



INFINITY

The word "INFINITY" is rendered in a bold, stylized, blue font with a white outline and a slight 3D effect. It is centered horizontally. Behind the text is a large, faint, circular graphic that resembles a watch face or a futuristic dial. The dial has various markings, including the word "INFINITY" at the top and "MAY" at the bottom. The overall aesthetic is clean and modern, with a light blue and white color palette.

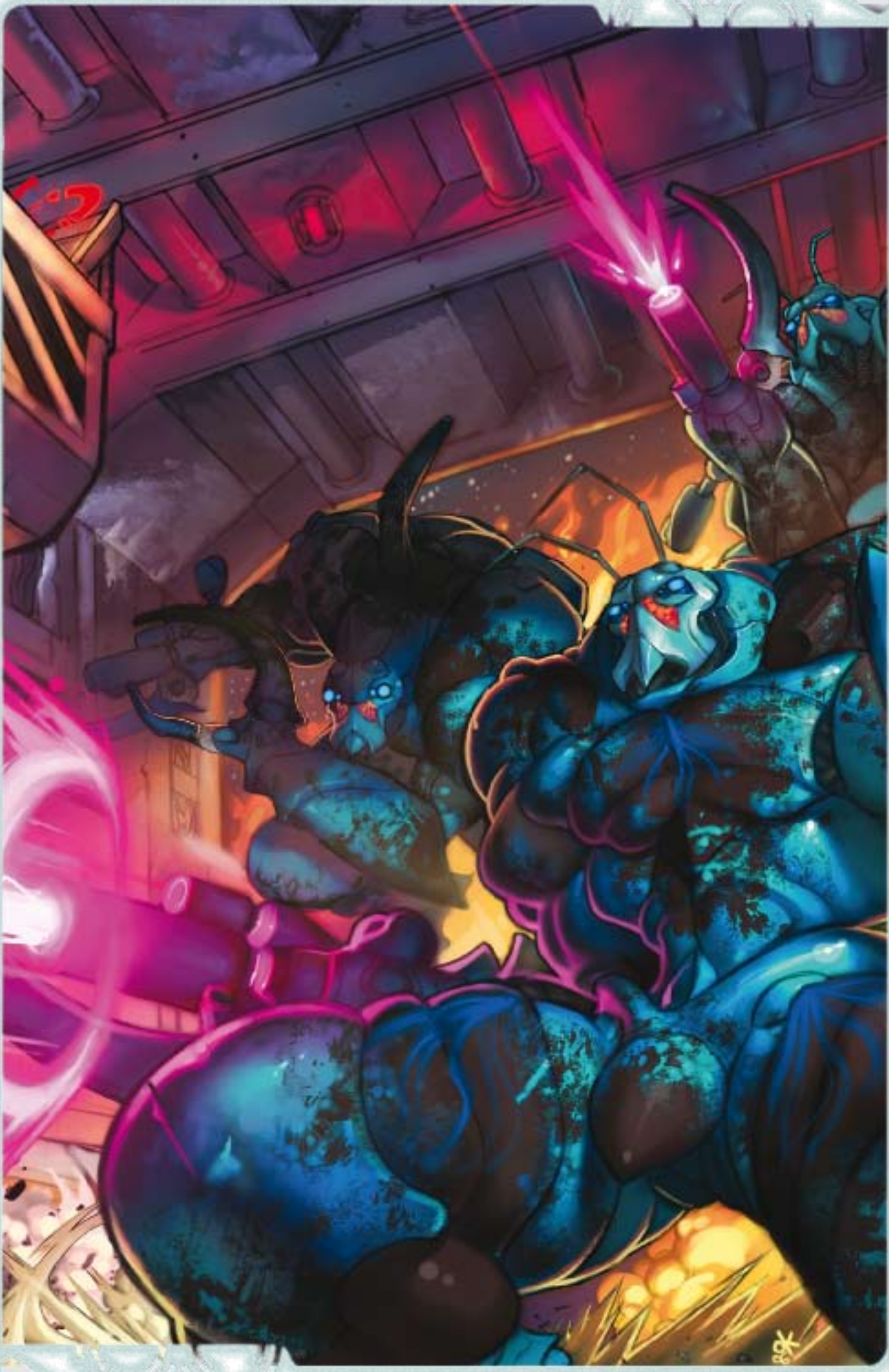
>> 010

Szabálykönyv

2

Szabálykönyv





>> 010



Szabálykönyv

BEVEZETÉS

Az Infinity, egy science fiction modellezős harci játék

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

Az Infinity rendszere gyors, pergős és halálos összecsapásokat tesz lehetővé, amelyeket a résztvevők különféle harctéri vagy ellenséges vonalak mögötti küldetések során vívnak meg. A játékosok egy kis csapatnyi elitharcost irányítanak, akiket kifejezetten a küldetés követelményeinek megfelelően választanak ki. A csapat összetétele így minden küldetés során változik: a harcosok különböző csapattestekből érkeznek, ahogy a különböző célok másféle képességeket és másféle hátteret kívánnak meg tőlük.

