance (lőtávolság): összesen négyféle lőtávolság létezik: Short (rövid), Medium (közepes), Long (hosszú) és maximum. A fegyver leírásában a lőtávolság utáni érték a BS módosító.

Damage (sebzés): ez a célszám az ARM-dobásnál: a dobott értéknek az ARM-módosítóval együtt meg kell haladnia ezt a célszámot.

Burst (B): a fegyver ennyi lövést tud leadni egy parancs kiadásakor. ARO-parancs esetén a B mindig 1.

Special Ammunition (különleges lőszer): egyes közelharc fegyverek ugyanezeket a képességeket kaphatják meg.

1. Adhesive (ragacslőszer, ADH): ha ez a lőszer talál, a célpont -6-al PH-dobást tesz. Ha a dobás nem sikerül, a célpont Immobilized (mozdulatlan) lesz, és egy IMM-jelzőt kap. Ha egy figura így megdermed, nem kell Gut Roll-t tennie (nem tudna elmenekülni).

2. Armour Piercing (páncéltörő, AP): az AP-lőszer felezi a modell ARM-értékét (felfelé kerekítve, azaz a minimális érték mindig 1 lesz). Ha a célpont fedezék (cover) mögött van, a lőszer felezi a páncélzat adta módosítót, de a fedezék adta módosítót nem.

3. Double Action (roncsoló lőszer, DA): ez a lőszer, ha talál, két ARM-dobást követel meg. Ha az első dobás nem sikerül, vagy a célpont eszméletlenné válik, akkor is kell második dobás. A kritikus siker esetén a célpont kap egy sebet, de akkor is második ARM-dobást kell tennie.

4. Electromagnetic (elektromágneses lőszer, E/M): ez ellen a lőszer ellen BTS-dobást kell tenni. Ha a dobás nem sikerül, a célpont minden olyan felszerelése, amely érzékeny az E/M lövedékekre, leáll (Disabled). A modellt ilyenkor DIS-jelzővel kell ellátni. A T. A. G.-k, a Heavy Infantry és a Remote-ok ekkor Immobilized állapotba kerülnek. A Disabled eszközök nem működnek, és a Disabled Forward Observer nem tud megjelölni senkit.

Az Engineer képesség birtokában a Disabled eszközöket meg lehet javítani.

Az Ariadnian Heavy Infantry, és minden modell, amely nem Heavy Infantry, REM vagy T. A. G.-kategóriájú figura, Gut Roll-t dob, amikor hat rájuk egy E/M fegyver. A már Immobilized állapotú modellek már nem tudnak Gut Roll-t dobni.

Az E/M lőszernek egyes eszközökre és modellekre gyakorolt hatását lásd a táblázatban.

Az E/M lőszer áthatol az akadályokon is, de ez gyengíti a hatását. Az E/M lövés bármilyen fedezéken áthatol (még Total Cover-en is), de bármely modell, amely fedezék mögött van, még ha nem is érinti a talapatával a fedezéket, +3-at kap a BTS-dobásra.

Equipment	Vulnerability	Effect
Ariadnian Heavy Infantry (HI)	No	Guts Roll
AutoMediKit	Yes	Disabled
CH: TO Camouflage	Yes	CH: Mimetism
Control Device	Yes	Disabled
Cube	Yes	Disabled
Deployable Repeater	Yes	Disabled
ECM	Yes	Disabled
Forward Observer	Yes	Disabled
Hacking Device	Yes	Disabled
Heavy Infantry (HI)	Yes	Immobilized
Humans and other Creatures	No	Guts Roll
Impersonation	Yes	Disabled
MediKit	Yes	Disabled
Motorcycles	Yes	Disabled
Optical Disruptor	Yes	Disabled
Remote (REM)	Yes	Immobilized
Repeater	Yes	Disabled
Sensor (except Antipodes)	Yes	Disabled
Sepsitor Yes Disabled	Yes	Disabled
T.A.G./ Vehicles	Yes	Immobilized
Visor (Multispectral, X, 360°)	Yes	Disabled
Weaponry	Weapons Chart	Disabled

5. Explosive (robbanó lőszer, EXP): a robbanó lőszer 3 ARM-dobást von maga után. Ha az első dobás nem sikerül, vagy a célpont eszméletlenné válik, akkor is kell két további dobás. A kritikus siker esetén a célpont kap egy sebet, de akkor is két további ARM-dobást kell tennie.

6. Fire (gyújtólőszer, FIRE): ha a modellt eltalálja a lőszer, ARM-dobást tesz. Ha a dobás nem sikerül, kap egy sebet, majd újabb ARM-dobást tesz, és így tovább, amíg meg nem hal, vagy nem tesz egy sikeres ARM-dobást. Ha egy dobása sikerül, a tűz kialszik, és nem kell tovább dobnia.

A FIRE-típusú lőszer a CH: a lángok miatt a Camouflage és a CH: TO Camouflage képességeket CH: Mimetism-re csökkenti, amíg valaki meg nem javítja a modell álcázó berendezéseit. Hasonló okból a tűz lehetetlenné teszi az Impersonation képesség minden szintjének használatát, illetve az Optical Disruption Device és a Holoprojector is működésképtelenné válik (ezek Disabled-állapotba kerülnek, amíg meg nem javítják őket).

7. Guided (nyomkövető lőszer): ha egy Forward Observer megjelöl egy célpontot, ezzel a lövedékkel LoF, illetve BS-dobás nélkül is rá lehet lőni, és a lövés automatikusan talál is. A Guided Ammunition típusú fegyverekben maximum 5 ilyen lőszer van, így egy játék során egy fegyverből legfeljebb ötször lehet ily módon lőni. A Guided Ammunition-lövéseket a szabályok szerint lehet Hacking-dobással semlegesíteni, illetve ECM is hat rájuk. A Guided Ammunition -3 BTS-értékkel bír.

8. Monofilament (monoszálás lőszer, MF): a monoszálás fegyverek az ARM-értéket 0-ra csökkentik, 12-es sebzésük van, és sebzés esetén a célpontot azonnal elpusztítják, legyen szó élőlényekről, gépekről vagy akár tereptárgyakról (a Spawn képesség sem működik ellenük). CC-közelharci monoszálás fegyverek nem adnak Defence bónuszt a közelharc során. A

monoszálás fegyverekre hat az E/M lövedék.

A Monofilament típusú aknák robbanás esetén a robbanásrádiuszt teleszórják monoszálakkal, amelyek addig ott is maradnak, amíg egy E/M fegyver nem hatástalanítja őket, illetve egy Engineer Skill-lel el nem távolítjuk a szálakat.

9. Nanotech (nano-lövedék): a nanolőszerek mindig 1 sebet okoznak, de ellenük csak BTS-dobást lehet tenni.

10. Plasma: a plazmalövedék egyszerre okoz normális és E/M sebzést, azaz a felszerelést is roncsolja (Disabled). A célpontnak egyszerre kell ARM-, illetve BTS-dobást tennie, hogy mindkét fajta sérülést elkerülje. A fegyver egyben sablonos is, azaz a célpontot eltalálva le kell helyezni a sablont is, hogy kiderüljön, kit talált még el a lövedék. A kritikus siker azt jelenti, a célpont automatikusan kap egy sebet, és még BTS-dobást is kell tennie.

11. Shock (SH): a Shock típusú lövedék egy sikertelen ARM-dobás után a célpontot azonnal megöli (azaz nem válnak eszméletlenné).

Amikor a Shock lövedék talál, figyelmen kívül kell hagyni a 2-es és 3-as szintű Valor képességet.

A Shock-szabály hatástalan az 1-nél több Wound-dal rendelkező modellekre, a Powered Armor-ral felszerelt Heavy Infantry-ra, vagy azokra a modellekre, amelyeknek STR-pontjuk van, nem Wound-juk. Ellenük a lövedék csak normális lövedéknek számít.

12. Smoke (füst): ezzel a tulajdonsággal csak a gránátok és a gránátvetők rendelkeznek. A lövedék a becsapódási helyén egy körsablonnak megfelelő helyen Zero Visibility Zone-t hoz létre vételen magasságig. A füst annak a körnek a végéig megmarad, amelyik körben a játékos létrehozta azt, a kör végén pedig a füst eltűnik.

A Smoke-lövedék kilövése támadásnak számít, de mivel nem sebzésre szánták, ki lehet választani célpontnak egy pontot is a csatatéren, nemcsak egy modellt.

13. Stunning (kábitó): ez a lövedék csak egy körig okoz Unconscious állapotot (a parancs kiadásának végétől számítva). Ha a célpontot további Stunning lövések érik, a célpont annyi ideig lesz eszméletlen, ahányszor elrontja az ARM-dobását.

A Stunning lövedéket bármilyen Multi-fegyverbe be lehet tölteni.

14. T2 Special Ammunition: ez a lőszer minden elrontott ARM-dobás, illetve minden kritikus siker után 2 sebet okoz.

15. Viral Special Ammunition: a Viral Ammunition Shock-lőszernek számít, de mindig BTS-dobással kell ellenállni neki. A Viral-típusú lőszer semlegesíti a Total és Shock Immunity képességeket, illetve a célpont, ha megsebzí az a lövedék, nem használhatja a Transmutation képességet. A fedezék (Cover)-szabályok a lőszerre továbbra is vonatkozni fognak.

16. Zero-V Smoke Special Ammunition: ez a Smoke (füst)-lőszerhez hasonlít, de fejlettebb változat, így minden optikai és szenzorrendszer számára átláthatatlanná teszi a területet (a Multispectral Visor egyik szintje sem hatásos ez ellen a füst ellen).

COMBI ÉS MULTI FEGYVEREK

Combi: ez a fajta fegyver rövid és közepes távon hatásosak.

Multi: ezekbe a fegyverekbe egyszerre többféle lövedékkel is meg lehet tölteni.

1. Normal Ammunition. A fegyver Burst-értéke nem változik.
2. Light MULTI: AP vagy DA típusú lövedéket lehet beilleszteni, de a Burst érték 2-re csökken. Két lövés között lehet váltani a lőszertípust, de ugyanabban a Burst-sorozatban nem.
Light MULTI fegyvernek számít például a MULTI Rifle.
3. Heavy MULTI: AP vagy EXP típusú lőszert lehet betölteni, de a Burst érték 2-re csökken. Két lövés között lehet váltani a lőszertípust, de ugyanabban a Burst-sorozatban nem.
Heavy MULTI fegyvernek számít például a MULTI Heavy Machine Gun.
4. Integrated (integrált) Spec. Amm.: a fegyver AP és EXP (MULTI Heavy), illetve AP és DA (MULTI Light) lövedéket is elfogad, de a Burst érték 1 lesz.

ARO-parancs esetén a MULTI-fegyverek kiválasztanak egy fajta lövedéket, amely nem lehet Integrated.

LIMITED (korlátozott) és DISPOSABLE (egyszer használatos) felszerelés

A Limited fegyverek minden lövéskor elhasználnak egy lőszert, függetlenül attól, hogy talál-e velük.

Fegyverek

1. Adhesive-Launcher (ragacsvető, ADHL)

2. Assault Pistol (rohampisztoly): a fegyvert CC-közelharcban lehet használni, de a Burst értéke 1-re csökken.

3. Autocannon (automata ágyú): a fegyver Integrated Armour piercing and Explosive (AP+EXP) lőszerekkel rendelkezik, és a lőszerek hatásait össze kell adni, amikor lőnek vele. CC-közelharcban nem lehet használni.

4. Chain Rifle (láncpuska): a fegyver a nagy könnyecsepp alakú sablont használja, lőtávolság és szóródás nélkül. CC-közelharcban nem lehet használni. A használat automatikus, ezért nem kell BS-dobást tenni. A sablont úgy kell lehelyezni, hogy a keskenyebbik vége érintse a lövés talapzatának szélét. A fegyverrel használatkor mindig Normal Roll-t kell dobni mind a két félnek. Ahhoz, hogy a célpont elkerülje (Dodge) a lövést, -6 PH-dobásra lesz szüksége. Az aktív körben a két Chain Rifle-lel rendelkező modellek ugyanazzal a paranccsal mindkettőt elsüthetik, akár különböző irányban. A fegyverrel le lehet adni Intuitive Attack-ot is.

5. Close Combat Weapon. A fegyver sebzése alapesetben a használója PH-értéke.

6. CRAZYKOALA: a CrazyKoala nyomkövető lövedéket lő ki. Amikor egy ellenséges modell egy parancsot ad ki vagy egy Short Skill-t jelent be a CrazyKoala ZC-ján belül, a lövedék rárepül és felrobbantja magát. Ha a lövedék felrobban, el kell távolítani a harcmezőről.

A CrazyKoala csak reagáló paranccsal adhat le támadást. A CrazyKoala állandó készenléti állapotban van a csata során, és ha egy ellenséges figura a ZC-n belül parancsot ad ki, a lövedék automatikusan, ARO-parancs nélkül megtámadja azt. Egy CH: Camouflage, CH: TO Camouflage vagy Impersonation jelző nem aktiválja a CrazyKoalát, hacsak a jelző a maga parancsával egyben le nem leplezi magát. A CrazyKoala teljes sebességgel megteszi a távolságot a célpontig: ha egy áthatolhatatlan akadály van a lőszer és a célpont közt (nagyon

magas fal, zárt ajtó, széles szakadék), akkor a lövedék nem aktiválódik.

A célponthoz érve a CrazyKoala automatikusan, parancs nélkül felrobban. A CrazyKoala talapzatérintkezésben robban fel, de ezzel nem vált ki CC-közelharcot. Teljesen mindegy, hogy hányan lőnek rá és mennyi sebet okoznak neki, a CrazyKoala mindenképp eléri a célpontot. A robbanás nem használ sablont, de 15 Shock sebzést okoz. A sebzést egy PH Normal-dobással (Dodge) el lehet kerülni. Mivel a CrazyKoala talapzatérintkezésben robban fel, semmilyen fedezékmódosítót nem lehet figyelembe venni.

A készenléti állapot során a lőszer mozdulatlanul áll azon a helyen, ahová a hordozója helyezte. A lőszer követheti is a hordozóját minden egyes alkalommal, amikor az elkölt egy Short Movement Skill-t; ekkor a lövedék mindig a hordozója ZC-ján belül marad, de nem kell külön parancsot kiadni, hogy kövesse a figurát. Ha a lövedék bármilyen oknál fogva kikerül a hordozója ZC-jából, vagy ha a hordozó meghal vagy eszméletlenné válik, a lövedék készenléti állapotban megáll egy helyben, és csak az ellenfélre fog reagálni. Ezután a lövedéket már nem is tudja a hordozója megint elmozdítani.

Az aktív kör során a CrazyKoala csak két Skill-t tud használni: Move és Jump. A lövedék MOV-értékét csak akkor kell használni, ha a hordozójával együtt mozog. A reagáló körben a lövedék automatikusan megtámadja a célpontot, ami aktiválta, és mindenképpen el is éri a célpontot, ha az a ZC-ján belül tartózkodik.

A hordozó és a CrazyKoala összesen egy ARO-parancsot váltanak ki minden ellenséges modellből, amely rájuk lát.

A CrazyKoala érzékeny az E/M-támadásra, de nem lehet Hacking-támadással hatni rájuk, és nem robbannak fel, ha elvesztik az STR-pontjukat. A hordozónál két lövedék van.