Az Infinity rendszere innovatív, izgalmas és szórakoztató, melyben az összes játékos egyszerre, egymással párhuzamosan cselekedhet. Mivel életszerű és rugalmas, a rendszer számos stratégiai és taktikai elemet ötvöz.

A rendszer taktikai lehetőségei rendkívül változatosak, így lehetséges, hogy olyan helyzet fordul elő a játék során, amelyre a

szabálykönyv nem tér ki. Az ilyen esetekre azt ajánljuk, hogy keressék fel a játék honlapját (www.infinitythegame.com), és lépjenek be a fórumoldalra. Itt jó eséllyel meg lehet találni a választ minden olyan kérdésre és homályos pontra, amely a játék során felmerülhet. Ha ezek után sem világos, mi a teendő egy adott helyzetben, javasoljuk, hogy a játékosok dobjanak egy kockával, és a nagyobbat dobó játékos mondja meg, minek kell történnie.

Modellméret és forma

Minden egyes modellfigura egy olyan harcost, robotot vagy lényt jelképez, amely képes magától mozogni és cselekedni. A "modell" kifejezés egy kör alakú talapzaton álló figurára vonatkozik, amely aszerint, hogy milyen harcost jelképez, rendkívül változatosan nézhet ki. A modell pontértékben kifejezett ára a jelképezett figura képességei, fegyverzete és felszerelése szerint változik.

A modell mérete egyben a figura milliméterben kifejezett magassága is. A leggyakoribb méret a 28mm, amely egyben egy felnőtt emberi lény magasságának felel meg. Az ennél nagyobb vagy kisebb figurák a méretkülönbségüknek megfelelően nagyobbak vagy kisebbek. Az élvezetesebb játék érdekében a figurákat érdemes megfelelően kifésíteni és felszerelni, hogy pontosabban jelképezzék az adott harcost.

A harcmező egy asztal vagy hasonló lapos felület lehet, melyre a környezetet jelképezendő különféle tereptárgyakat lehet felhelyezni.

Távolság és mérés

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



010

f

Szabálykönyv

1-es ábra: távolságmérésdistances

A mérés során a két figura közti távolságot a talpának közepétől kell mérni. Valahányszor a figura cselekedni, mozogni, löni akar, a távolságot minden esetben hasonló módon kell mérni, azaz a figura talpának 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 játékeretet jelképezi.
- Sablonok (kör alakú, nagy könnyecsepp és kis könnyecsepp alakú sablonok).
 - Jelzők: Akna (MINE), Álcázás (CAMO), Elyomó Tűz (SUP FIRE), E/Mauler (E/Mauler), Fekvő (PRONE), Felhasználható Továbbító (REPEATER), Tönkrement (DIS), Hő-Optikai Álcázás (TO CAMO), Ivadék (SPAWN-EMBRYO), Megszállt (POS), Megszemélyesített (IMP-1 és IMP-2), Mozgásképtelen (IMM), 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.

A CSAPATOK

Egységek típusa

Az egység egy olyan csapat harcost jelöl, akik ugyanabba a seregbe tartoznak. Ezek a harcosok (Fusiliers, Zhanshi, Hellcat stb.) ugyanolyan képzésen estek át, és ugyanolyan fegyverzettel, tulajdonságokkal, képességekkel és alapvető felszereléssel bírnak.

ISC (INTERNATIONAL STANDARD CODE, NEMZETKÖZI STANDARD KÓD)

Minden egységre jellemző a harctéri teljesítménye és a hírneve. Egyes esetekben a nevük egyben nemzetközi kifejezés is, amelyet az egész Humán Szférában ismernek (például Line Kazak vagy Bagh-Marik), más esetekben a nevüket lefordítják a Szféra különböző nyelveire (Orc Harcosok vagy Legyőzhetetlenek). Hogy elkerüljék a félreértéseket, az O-12 rendelkezései alapján egy nemzetközi kódrendszert hoztak létre, melynek az ISC nevet adták (International Standard Code, Nemzetközi Standard Kód); a kódrendszert a harctéri jelentések és a hírszerzői szolgálatok munkája során is fel lehet használni. The ISC mind a sereglistákban, mind a címzésekben, vagy akár a kiegészítő csomagok holokártyáin és a seregdobozokon is megjelenik.

Egységek típusa

Könnyűgyalogság: ezek gyors mozgású egységek, kevés páncéllal, viszont annál több támogató fegyverzettel.

Páncélozott gyalogság: ezek a különleges egységek jobb kiképzést kaptak, és speciális képességekkel bírnak.

Nehézpáncélos gyalogság: ezek szabvány, illetve erőpáncéllal felszerelt harcosok, akik jobban ellenállnak a tüzérőnek, de lassabbak, mint a társaik.