Ha a CrazyKoala ZC-ján belül Coordinated Ordert hajtanak végre, a lövedék bármelyik Coordinated modellre reagálhat és ráugorhat.

Ha a lövedékkel a hordozója egy Camouflage-jelzőt akar támadni, egy Intuitive Attack-ot kell bejelentenie, és a lövedéket egy helyben kell hagynia (a CrazyKoalát ugyanúgy fel lehet állítani, mint például egy E/Maulert). A lövedék ezután a szokott módon aktiválódik.

A felállás során a CrazyKoalákat egyszerre kell felhelyezni a hordozójukkal, méghozzá annak ZC-ján belül.

7. D-Charges (Demolition, robbanótöltet). A D-Charge nem sablonos fegyver, mivel koncentráltan robban. A D-Charge-ot egy Short Skill segítségével lehet elhelyezni, és egy másik Short Skill segítségével lehet távirányítással felrobbantani. A közelharcban a töltetet egy sikeres CC-dobással lehet elhelyezni; ha a célpont Immobilized, akkor nincs szükség dobásra. A D-Charge-ot fel lehet helyezni és fel is lehet robbantani ARO-parancs részeként. A szövetséges sereg bármelyik Engineer tagja fel tudja robbantani az elhelyezett töltetet távirányítással. Minden modell, amelynél D-Charge van, 3 töltetet hordoz. A D-Charge egyszerre AP és EXP-típusú, 14-es sebzésű, és elsősorban STR-ponttal rendelkező gépek és tereptárgyak ellen használatos.

8. D. E. P.: Ez csak egyszer használatos rakétavető, amely egyszerre lő ki AP és EXP lőszert.

9. Electric Pulse. Ezt a fegyvert CC-közelharcban lehet használni. A fegyverhez nem kell külön CC-dobást tenni, de az ellenfél CC-dobásához -6 módosító jár. Az ellenfél Normal Rollt dob, nem Face to Face-dobást, de ha a dobást a -6 módosító miatt rontja el (azaz kudarc

kategória 6 vagy kevesebb), akkor arra a körre megdermed (Immobilized), és egy IMM-jelzőt kel tenni mellé.

10. E/Marat. Ez egy E/M típusú hordozható fegyver, amely a körsablont használja. Az E/Marat-ot egy Short Skill felhasználásával lehet aktiválni. A fegyver 13-as sebzésű E/M impulzust bocsát ki akkora hatósugárban, mint a körsablon. A sablont az E/Maratot hordozó figurára kell felhelyezni, aki maga is elszenvedti a találatot (emiatt Gut Roll-t is kel dobnia). Az E/Marat fegyver nem megy tönkre (Disabled) a saját impulzusától. A fegyvert CC-közelharcban is lehet használni, de ilyenkor nem a használó CC, hanem a WIP-értékét kel felhasználni. Az E/Marat-ot lehet ARO-parancsban és Intuitive Attack részeként is felhasználni.

A fegyver a Cube-okat is kikapcsolja.

11. E/Mauler: ez egy hordozható E/M fegyver, amely a körsablont használja, és akkor kapcsolódik be, amikor valaki a közelébe megy. Amikor egy ellenséges harcos a körsablon területére lép, a fegyver egy 13-as sebzésű E/M impulzust bocsát ki. Az E/Mauler telepítéséhez egy Short Skill-t kell felhasználni. A fegyver aktív marad a csata végéig, vagy amíg egy támadás el nem pusztítja. A fegyver a következő értékekkel bír: ARM 0, BTS §, STR 1.

Az E/Maulert nem lehet álcázni (Camouflages), ezért a lövész nem kap negatív módosítót sem. A szövetséges modellek soha nem aktiválják a fegyvert, még Unconscious állapotban sem. A fegyver kisül, ha a hatósugarán Guided Ammunition akar keresztülhaladni, ezzel hatástalanítva a lövedéket. A fegyvert nem lehet CC-közelharcban felhasználni. Minden modell, amely E/Mauler-rel van ellátva, összesen 3 ilyen eszközt hordoz magával. A fegyverrel lehet Intuitive Attack-ot végrehajtani.

12. E/Mitter: ez a fegyver E/M-lőszert lő ki, nem sablonos, és CC-közelharcban nem lehet használni. Az E/Mitter nem okoz normál sebzést, csak E/M-et, de a fedezék (Cover) szabálya továbbra is érvényes lesz rá.

13. Feuerbach: ez a fegyver az AP+DA lőszert használja.

14. Flamethrower (lángszóró, Light FT és Heavy FT): a fegyver a kis (Light), illetve a nagy (Heavy) könnyecsepp-sablont használja. A sablon vékonyabbik végét a lövész talapzatának közepére kell helyezni: a dobáshoz nem szükséges BS-dobás, éppen ezért nem lesz Face to Face-dobás sem. A lángszóró FIRE típusú fegyver. Ha valaki ki akar térni a csóva elől (Dodge), akkor -6 PH-dobást kell tennie. A lángszóróval végre lehet hajtani Intuitive Attack-ot.

15. Flash Pulse (villantó): ezzel a fegyverrel szenzorokat lehet megzavarni. A célpont műszerei összezavarodnak, és ezért az áldozat csak Short Movement Skill-eket tud végrehajtani (a Discover kivételével), valamint azokat a cselekedeteket hajthatja végre, amelyekhez nem kell LoF-rálátás.

A Flash Pulse támadásnak számít, és olyan Short Skill vagy ARO-parancs, amelyhez LoF-rálátás kell (még akkor is, ha egy Hacker Plus képességgel támadunk). A parancs során Normal vagy Face to Face WIP-dobást kell tenni. A célpont BTS-dobást tesz 13-as sebzés ellen. A Flash Pulse az adott játékkör végéig marad érvényben.

16. Grenade Launcher (gránátvető; Light és Heavy GL): a fegyvert nem lehet közelharcban felhasználni. A fegyverbe lehet normális, E/M vagy SMOKE-típusú lövedéket tölteni. A fegyver a körsablont használja, és a lövései a szabályok szerint szóródnak (Failure Category x 2,5 inch). A gránátvetővel lehet Speculative Shot módban lőni, illetve alkalmas Parabolic Fire-re.

17. Grenade (gránát): a gránát lehet normális, E/M vagy SMOKE-típusú, és a körsablont

használja, amely a gránátvetőhöz hasonló módon szóródik. A gránátokat a PH-értékkel lehet használni, és alkalmasak a Speculative Fire üzemmódra.

18. Heavy Machine Gun (nehézgéppisztoly, HMG): a fegyvert nem lehet CC-közelharcban használni. A Heavy MULTI típusú fegyverbe lehet különleges lövedékeket tölteni (lásd lőszer) MULTI típusú fegyvereket nem lehet elvenni a modelltől a Booty vagy az Impersonation szabályokkal.

19. Hyper-Rapid Magnetic Cannon (mágneságyú, HMC): a fegyver AP-típusú lövedéket használ. Csak járművekre vagy T. A. G.-kre szerelhető, és nem használható CC-közelharcban. A fegyvert nem lehet elvenni a modelltől a Booty vagy az Impersonation szabályokkal.

20. i-Kohl: az i-Kohl negatív módosítót ad az ellenfelek CC-értékéhez a közelharc során.

Az i-Kohl nem hat olyan figurákra, amelyeknek STR-értékük van. a képesség használatához nincs szükség külön parancsra vagy dobásra. A képességnek három szintje van:

1-es szint: az i-Kohl -3 CC-módosítót ad az ellenfeleknek.

2-es szint: a módosító -6 lesz.

3-as szint: a módosító -9 lesz.

21. Knife (kés): a fegyvernek PH-2 sebzése van.

22. MK12: ez a fegyver egy nagy átütőerejű Assault Rifle-nak számít.

23. Mine (akna): az akna a körsablont vagy a kis könnyecsepp-sablont használja a játék során a játékos igényei szerint. A fegyvert az aktiválja, ha egy ellenséges modell belép a hatósugarába (amelyet a kiválasztott sablon határoz meg), de csak a sablon területére hat a robbanás. Az aknát vagy SH (Antipersonnel) vagy Monofilament típusú hatóanyaggal lehet megtölteni. Az akna robbanása elől egy -6 Dodge-dobással lehet kitérni.

Az akna nem robban fel egy szövetséges modell közelségétől, még akkor sem, ha az a modell Unconscious állapotban van. Az akna nem kapcsol be, ha egy le nem leplezett Impersonator vagy Sepsitorized ellenséges modell lép a hatósugarba.

Az akna látószöge 360°-os, és akkor robban, amikor az ellenséges modell belép a hatósugarába, esetleg egy paranccsal aktiválják a modellt már az akna hatósugarán belül (az akna nem robban, ha a hatósugáron belül szövetséges modell tartózkodik). A bomba azt a sablont fogja használni, amelyiket a játékos kiválasztja. Az aknára szerelt késleltető-rendszer (delayed detonation system) miatt az akna játékos kiválaszthatja, hogy az akna mikor robbanjon.

Az akna a helyezésekor Camouflaged állapotban lesz, ezért egy CAMO-jelzővel kell helyettesíteni, amely az aknát lerakó modell talapzatérintkezésében lesz. Az aknát Discover -3 dobással lehet felfedezni, a távolság adta módosítók felhasználásával. A felfedezés után az aknát egy MINE-jelzővel kell helyettesíteni, és ezután az aknát meg lehet célozni normál vagy sablonos fegyverekkel is.

Az akna értékei: ARM 0, BTS 0, STR 1. az akna nem robban fel, amikor elpusztítják. Az aknákat az Engineer különleges képességgel hatástalanítani lehet. Az aknát a robbanás után mindenképpen el kell távolítani a harcmezőről. Ha egy figura aknákkal van ellátva, az pontosan 3 aknát jelent. Az aknát ARO-parancsban is le lehet helyezni.

Az aknákat nem lehet Hacking-támadással leállítani, de az E/M-fegyverek le tudják kapcsolni. Ha az akna hatókörében valami LoF-t blokkoló tereptárgy van, akkor az a tereptárgy egy vakfoltot hoz létre az akna érzékelésében, azaz az akna nem fog felrobbanni, amikor valaki ott hatol be a robbanási zónába.

Az aknát nem lehet (TO) Camouflage-jelző mellé helyezni úgy, hogy a jelző a hatósugarán belülre essen. A fenti szabály alól két kivétel van: ha az ellenfél nincs álcázva, vagy a hordozó modell Intuitive Attack-ot hajt végre.

Monofilament Mine: a monoszál as aknák a robbanás után a teljes hatókörben monoszálakat szórnak szét, amelyek ott is maradnak (azaz a Mine-jelzőt és a sablont ott kell hagyni a harcmezőn az akna felrobbanása után is). A többi figura akkor sebződik, ha az aktív vagy az ARO-parancsuk elején az eredeti robbanás hatáskörében tartózkodnak (ami vagy a kör- vagy a könnyecsepp alakú sablon lesz).

Biomine: ezt az aknát a Pretas faj gyártja, és az akna a saját faja egyedein kívül mindenkit ellenségnek tekint, azaz robban, ha megközelítik. A kivétel az összes Hungries modell (Gakis és Pretas). Az akna a fentiektől eltekintve Antipersonnel Mine-nak számít.

24. Missile Launcher (rakétavető, ML): a fegyvert nem lehet CC-közelharcban használni. A rakétavető egyszerre AP és EXP -fegyver, ráadásul a körsablont használja a robbanás kiszámításához. A körsablon közepe az eredeti célpont felett helyezkedik el, aki megkapja az AP és az EXP-sebzést is: a többi sablon alá eső figura csak az EXP-sebzést kapja meg.

A Guided Missile Launcher (nyomkövetős rakétavető) egy Forward Observer által megjelölt célpontra tüzelhet BS-dobás és LoF nélkül. A lövedéket lehet támadni Hacking-gel és ECM-mel is. Ha akarjuk, a fegyverrel ki lehet lőni hagyományos (Guided képesség nélküli) rakétát is, mely esetben a rakéta immúnis lesz a Hacking és az ECM alapú támadásokra. A rakétavető mindenképpen 5 lövedéket hordoz.

25. Nanopulser: ez egy Short (rövid) hatótávolságú fegyver, amely Nanotech-lövedékeket lő ki. A Nanopulser a kis könnyecsepp alakú sablont használja, 13-as a sebzése, és az áldozatoknak BTS-dobást kell tennie. A fegyver lehetővé teszi az Intuitive Attack-ot, és nem lehet elvenni a Booty és az Impersonation képességgel sem.

26. Marker (jelölő): ez a fegyver Deployable Repeater-szerkezeteket lő ki (lásd ott). A fegyvert nem lehet CC-közelharcban használni. A lövész leadhat Speculative Shot-támadást is, mely esetben a lövedék a szabályok szerint szóródhat.

A fegyverben csak két lőszer van. a célpont minden esetben az asztal egy pontja vagy egy tereptárgy, de soha nem lehet egy modell a célpont.

27. Ojótnik: ezt a fegyvert az Ariadnian sereg használja, és AP-lövedéket lő ki. CC-közelharcban nem lehet használni.

28. Panzerfaust: ez egy hordozható rakétavető AP és EXP képességekkel. A fegyvert nem lehet CC-közelharcban használni, és mindig csak 2 lövedék van benne.

29. Pistol: ezt a fegyvert Short (rövid) lőtávra és közelharcra tervezték. CC-közelharcban a modell a pisztolyt nem a CC, hanem a BS értékével használja, és a fegyver Burst értéke mindig 1 lesz, bár a pisztoly saját sebzését kell használni.

30. Plasma Rifle (plazmapuska): a fegyvert CC-közelharcban nem lehet használni. A fegyver a Plasma típusú lőszeret használja, és sablonos támadással rendelkezik (körsablonnal vagy kis könnyecsepp sablonnal, a játékos igénye szerint). A sablont a becsapódási helyen kell lehelyezni,

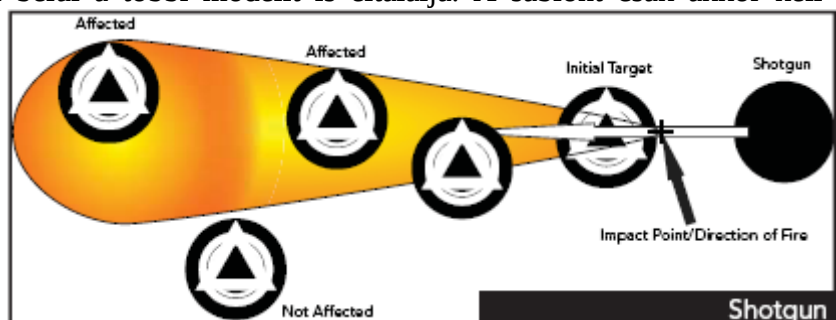
és a hatóterületén belül találja el a modelleket.

31. Rifle (puska). Közelharcban nem használható. Kétféle modell létezik: Light MULTI és Combi. A Light MULTI modellbe lehet AP és Shock típusú lövedéket tölteni.