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

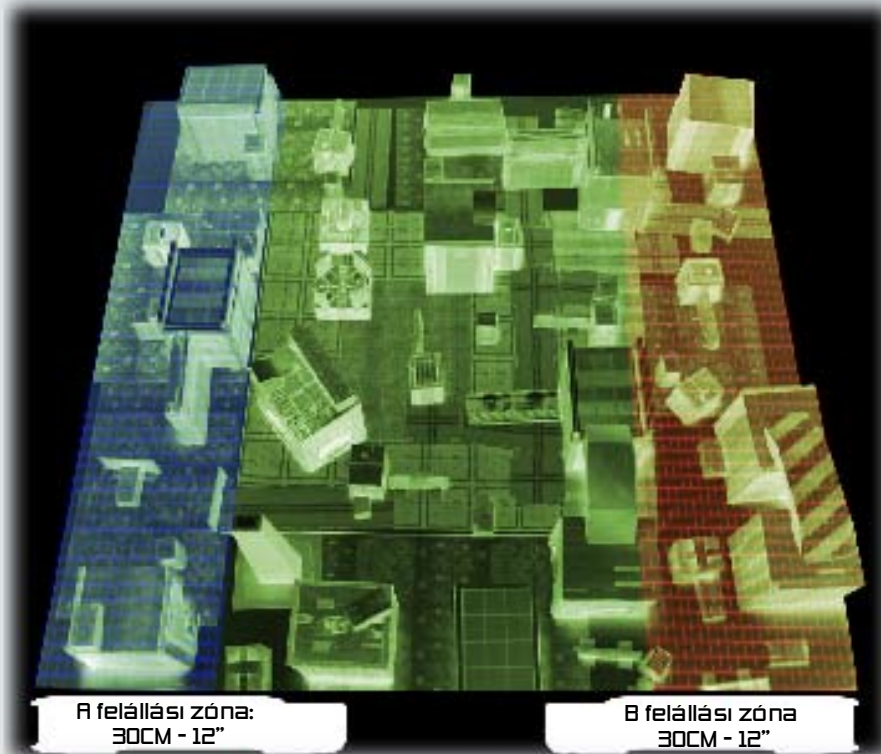
Beszivárgók: ezek könnyű páncéltatú különleges egységek, akik elsősorban a rejtőzködésre és beszivárgásra jók.

Csatározók: ezek könnyű támadóegységek, akiket a közelharcra képeztek ki.

Távírányított: ezek félautomata egységek, amelyek híresek a sebességükről és sokoldalúságukról, de a páncéltatuk ne túl erős. A távírányított 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.

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





A felállási zóna:
30CM - 12"

B felállási zóna:
30CM - 12"

2-es ábra: felállási zónák

A katonák besorolása

Ez a cím a katonák háttérét és a hadseregben betöltött szerepét írja le.

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

Közkatonák: ezek a leggyakoribb fajta katonák.

Különlegesen képzett csapatok: ezeket a katonákat különleges célpontok ellen szokás küldeni.

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

Elítegységek: ez jelzi a különleges egységeket, amelyeknek a tagjai a kiképzésből is, a felszerelésből is a legjobbat kapják.

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

Gépesített egységek: ezek az egységek valamilyen géppel vonulnak harcba, legyen az egy T.A.G. vagy egy páncélozott jármű.

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

Zsoldosok: 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.

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

Kétfajta hozzáférhetőség létezik:

1. **Általános hozzáférhetőség:** a katonák ezt az HF-értéket kapják meg alapesetben, és akkor használjuk, ha a sereg hagyományos, azaz nem tartalmaz zsoldosokat. A teljes HF felírat azt jelzi, hogy ebből a katonatípusból annyit lehet hozni, amennyit csak akarunk.

2. **Zsoldos 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 HF-értéke egy zsoldosseregben korlátozott: minden esetben felezni kell, lefelé kerekítve. A teljes hozzáférhetőség érték egy zsoldosseregben 4-es HF-t jelent, az 1-es általános HF érték a zsoldosok esetében 0-nak számít. Ha a zsoldosseregbe 1-es általános HF-értékű katonákat akarunk behozni, a sereg minden 200-pontja után egyetlenegy ilyen figurát hozhatunk be.

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

Személyiség: ezek személyiségek, és nem lehet behozni őket egy zsoldosseregbe, hacsak nem rendelkeznek a Besorolás: Zsoldos jelzővel.

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

A El Egyesült Sereg frakció tagjai nem emberek, ezért más frakció nem hozhatja őket zsoldosként, és az El seregek sem hozhatnak be humán zsoldosokat.

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

Példa: egy lővész, akinél csak kombi-karabély van, 0 KFA-értékkel bír, ha viszont HMG-fegyvert kap, az KFA-értéke 1 lesz.

Vezér: 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 vezér opciót: ilyenkor ki kell fizetni azt az KFA-értéket, amelyet a leírás feltüntet. Ha olyan vezért választunk, akinek a leírásában a vezér KFA-érték előtt „+”-jel szerepel, akkor ez a vezér nem KFA-pontot követel meg, hanem épp ellenkezőleg: annyi KFA-pontot termel a seregnek, amennyi a „+” után szerepel.

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

A vezért a csata kezdete előtt fel kell rakni a harcmezőre. Ha nem rakunk fel vezért, a seregbe a csata elejétől a „vezér elvesztése” szabály lesz érvényes, mintha a vezér meghalt volna (az erre vonatkozó szabályokat lásd később).