32. Sepsitor: ez egy 8 inch hatósugarú fegyver (Zone of Control-on belül hat), Burst 1 értékkel rendelkezik, de nincs szükség LoF-ra. A Sepsitort egy Short Attack Skill-el lehet ellőni. A Sepsitor-támadás során a két félnek Face to Face-dobást kell tennie: a támadó WIP- dobást tesz, a védekező fél pedig WIP-t vagy a parancsának megfelelő értéket használja a dobáshoz. A célpontnak rendelkeznie kell Cube-bal. Ha a célpont a WIP-értékével áll ellen, és sikerel jár, akkor még Guts Roll-t is kell dobnia. Ha a célpont elrontja a dobását, csatlakozik a támadó seregéhez, bár a parancsát nem adja be az új serege tartalékába. A modell eredeti játékos a győzelmi pontok és a parancstartalék szempontjából a célpontot halottnak tekinti. Mivel az EI-seregek technológiailag az emberiség felett állnak, a Sepsitor-támadás ellen nem lehet Hackinget bejelenteni. Ezt a fegyvert nem lehet elvenni a Booty vagy az Impersonator képességgel.

A Sepsitorized (Sepsitor-hatás alatt álló) figurát úgy lehet felismerni, ha Discover-dobást teszünk -3-al. Ha előtte nem leplezik le, a Sepsitorized figurára nem lehet rálőni a korábbi szövetségeseinek. Ha egyszer leleplezték, a modellt normális módon lehet támadni. Amíg a Sepsitorized figurát le nem leplezték, a modell mellé egy Camouflage-jelzőt kell lehelyezni. Ha a figura a mozgáson kívül bármilyen egyéb cselekedetet akar végrehajtani, automatikusan le is lepleződik. A Sepsitor nem hat azokra a modellekre, amelyek nem rendelkeznek Cube- bal, illetve Remote Presence-szel.

33. Shotgun (Light/Boarding/Heavy). A fegyver a kis könnyecsepp alakú sablont használja, de nem fog szóródni. CC-közelharcban nem lehet használni. A becsapódási helyen le kell helyezni a sablont, amely a hatósugarán belül a többi modellt is eltalálja. A sablont csak akkor kell lehelyezni, ha a BS-dobás sikerül, és a sablon mindig a lövész LoF-jának irányába néz. Ha egy modellenél két Light Shotgun van, úgy kell kezelni, mintha egyetlen Light Shotgun lenen nála, de Burst 3 értékkel.



A Boarding és Heavy Shotgun vagy a hagyományos lövedékeket lövi i sablonnal, vagy azt a Special Ammunition-lövedéket, ami a fegyver leírásában szerepel (például AP), 2-es Burst értékkel, de sablon nélkül. A Burst során kilőtt töltényeknek mind ugyanolyan típusúaknak kell lenniük. A Boarding és Heavy Shotgun lehetővé teszi, hogy a lövedéktípusát ARO-parancsban is kiválaszthassuk.

34. Sniper Rifle (mesterlövészpuska): a fegyvert nem lehet CC-közelharcban használni. Egyes típusokat Light MULTI módban lehet használni, azaz AP és DA-lövedéket lőnek ki.

Felszerelés

1. AutoMediKit. Ez az eszköz nanorobotokat bocsát a szervezetbe, melyek segítségével a modell magához térhet az Unconscious állapotból. Ehhez egy parancsot kell kiadni, és PH-dobást kell tenni. Ha a dobás sikerül, a modell eszméletéhez tér, kap 1 sebpontot, és a következő aktív körben a parancsát beadja a tartalékba. Ha a dobás nem sikerül, a modell azonnal meghal, és el kell távolítani. Az AutoMediKit akárhányszor vissza tudja hozni a

modellt az Unconscious állapotból, feltéve, hogy a PH-dobások rendre sikerülnek. Az E/M-fegyverek, ha találják, az AutoMediKit-et kikapcsolják (Disabled).

2. Braces (fogantyú): egyes járművek és T. A. G.-k képesek más modelleket szállítani a külső vázukon. A szállítható modellek száma zárójelben mindig meg van adva.

Ahhoz, hogy egy modell felkapaszkodjon a gépre, egy Mount/Dismount Short Skill-t kell elkölteni. Amíg a modell kapaszkodik, addig csak két dolgot tehet: Dismount vagy Dodge (kitérés). Dodging esetén a modell egyben mindig le is ugrik a járműről. A modelleket nem lehet a csata elején felhelyezni úgy, hogy máris kapaszkodna a gépen.

LoF és a fedezék szempontjából modelleket úgy kell lehelyezni, hogy a fogantyúk mellett álljanak (a fogantyúk a járművek mellett fel vannak tüntetve). A lövészeknek mindig be kell jelenteniük, hogy a gépet célozzák-e meg, vagy a rajta kapaszkodókat. A sablonos fegyverek, ha letakarják, a modellt és a járművet is eltalálhatják egyszerre.

3. Control Device (ösztöke): az Antipode ösztökék abban segítenek, hogy irányítsák az Ariadna Assault Pack-okat. Az ösztöke érzékeny az E/M-fegyverekre.

4. Deployable Repeater (hordozható átjátszó). Ezt az eszközt arra találták ki, hogy a földre helyezve a Hacker-ek az eszköz hatósugarán belül is használhassák a képességeiket.

A Deployable Repeatert lehelyezni és aktiválni egy Short Skill felhasználásával lehet: ekkor a használó mellé talapatérintkezésben le kell helyezni egy REPEATER-jelzőt. Az aknákkal ellentétben a Repeater-t nem lehet álcázni. Repeater értékei: ARM 0, BTS 0, STR 1, és 8 inches körzetben hat. Minden modell, akinél Deployable Repeater van, három ilyen eszközt hordoz.

5. ECM (Electronic Countermeasures, elektronikus zavaró). A járművek és a T. A. G.-k fel vannak szerelve ilyen eszközökkel, hogy a beérkező Guided típusú nyomkövető lövedékeket hatástalanítsák. Az ECM-berendezéseknek mindig 5-ös szintje van, azaz 5-ös vagy kisebb Normal Roll esetén (amelyet minden Guided lövedékre külön kell dobni) a lövedéket az ECM-mező robbanás és sebzés nélkül semlegesíti. Az ECM automatikusan működik, nem kell külön parancsot kiadni rá, szükségtelen a LoF, és ARO-parancsként is bevethető.

6. Hacking Device (hackelő berendezés): minden Hacking Device egyben Repeater-ként szolgál a szövetséges sereg többi Hacker-je számára.

A Hacking Device Plus egy különleges rendszer, amely Forward Observer-ként működik, de csak a Hacker vagy a hacker Repeater-berendezésének hatósugarán belül (azaz 8 inch-en belül, de ehhez nem szükséges LoF-rálátás). Ahhoz, hogy egy ellenséget megjelöljünk a Hacker Device Plus Forward Observer képességgel, egy parancsot kell kiadnunk, majd sikeres WIP-dobást kell tennünk. A célpont megpróbálhat kitérni (Dodge) a Forward Observer Hacking Device Plus megjelölése elől, de csak akkor, ha az eszközre van LoF- rálátása.

7. Holoprojector: ez az eszköz érzékeny az E/M-támadásra.

1-es szint: az eszköz a következő dolgokra képes:

1. *Holoprojector L1 Deployment.* Ez a szabály csak a felálláskor érvényes, és nem szükséges hozzá semmilyen parancs vagy külön dobás. A modellt nem a szokásos módon kell felállítani, hanem egy másik, a seregben harcoló modell képét veszi fel (így az asztalra is a másik modellt kerül fel). Az álcázott modellnek és a lemásolt modellnek ugyanolyan méretűnek kell lennie (egy ember például nem veheti fel egy Remote vagy T. A. G. alakját), de bármilyen fegyvert le tud másolni. A játékosnak fel kell jegyeznie, hogy melyik figura az igazi.
2. *Holoprojector L1 in Movement* (mozgás holoprojektorral). A modell lelepleződik, ha bármilyen más parancsot kap, mint Cautious Movement, illetve bármely Short Skill

Movement, amelyhez nem kell dobnia (az Alert parancs még így is leleplezi). Ha a Holoprojectort használó modell talapzatérintkezésbe kerül egy másik modellel, azonnal lelepleződik.

Bármely ellenséges modell, aki rálát az álcázott figurára, egy sikeres WIP-dobással leleplezheti az álcát. A modellt ekkor automatikusan a valódi figurára kell lecserélni.

3. *Re-Activating the Holoprojector L1* (a holoprojector visszakapcsolása): a leleplezett modell megpróbálhatja visszakapcsolni magát. Ekkor a figurát megint le lehet cserélni a sereg egy másik modelljére. Ehhez egy parancsot kell elkölteni, és a figura közben nem állhat ellenséges modell LoF-jában. Egy TO Camouflage-szabály alatt álló ellenséges modell, aki rálát a magát éppen álcázni készülő figurára, ha akarja, leleplezheti saját magát, hogy ezzel megakadályozza a figura újbóli álcázását.

2-es szint: az eszköz úgynevezett holoecho-t bocsát ki kis nanorobotok képében, és a következő dolgokra képes:

1. *Deployment with Holoechoes* (felállítás): ez a szabály csak a felálláskor érvényes, és nem szükséges hozzá semmilyen parancs vagy külön dobás. A modellt nem a szokásos módon kell felállítani, hanem egy figurát (aminek nem kell az eredetinek lennie) kell helyezni a talapzatérintkezésében két HOLO-jelzővel. A valódi figura lehet az álcamodell vagy akár az egyik jelző is; a játékosnak fel kell jegyeznie, hogy melyik a valódi (az 1-es, a 2-es jelző vagy maga a modell, amit felhelyeztünk). A három jelzőnek mindenképpen bele kell férnie egy körsablonnyi területbe. Amikor egy ellenséges modell egy sikeres WIP-dobást vagy sikeres támadást hajt végre az egyik jelző vagy a figura ellen, a játékosnak be kell jelentenie, hogy az igazi modell ellen ért-e el sikert az ellenfél, vagy csak az egyik álca-hologramot célozta-e meg. Ha a valódi figura ellen ért el sikert, akkor a többi hologram eltűnik, és a modellt fel kell helyezni az asztalra (ha nem eleve a valódi figurát raktuk fel). Ha az ellenfél nem a valódi modellt célozta meg a parancsával, egyszerűen el kell távolítani a jelzőt (vagy az álcamodellt) a harcmezőről. Játéktechnikailag az összes holoecho-jelző ugyanakkora, mint az eredeti figura (hacsak a jelző nem prone (földön fekvő) állapotban van, amit egyébként is külön kell jelezni).
2. *Holoechoes in Movement* (mozgás): egy parancs elköltésével mindegyik Holoecho-jelző és az álcamodell is egyszerre cselekszik, mintha Coordinated Order-t hajtának végre (és az ellenfél is így kap ARO-parancsot ellenük). A modell lelepleződik, ha bármilyen más parancsot kap, mint Cautious Movement, illetve bármely Short Skill Movement, amelyhez nem kell dobnia (az Alert parancs még így is leleplezi). Ha a modell vagy a Holoecho-k talapzatérintkezésbe kerülnek egy másik modellel, azonnal lelepleződnek. Ha a valódi figura lelepleződik, az összes holoecho vagy álcamodell lelepleződik, és a valódi figurát fel kell helyezni a harcmezőre. Ha egy Holoecho találatot kap vagy sikeresen megtámadják, automatikusan kikapcsol. A Holoecho valódi figurának számít az ARO-parancsok, a LoF szempontjából, és a különféle közelségre reagáló eszközök (akna, E/Mauler stb.) is bekapcsolnak, ha a holoecho megfelelő közelségbe kerül. Mivel az összes Holoecho és álcamodell Coordinated Order szerint mozog, egy ellenséges modellnek mindenképpen csak egy ARO jár miattuk. A Holoecho-k és a használó mindig egy körsablonnyi területen belül maradnak.

8. MediKit: minden Paramedics-nél van ilyen eszköz. A MediKit-et egy Short Skill-lel lehet felhasználni, hogy az eszméletlen (Unconscious) modelleket magukhoz térítsék. A páciens ekkor -3 PH-dobást tesz. Ha a dobás sikerül, a modell eszméletéhez tér, kap 1 sebpontot, és a következő aktív körben a parancsát beadja a tartalékba. Ha a dobás nem sikerül, a modell azonnal meghal, és el kell távolítani. A MediKit-tel a Paramedics akárhányszor vissza tudja hozni a páciens az Unconscious állapotból, feltéve, hogy a -3 PH-dobások rendre sikerülnek. Az emberi MediKit hatástalan a földönkívüliekre, és fordítva.

9. Motorcycle (motorbicikli): a motoros modellek -6 módosítóval dobják a Dodge-dobásokat. A

motorokba alapesetben gránátvető van szerelve Smoke típusú lövedékkel. A motorra hatnak az E/M fegyverek, de a Hacking-támadások nem. A motorral nem lehet Overrun parancsot kiadni.

10. Multispectral Visor (látószemüveg): a szemüvegnek három szintje van.

1. Az eszköz lehetővé teszi, hogy a Discover és a BS-dobásokat módosító nélkül tegyék a CH: Mimetism, CH Camouflage-szabállyal rejtőzködő modellek, illetve a Zero Visibility Zone-ban tartózkodó figurák ellen.
2. A Discovery és BS-dobásokat negatív módosítók nélkül dobják a bármilyen Camouflage and Hiding-képességgel rejtőző, valamint a Zero Visibility Zone-ban tartózkodó modellekre, ezenkívül az Optical Disruption Device (ODD) ellen is.
A 2-es szint lehetővé teszi, hogy a Zero Visibility Zone-on keresztülálljunk, és a zóna nem ad -6 módosítót sem.
3. Ez a szint pontosan ugyanúgy működik, mint az előző, de a modell ekkor úgy is támadhatja a (TO) Camouflage-jelzőket, hogy azokat előtte felfedezték (Discover) volna. A jelző maga nem lepleződik le automatikusan a sereg többi tagja számára. A 3-as szint megakadályozza, hogy a hordozóval szemben Combat (TO) Camouflage-parancsokat adjanak ki.

12. Optical Disruption Device (optikai zavaróeszköz, ODD): az ODD automatikusan működik, és nem kell külön parancsot kiadni a használatához. CC-közelharcban nem lehet használni. Kétféle változata létezik: a személyes ODD, illetve a Disruptor Field, amely nagyobb hatótávolsággal bír.

1. Optical Disruptor: a modellre -6 BS-dobással lehet célózni
2. Optical Disruptor Field (optikai zavarómező, ODF): a hordozó körül egy körsablonnak megfelelő ODD-mezőt hoz létre.

A csata elején fel lehet állni úgy, hogy a modelnél egy bekapcsolt ODF-eszköz van. *ODF-védelem*: az ODF-eszköz hordozójára, illetve a mező hatósugarán belül tartózkodó modellekre -6 BS-sel lehet lőni. Ez a módosító megszűnik, amint a célpont modell elhagyja az ODF hatósugarát.

ODF a csatában: az ODF hatósugarán belül álló modellek szabadon cselekedhetnek, nem veszítik el a -6-os módosítót. Ez a módosító nem adódik össze a CH Camouflage adta módosítóval. Ha a modell az ODF-mezőn belül CC-közelharcban áll valakivel, a -6 módosítót nem kapja meg a támadója.

13. Powered Armor and Traditional Armor (erővért és hagyományos vért): a Heavy Power Armor a viselőjét immúnissá teszi a Shock típusú hatásra, viszont a vértet lehet támadni Hacking-támadással, és az E/M Special Ammunition is hat rá.