Harci egység: ha a seregen belül 10-nél több modell van, a sereget harci csoportokra, harci egységre kell osztani. A játékos kiválasztja, hogy egy harci egységbe mennyi modell kerüljön, de egy harci egységben sem lehet 10-nél több figura.

A harci egységet nem lehet csata közben átszervezni, és sem a figurákat, sem a parancsokat nem lehet egyik csoportból a másikba átvinni. Minden harci egység saját átruházhatatlan parancstartalék értékkel bír (lásd később).

Az egységek adatai

Tulajdonságok (tulajdonság)

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

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



Mozgási táblázat

Inch (első/második MOZ)	Példa
20/20	Könnyű jármű
20/15	Motor
15/15	Antipod, nehéz jármű
15/10	T.A.G. és TÁV
10/10	KGY, BESZ és CSAT
10/5	PGY és NGY
5	Minimális mozgás

• **KH (közelharc):** a szemtől szembeni küzdelemben való jártasságot jelzi.

• **CÉ (célzóérték):** ez az érték jelenti az összes távolsági fegyverrel való jártasságát.

• **FI (fizikum):** a figura összes fizikai képességét jelöli (erő, ügyesség, hajtófegyverek vagy elhajolás). Minden figura képes egy nála alacsonyabb FI-ú modellt a hátán vinni.

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

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

• **BTP (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.

• **S (seb):** a figura ennyi sebet képes elviselni, mielőtt meghal.

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

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

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

Jellemzők

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

Különleges képességek

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

Felszerelés és fegyverek

A fegyvereket, felszerelést és különleges anyagokat, amelyeket a figura magánál hordoz, a „felszerelés és fegyverek” bekezdés tartalmazza.

Látószög és kontrollzóna

Látószög (LSZ)

A látószög egy képzeletbeli egyenes vonal, amely a figura talpának közepétől a célpont modell talpáig halad. Ha egy olyan tereptárgy van a két modell között, amely teljesen megszakítja a kettejük közti képzeletbeli vonalat, nincs látószög 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 látószöget 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 látószög oda-vissza működik, azaz ha egy figura rálát egy célpontra, a célpont is rálát a figurára (ha a modell 180°-os látószögében benne van a figura).

A figurák elhelyezkedése és a tereptárgyak miatt a látószög 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 látószöge, nem is támadhat, kivéve, ha a fegyvere lehetővé teszi a spekulatív lövést, vagy ha a fegyverének nyomkövető lövedéke van.

A látószöget a baráti és ellenséges modellek is gátolják, ráadásul a figurák nem támadhatják a saját szövetségeseiket. Ha a célpont nagyobb, mint a látószögben álló baráti modellek, a látószög nincs blokkolva.

A közelharcban álló figurák szintén blokkolják a látószöget (lásd a közelharc fejezetet).

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	CAP	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						

3-as ábra: a figura adatai

Kontrolzóna (KZ)

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 kontrolzónáján belül cselekszik, vagy bemozog a kontrolzónájába, a figura azonnal reagálhat, de csak arra az egy darab ellenséges modellre. Ha az ellenséges modell belép a kontrolzónába, de valamilyen tereptárgy blokkolja a látószöveget, a figura csak egy automatikus reakció parancsot kap (AR, lásd később), amellyel megfordulhat, és szembenézhet az ellenféllel. Ha a figurának van olyan különleges képessége vagy felszerelése, amellyel cselekedhet látószög nélkül is, akkor felhasználhatja azt a képességet ahelyett, hogy szembe fordul az ellenféllel.

Játékmechanizmus

Kockadobás

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: tartalék dobás, ellendobás (ellendobás) és PÁN-dobás (páncéldobás). Mindhárom dobást húszoldalú kockával kell megtenni: a dobás eredményét össze kell vetni a megfelelő tulajdonság értékével.

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

- **Távolság:** módosítja a CÉ-t a lövések előtt, illetve az AKA értéket, ha a figura fel akar fedezni valakit.
- **Fedezék:** módosítja a lövész CÉ értékét, illetve a célpont PÁN-értékét.
- **A 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 tulajdonság 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 tulajdonság értékéből. Ha például az tulajdonság értéke 10, és a módosító -3, a kritikus siker 7-es dobás esetén következik be.

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

Példa: a 19-es tulajdonság érték azt jelenti, 19-es dobásnál lesz kritikus siker, míg a 20-as tulajdonság esetén 20-nál. 22-es érték esetén a tulajdonságot 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 kudarc kategória (KK) az a mennyiség, amellyel a dobás meghaladja a módosított tulajdonság értéket.

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

Ha a negatív módosító érték nagyobb, mint maga a tulajdonság értéke, a teszt automatikusan sikertelen lesz, és a parancs vagy képesség, amely megkívánta a dobást, kárba vész.

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

Kockadobások típusai

Normál dobás

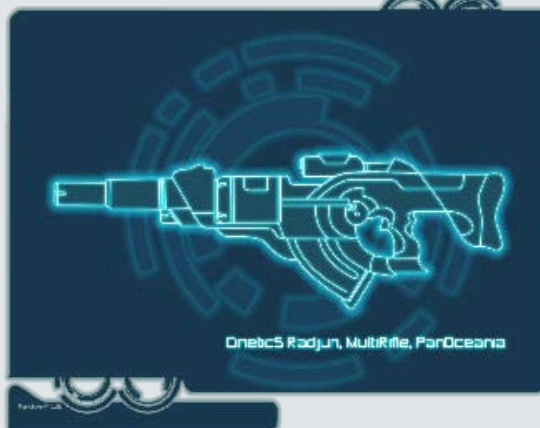
A figura ilyenkor nem egy másik figurával küzd, hanem egy tulajdonság értéke hatékonyságát méri (például megpróbál felfedezni egy rejtőzködő modellt). Ha a dobás eredménye ugyanannyi vagy kisebb, mint az adott tulajdonság, a cselekedet sikerül, ha a dobás eredménye nagyobb, mint az tulajdonság, a teszt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

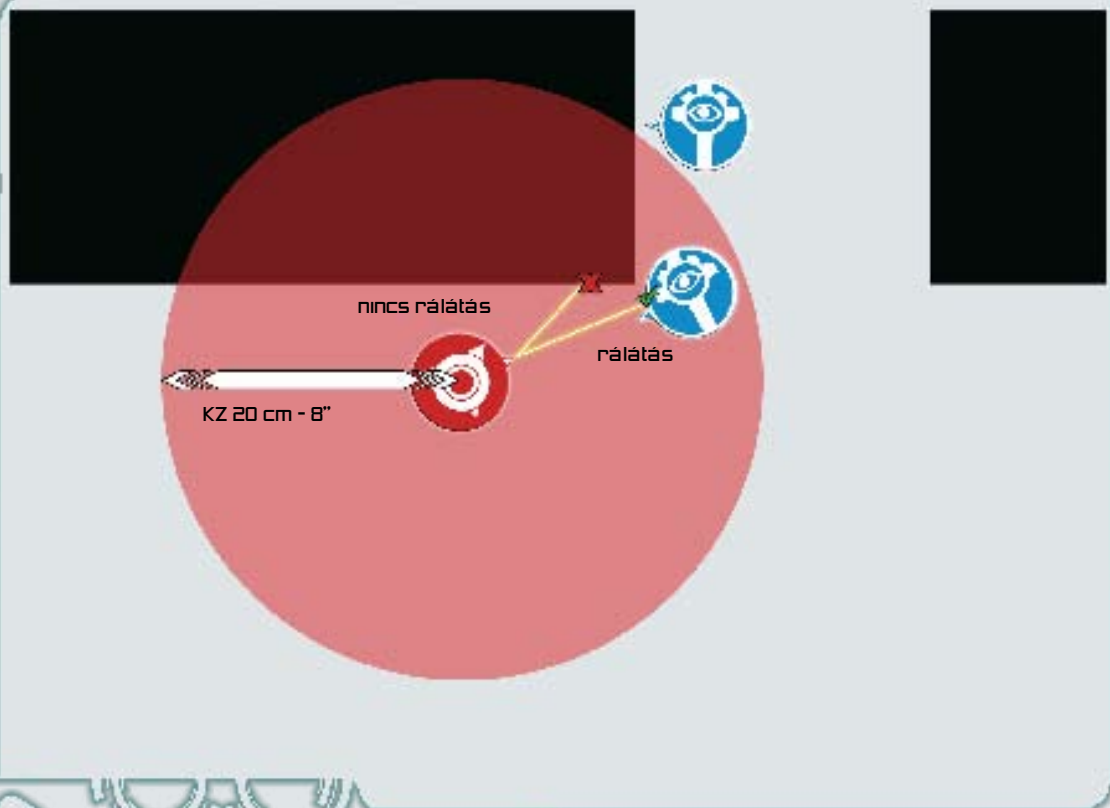
Példa: Angus lövész 12-es CÉ értékkel bír, ezért 12-est vagy kisebbet kell dobnia, hogy sikerrel járjon. A célpont fedezékben van, ezért -3 módosítót kap, így a sikeres teszthez 9-es vagy kisebb dobás kell.

Ellendobás

Ezekre a dobásokra akkor van szükség, ha két ellenséges modell egymás ellen akar cselekedni. Mindkét figura dob, és a dobás eredményét összehasonlítja a megfelelő tulajdonság 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 tulajdonság értékkel rendelkező figura cselekedhet (ehhez nem az alap, hanem a módosított tulajdonság értéket kell figyelembe venni). Ha a módosított tulajdonságok értéke is azonos, mindkét dobás sikertelen, és a parancs elveszett.*





4-es ábra: rálátás és kontrollzóna

Amikor egy épp cselekvő figura és egy automatikus reakció parancsot (AR) végrehajtó személy tesztelik az egyik képességüket, ellendobást tesznek (a tesztjeik eredménye befolyásolja a másikat, például úgy, hogy egymásra lőnek, vagy az egyik megpróbál elhajolni, amíg a másik rálő vagy közelharcban megtámadja).