Ha a Heavy Power Armor-t a Booty képességgel leveszik a modellről, a páncél csak az ARM-értéket adja meg a zsákmányoló modellnek, az egyéb képességeket nem; a páncél ekkor nem lesz érzékeny az E/M támadásra.

A hagyományos Heavy Armor nem ad immunitást, ugyanakkor sem Hacking, sem E/M-támadásra nem lesz érzékeny.

14. Remote Presence (távírányított), **Manned and Archaic T. A. G.s**: a T. A. G.-k akkora gépezetek, hogy a sérülést mindenképpen a gép kapja, nem a figura, aki vezeti (így a gépnek csak STR-pontja van).

Ha a T. A. G.-nek kezelője van (Manned), akkor a gépet nem lehet megjavítani, ha eléri a Dead állapotot (azaz elveszti a negyedik sebpontját is). A Remote Presence T. A. G.-ket vissza lehet hozni a Dead állapotból is. Ha egy Remote Presence T. A. G. kettővel több sérülést kap, mint amennyi az STR-értéke, végképp elpusztul, és nem lehet megjavítani sem. A Remote Presence T. A. G. automatikusan megkapja a Valor: Courage különleges képességet, mivel a kezelője nem a csatatéren harcol, így nem is ijed meg semmitől. Ha egy T. A. G. rendelkezik a G:

Remote Presence képességgel, akkor nincs kezelője.

A T. A. G-k után ugyanúgy lehet Remote típusú modellt behozni, mintha Hacker lenne a seregben.

Az Archaic T. A. G.-kre nem hat a Hacking alapú támadás, mivel nincsenek komputerezált rendszereik.

CC-közelharcban a T. A. G.-k a saját öklüket használják, amellyel PH-2 sebzést okoznak.

A T. A. G.-t nem lehet felvenni a Booty képességgel.

15. X Visor: a modell ezzel az eszközzel képes zoomolni. A hosszú (Long) lőtávra így a lövész nem kap levonást, a maximum lőtávra pedig csak -3-at kap.

16. 360° Visor: a modell 360°-os látószöggel rendelkezik. Ez a képesség automatikus, és nem kell hozzá külön parancs vagy dobás. A modellnek nincs vakfoltja, azaz soha nem lehet hátulról meglepni.

17. Dropship (csapatszállító űrhajó): ez egy orbitális pályán keringő hajó, amely lehetővé teszi az Airborne Deployment: Level 3 (Combat Jump) képesség használatát. Amíg a Dropship ereszkedik, úgy kell venni, mintha maga a hajó hajtana végre a Combat Jump parancsot. Ereszkedés közben sem a hajóra, sem a szállított modellekre nem lehet lőni. Ha a PH-dobás nem sikerül, a hajó szóródni fog, de a saját szenzorjai miatt sem a játéktéren kívülre, sem épületre vagy figurákra nem fog érkezni: ehelyett a végső szóródási ponthoz a lehető legközelebb érkezik meg. Ha a hajó szóródik, akkor ARM-dobást kell tennie a becsapódás miatt (a sebzés maga a hajó PH-értéke). Az elhibázott ARM-dobás azt eredményezi, hogy a hajó elveszít 1 STR-pontot. A Dropship nem landolhat Smoke (füst) sablon területén, illetve Low vagy Zero Visibility Zone-ban, esetleg olyan terepen, amelyik ezt kifejezetten nem engedélyezi. A landolás után a Dropship automatikusan kinyitja az összes ajtaját.

A Dropship-et a szokásos módon lehet Hacking Attack-kal támadni. Ha a hajó elveszti az összes STR-pontját, akkor elpusztul, és a modellből tereptárgy lesz. Ha a Dropship eggyel több STR-pontot veszít el, mint amennyivel rendelkezik, automatikusan felrobban, és megöl mindenkit a fedélzeten.

A Dropship-ben utazó figurák akkor reagálhatnak a támadásokra, amelyek megakadályoznák a kiszállásukat, amikor az ellenfél befejezet a Burst sorozatát.

A Dropship-et elméletileg nem kell külön modellel jelölni, bár ez a játékosok megegyezésén múlik. Amelyik forgatókönyv engedélyezi a Dropship használatát, ott általában 1 parancs 1 Dropship landolását teszi lehetővé. Ha a Dropship felszáll, nem lehet rálőni. Ha felszálláskor modellek kapaszkodnak a hajóba, azok automatikusan lezuhannak az égből és meg is halnak. A Dropship-ben 4 raktérnyi hely van. A Light, Medium és Heavy Infantry mind 1-1- helyet foglal el. A motoros és a Remote-tal ellátott modellek 2, a T. A. G.-k három helyet foglalnak. A Dropship-modellt le lehet tölteni és össze lehet ragasztani a játék honlapjáról.

	PH	BTS	ARM	ST
Dropship	15	-9	8	3

Tereptípusok

A tereptípusokat vagy különböző színű talajjal vagy beépített tereptárgyakkal kell jelölni. A terepnek három jellemzője van: **Type** (típus), **MOV Difficulty** (mozgási nehézség) és **Visibility Conditions** (fényviszonyok).

Difficult(nehéz)terep: az MI, HI, T. A. G., REM és Motorcycle típusú modellek és a járművek csak a MOV értékük felével mozoghatnak.

VeryDifficult(nagyonnehéz)terep: a T. A. G.-k, REM-ek és motorok nem hatolhatnak be erre a terepre, ami lehetetlenné teszi a Mechanized Deployment szabályt is. Minden egyéb modell a MOV-értékét felezi a terepen, kivéve a Skirmisher típusú modelleket.

Impassable (áthatolhatatlan) terep: a T. A. G.-k, REM-ek és motorok, valamint a MI és HI-gyalogság nem hatolhatnak be erre a terepre, ami lehetetlenné teszi a Mechanized Deployment szabályt is. Minden egyéb modell a MOV-értékét felezi a terepen, ideértve a Skirmisher típusú modelleket is.

Ha egy modellt kiképeztek egy tereptípusra, az úgy veszi, mintha az adott terep egy kategóriával könnyebb típusú lenne.

Visibility: a fényviszonyok a normálison kívül két kategóriába oszthatók: Low (alacsony) és Zero.

Low Visibility Zone: bármely olyan Skill, amely LoF-t igényel, minden egyéb módosító mellett további -3-at kap a dobásra, ha a Skill használata közben a LoF vonala érinti ezt a zónát.

Zero Visibility Zone: ezen a zónán keresztül nincs LoF, ezért itt csak azoknak a Skill-eket lehet használni, amelyekhez vagy egyáltalán nem lesz LoF, vagy elég a talapatérintkezés.

A Zero Visibility Zone-on keresztül lehet Speculative Shot-ot vagy Suppression Fire-t bejelenteni, de mindkét esetben a lövésre további -6 módosító jár.

A saját aktív körében a modellek, amelyek egy képesség vagy felszerelés miatt figyelmen kívül hagyhatják a Zero Visibility Zone LoF-blokkoló hatását, egy BS-támadást vagy Forward Observer-dobást jelenthetnek be, még a célpontjuk előtt. Ha a célpont túléli a támadást, az összes ellenséges modell, amelynek LoF-je van a lövészre, ARO-parancsot adhat ki rá, mivel az a lövéssel elárulta magát. Ha ez a reakció lövés, az összes egyéb módosítótól függetlenül a zóna hatása miatt a lövészre leadott lövések további -6-ot kapnak. Látható, hogy az ilyen esetben leadott lövések nem Face to Face, hanem Normal Roll-nak számítanak.

Ha a reagáló (reactive) körben a modellek, amelyek egy képesség vagy felszerelés miatt figyelmen kívül hagyhatják a Zero Visibility Zone LoF-blokkoló hatását, egy BS-támadást vagy Forward Observer-dobást jelentenek be ARO-parancsként, Face to Face-dobást tehetnek az ellenfél dobásával szemben, de a modell a képessége vagy az eszköze miatt nem kap -6-ot a saját dobására.