Az ellendobás dobás esetén a győztes a maga cselekedetével teljesen semlegesíti a másik fél cselekedetét (azaz a másik fél lövése mellémeleg, nem ugrik el a golyó elől stb.).

Ellendobást egyszerre kettőnél több figura is tehet.

Példa: Zhanshi Wen Liu felfedezi az ellenfelét, Angus lövést, és rálő (a CÉ értékére parancsot ad ki). Angus lövész automatikus reakció (AR) parancsot ad ki, hogy a lövés elől elugorjon. Ehhez egy ellendobást kell tenni (CÉ (lövés) a FI (kitérés ellen)). Liu (CÉ 11) 3-at dob (siker), míg Angus (FI 10) 8-at (siker). Angus nyerte meg a dobást (bár mindkettő sikerrel járt), így el tud ugrani a golyó elől (lásd 5-ös ábra).

Példa: ellendobás, ketten egy ellen. lövész Silva géppuskával van felszerelve, és egy teljes sorozatot (sorozatlövő, B) ad le Zhanshi Wen Liura és Zhanshi Jang Qi-re. Ekkor mindketten AR-parancsot adnak ki, hogy a saját kombi-karabélyukkal visszalőjenek. Silva négy lövést ad le, kettőt-kettőt a két célpontra. A két Zhanshi automatikus reakció parancsot adott ki, ezért csak egyet lőhetnek. Ekkor két ellendobás dobást kell tenni: a két Zhanshi külön-külön összeméri a tesztjét Silva két dobásával. Silva (CÉ 12) két lövést ad le Wen Liura: először 16-ot dob (kudarcc), majd 6-ot (siker). Wen Liu 8-at dob (siker), és ezzel megnyerte az ellendobás-tesztet is (Silva első lövése mellément, a második pedig 6 lett, azaz alacsonyabb Wen Liu dobásánál). Silvának most PÁN-dobást kell tennie, mivel eltalálták, viszont először ki kell dolgoznia az ellendobást 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 az ellendobás dobást, és 2 találatot is elért. Silva ezután egy PÁN-dobást tesz, míg Qi kettőt (lásd 6-os ábra).

Példa: ellendobás, ketten egy ellen, de csak egy normál dobás. Silva megint rálő a két Zhanshi-ra, de ezúttal mind a négy lövést Wen Liura adja le. Wen Liu és Jang Qi mindketten visszalőnek egy-egy AR-parancssal. Ekkor csak Silva és Wen Liu tesznek ellendobást, mivel ők lőnek egymásra (Jang Qi csak normál dobást tesz). Silva 4-et dob, míg Liu 1-et. Jang Qi szintén egy kockával dob, és az ő dobását a távolság miatt módosított CÉ értékéhez kell hozzámérni. Neki nem kell félnie attól, hogy Silva rálőne (lásd 7-es ábra).

Játékos kör és játékkör

Az Infinity rendszerben játékos körök követik egymást. Egy játékos kör során mindkét játékos cselekszik: az egyik játékos az aktív, míg a másik a reagáló 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 játékkör minden játékos aktív körét magában foglalja egyszer. A játékosok mindig adott sorrendben következnek egymás után, amelyet a kezdeményező dobás dönt el.

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



WEN LI

gyors képesség: B3



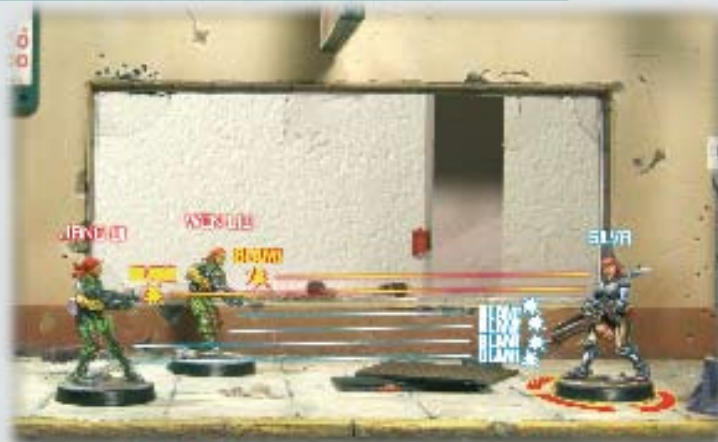
ANGUS

AR-parancs: kitérés



Active FILE

5-ös ábra: ellendobás, egy-egy modell



WEN LI

AR-parancs: B1



AR-parancs: B1

JANG JI



SILVA

gyors képesség: B4



Active FILE

6-os ábra: ellendobás, kett egy ellen



Parancsok

Parancsok és parancstartalék

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 parancsral rendelkezik).

Egy adott harci egység nem ruházhatja át egy másik harci egységre 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 harci egysége 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 egyes 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, vagy a megszemélyesítés szabállyal mozog). A rejtett felállás szabállyal felállt modellek, vagy amelyek még nem jelentek meg a terepasztalon, nem adnak parancsot sem.

Példa: a fenti szabály vonatkozik az ejtőernyős felállás szabállyal rendelkező katonákra, ha azok még nem jelentek meg a csatatéren; a termo-optikai álcázórendszerrel rendelkező modellekre, ha a rejtett felállás szabállyal állnak fel, vagy az erősítésre, amely bármilyen okból még nem érkezett meg a csatatérre.

Egy parancsral egy figurát aktiválhatunk, hogy különböző képességeket (képesség) használjon fel (mozgás, lövés, stb.). A képességek az összes lehetséges cselekedetet magukban foglalják,

amelyre a figura képes, és a következő kategóriákba oszthatók: gyors, gyors mozgási, lassú. Minden parancsral egy lassú, egy gyors vagy két gyors képességet lehet elvégezni. A különböző képességeket az alábbi táblázat szerint lehet kombinálni:

Képességek típusai

Összesen 3 féle képesség típus létezik:

- **Gyors képesség.** Ezeket önmagukban is el lehet végezni, vagy lehet őket kombinálni egy gyors mozgási képesség-el ugyanazon a parancsral belül. Egy gyors képességet nem lehet kétszer felhasználni vagy bármilyen egyéb gyors képességgel kombinálni.
- **Gyors mozgási képesség.** Egy gyors mozgási képességet fel lehet használni egyszer, kétszer vagy lehet kombinálni más gyors mozgási képességgel ugyanazon a parancsral belül (lehet például mozogni, majd ugrani). Ugyanazon a parancsral belül lehet még kombinálni egy gyors mozgási képességet egy gyors képességgel.
- **Lassú képesség.** A lassú képesség végrehajtása egy egész parancsot kíván, és nem lehet egyéb képességgel kombinálni.

GYORS MOZGÁSI KÉPESSÉG	GYORS KÉPESSÉG	LASSÚ KÉPESSÉG
AR-parancsként használható	AR-parancsként használható	AR-parancsként nem használható
Elfordulás	Hackelés	Álcázás és rejtőzködés
Felfedezés	Kitérés	Ejtőernyős felállás (EF)
Felkelés	Riasztás	Ejtőernyős felállítás
Földre vetődés	Szenzor	Óvatos mozgás
Mászás	Támadás: célzóérték (CÉ)	Támadás: elnyomó tűz
Mozgás	Támadás: közelharc fegyver (KF)	Támadás: gázolás
Nyeregblől leszállás	Támadás: sepsitor	Támadás: intuitív lövés
Nyitás/zárás	AR-parancsként nem használható	Támadás: spekulatív lövés
Ugrás	MediKit/AutoMediKit használata	
	Kóma	
	Mérnök	
	Orvos	
	Regenerálás	
	Reset	
	Use MediKit/AutoMediKit	

Egy parancsral egy figura a következőkre képes:

1. Két gyors mozgási képesség kombinációja (mozgás-mozgás, mozgás-ugrás, mozgás-földre vetődés).
2. Egy gyors mozgási képesség és egy gyors képesség kombinációja (mozgás-lövés, mozgás-kitérés, felfedezés-riasztás, lövés-földre vetődés).
3. Egyetlen lassú képesség (álcázás, intuitív támadás, óvatos mozgás).
4. Egyetlen gyors képesség (ló, felfedez, elhajol).

Mindkét képességet a parancs folyamán egyszerre használja fel a figura. Ha például valaki mozog és lő egy AR-parancsral belül, lőhet a mozgás előtt, alatt vagy közben is.

Akármi is történik, a figura teljesen végrehajtja a parancsral, 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 (KH), amely mindig megállítja a figura mozgását.

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

Automatikus reakció parancs (AR)

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 képességre, amit a parancs során felhasználnak. Ez azt jelenti, hogy ha az aktív játékos egy figurája mozog és lő, a reagáló figura egy AR-t kap, nem kettőt.

Ahhoz, hogy reagáljon egy parancsra, a figurának meg kell felelnie minden olyan követelménynek, amelyek ahhoz kellene, hogy egy adott képességet használni tudjon (ha például lőni akar, rá kell látnia a célpontra, míg ha hackelni akar, a célpontra benne kell lennie a kontrollzónájában).

A reagáló játékosnak kötelező **közvetlenül azután** bejelentenie az AR-parancsot (az összes figurával, amelyik a cselekvő figura látószögében van, amikor az aktív játékos bejelenti a lassú képesség parancsát, vagy amikor bejelenti az **első** gyors képességet vagy gyors mozgási képesség cselekedetét a parancson belül (amennyiben kombinált cselekedetről van szó). A figura csak erre a kezdeti képességre reagálhat (nem kap egy másik AR-parancsot a lassú képesség végén, vagy amikor a második képességet bejelentik). Ha egy parancs végrehajtása során az aktív játékos figurája egy új ellenséges figura kontrollzónájába vagy látószögébe ér, és annak a modellnek nem volt rálátása, vagy a cselekvő figura nem volt a modell kontrollzónájában a parancs kiadásakor, az ellenséges modell azonnal

kap egy AR-parancsot, amellyel reagálhat is a végrehajtott parancsra.