Ha mindeket modell rendelkezik olyan eszközzel vagy képességgel, amely figyelmen kívül hagyja a LoF-blokkoló hatást, a modellek egyszerűen csak Face to Face-dobást tesznek.

A Terrain vagy a Multiterrain képesség a terepviszonyokat módosítja, de a fényviszonyokat (Visibility) nem.

Terep	Típus	MOV körülmény	Láthatóság
Part	Aquatic	Nehéz	-
Tenger	Aquatic	Nagyon nehéz	-
Mocsár	Aquatic	Nagyon nehéz	-
Köves terület	Sivatag	Nehéz	-
Dűnék	Sivatagi	Nagyon nehéz	-
Alacsony hegyek vagy dombok	Hegység	Nehéz	-
Sarkvidéki síkság	Hegység	Nehéz	-
Közepes hegyek	Hegység	Nagyon nehéz	-
Magas hegyek	Hegység	Járhatatlan	Gyenge
Erdő	Dzsungel	Nehéz	Gyenge
Dzsungel	Dzsungel	Nagyon nehéz	Gyenge
Sűrű dzsungel	Dzsungel	Járhatatlan	Zéró
Zero-G	Zero-G	Járhatatlan	-
Vihar	Bármely	Bármely	Fényviszonyoknak megfelelő szint



Sereglisák

A sereglisákat nem kell megmutatnunk az ellenfélnek. A felállás során minden modellt meg kell neveznünk, de nem kell megneveznünk a jelzővel helyettesített figurákat, nem kell külön megmondani, ki a Lieutenant, illetve azt, hogy van-e olyan modellünk, amelyet Hidden Deployment vagy Airborne Deployment szabállyal akarunk behozni.

Mérés

Parancsok/ARO-parancsok/Short Skill bejelentése előtt nem szabad lemérni a távolságot, kivéve, ha ezt a csata előtt minden játékos jóváhagyja.

Győzelmi feltételek

A csatákat előre meghatározott pontértékben (150, 300 pont stb.) kell megvívni. A sereg pontértéke befolyásolja a Support Weapon-ok hozzáférhetőségét.

A csata akkor ér véget, amikor az egyik sereg szétszéled (disband) és elfut, mert a sereg pontértékének 60%-át elvesztették. Ha a forgatókönyvben különleges győzelmi feltételek vannak felsorolva, azoknak is eleget kell tenni, mielőtt valamelyik sereg győzne. Ha az egyik sereg teljesen megsemmisül, a másik sereg automatikusan győz.

A két sereg győzelmi pontokat gyűjt, hogy kiderüljön, ki nyer: a győzelmi pont pontosan annyi pont, amennyi pontértéknyit a játékos elpusztított a másik játékos seregéből. A csata végén az a fél nyer, amelyik több győzelmi pontot gyűjtött az ellenfelénél; másképpen szólva: az győz, akinek a csata végén nagyobb pontértékű serege marad.

Last Figure Standing (az utolsó harcos)

Az Infinity-rendszerben a minimális parancstartalék mindenképpen 2 lesz, még akkor is, ha csak egy figura marad a seregben. Ehhez a 2 parancshoz ekkor már csak az esetleges Impetuous-parancsot kell hozzáadni (ha a modell rendelkezik ilyennel, vagy a visszavonulás (Retreat!) parancs miatt).

A Religious Trooper különleges szabály miatt járó parancsot a modell nem kapja meg, ha ő az utolsó a seregből.

Az Infinity játérendszerben megtalálható angol kifejezések fordítása

Active player	aktív játékos
Adhesive (ADH)	ragacslőszer
Airborne deployment (AD)	légi szállítás Alert riadó fújása
Area of Effect Template	területre ható sablon
ARM	páncél Armor
Piercing (AP)	páncéltörő Attack támadás Attribute tulajdonság
Automatic Reaction Order (ARO)	reakció-parancs
Availability (AVA)	hozzáférhetőség
Booty	zsákmány Braces fogantyú
Ballistic Skill (BS)	lőfegyver használata
Biotechnological Shield (BTS)	biopajzs Burst (B) sorozat Camouflage álca és rejtőzés
and hiding	óvatos mozgás Close közelharc
Cautious Movement	parancsnoki lánc
combat (CC)	elfordulás Climb mászás Combar harci egység
Chain of command	ösztöke
Change facing	koordinált parancs
group	roham fogadása Cover fedezék
Control device	kocka Death halál Deployment felállási zóna
Coordinated order	felfedez
Countercharge	közelharc elhagyása
Cube	nyeregből leszállás
zone	szóródás
Discover	elhasználható
Disengage	kitérés
Dismount	roncsoló lőszer
Dispersion	csapatszállító hajó
Disposable	gépész
Dodge	robbanó Face to Face ellendobás Failure kudarc kategória
Double Action (DA)	lángszóró
Dropship	menekülés
Engineer	előretolt megfigyelő
Explode	őrzöngés
Roll	düh
category (FC)	játékkör
Flamethrower	
Flee	
Forward observer	
Frenzy	
Fury	
Game turn	

Get up	felkelés
Ghost	gépszellem
Grenade	gránát Guided nyomkövető
Guts Roll	bátorságpróba
Hacking	hackelés
Heavy infantry (HI)	nehézgyalogság
Immobilized	mozdulatlan Immunity
	immunitás
Impersonation	megszemélyesítés
Impetuous	kezelhetetlen Infiltrate
	beszivárgó Initiative
	kezdemenyezés
Inspirational leadership	vezetői karizma
Intuitive attack	ösztönös támadás Jump
	ugrás
Lieutenant	hadnagy/vezér Light
infantry (LI)	könnyűgyalogság Line
of Fire (LoF)	rálátás
Long skill	hosszan tartó cselekedet Loss
of lieutenant	hadnagy elvesztése Marker
	megjelölő
Martial arts	harcművészet
Medium infantry (MI)	közepes páncélatú gyalogság
Mercenary	zsoldos
Minelayer	aknarakó Missile
launcher	rakétavető
Monofilament	monoszál
Mount	nyeregbe szállás
MOV	mozgás Multiterrain
	terepen képzett
Nanotech	nanorobot Natural
born warrior	született harcos
Optical disruption device	optikai zavaróeszköz
Order reserve	parancstartalék Overrun
	gázolás
Parabolic fire	íves lövés
Partial cover	részleges fedezék
Physical (PH)	fizikai tulajdonság
Player Turn	játékos köre
Poison	méreg
Powered armor	erővért
Prone	földre vetődés/esés
Reactive player	reagáló játékos Religious
troop	vallásos harcos Remote
(RM)	távírányított Repeater
	átjátszó
Reset	újraindítás
Retreat	visszavonulás
Sapper	árkász
Seed-embryo	embrió-kapszula
Short movement skill	rövid mozgásos cselekedet
Short skill	rövid cselekedet

Sixth sense	hatodik érzék
Skill	képesség/cselekedet
Skirmisher (SK)	csatározó
Smoke	füst
Sniper	mesterlövész
Speculative Shot	vaktában tüzelés STR
	struktúra Stunning
	kábító
Superior movement	gyors mozgás Support
Weapon Cost (SWC)	támogató fegyver ára
Suppression fire	zárótűz
Tactical Armored Gear (T. A. G.)	taktikai páncél Total
cover	teljes fedezék
Unconscious	eszméletlen Valor
(V)	erény
Viral	vírusos Visibility
	fényviszonyok Visor
	látószemüveg
Warband (WB)	horda Willpower
(WIP)	akaraterő Wound
(W)	seb/sebpont Zone of
Control (ZC)	kontrollzóna