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

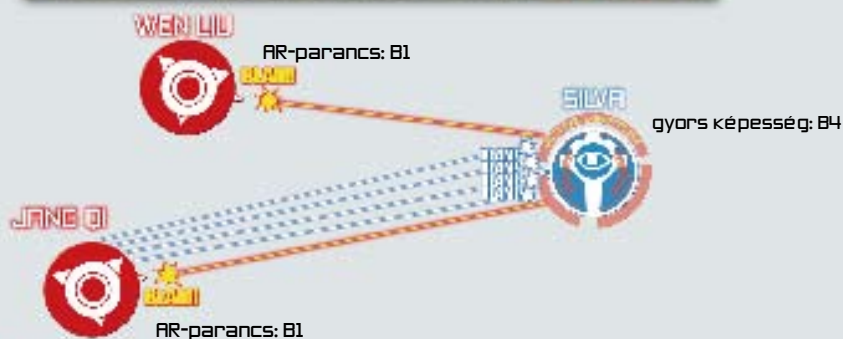
Az AR-parancs mindig párhuzamosan zajlik azzal a parancsral, amely kiváltotta. Amikor a két figura cselekedetei egymásra hatnak, mindig ellendobást kell tenni (például valaki lő, másvalaki pedig elhajol, vagy valaki hackeléssel próbálkozik, a másik fél pedig válaszol odalő). Ha a képesség végrehajtása nem igényel dobást (például az éber képesség miatt), az ellendobásra nem is lesz szükség. Ha a reagáló figura AR-parancsot kap, de nem ő maga az eredeti cselekvés célpontja, csak normál dobás kell (például két figura rálát egy parancsot végrehajtó figurára, és AR-parancsot kapnak rá. A cselekvő figura az egyik ellenséges modellre rálő, így ő ellendobást tesz a cselekvő modell ellen, de a másik reagáló figura csak normál dobást dob a cselekvő modell ellen).

Az AR-parancsokat is párhuzamosan kell végrehajtani. Ha például egy álcázott jelző mozgás parancsot kap, egy ellenséges modell felhasználhat egy AR-parancsot, hogy felfedezze, de akármi is lesz a dobás eredménye, a többi AR-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 AR-parancsot, de mindegyiknek meg kell felelnie minden feltételnek, amely alapján AR-parancsot kaphatna.

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

Egy parancsra kiadott AR-parancs mindig lehet mozgás parancs egy gyors mozgási képesség végrehajtásával. Az AR-parancs részeként



7-es ábra: ellendobás, ketten egy ellen, az egyik dobás nem ellendobás

végrehajtott gyors mozgási képesség mindig kitérésnek számít, és vagy normál dobást, vagy a megfelelő tulajdonság érték ellen ellendobást kell tenni.

Egyes képességeket nem lehet AR-parancsban használni (lásd az előző táblázatot).

AR közelharcban (KH): amikor két modell talapzata érintkezik, úgy kell venni, hogy közelharcban vannak. Ebben az esetben nem lehet más AR-parancsot kiadni a két figurának, mint közelharc vagy kitérés.

AR-parancs kiadása álcázott és megszemélyesített jelzők ellen: az álcázott, teljesen álcázott vagy megszemélyesített jelzőkkel szemben csak kétféle AR-parancsot lehet kiadni: felfedezés vagy elfordulás. Ebben az esetben azonban nem kötelező az AR-parancsot rögtön az után kiadni, hogy az ellenfél bejelenti az első gyors képességét a parancson belül. Ebben az esetben lehet várni, amíg az ellenfél bejelenti a második gyors képességet a parancson belül, és ha az ellenséges figura addigra felfedi magát, az AR-parancsot a szokásos módon lehet kiadni. Ez a szabály nem semlegesíti a harci álcázás és az megszemélyesített adta előnyöket.

Parancsok kiadása és AR

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

Példa: Zhanshi Wen Liu egy parancsot kap, és a játékos bejelenti, hogy a figura egy gyors mozgási képességgel lemozogja a mozgás értékét. Amikor a mozgása során bekerül Angus lövész látószögébe, az felhasználja az AR-parancsát, hogy rálőjön Liura. Amikor Liu bejelenti a második képességét, az már csak mozgás vagy gyors képesség lehet. Wen Liu úgy dönt, hogy rálő Angusra, ezáltal ellendobásra kényszeríti őt (a CE-értékeket felhasználva). A dobás során Angus megveri Liut, aki kap is egy sebet. Wen Liu figurája most már eszméletlen, és a figurát egy seb jelzővel oda kell helyezni, ahova az elsőként felhasznált gyors mozgási képességét felhasználva eljutott volna (az teljesen mindegy, hogy a mozgása során mikor kapta a sebet; lásd 8-as ábra).

Példa: lövész Silva egy parancsot csak az első képességét nevezi meg: mozgás. Amikor belép Zhanshi Wen Liu és Zhanshi Jang Qi látószögébe, mindketten AR-t jelentenek be, hogy rálőjenek. Silva bejelenti a második képességét is, amivel rálő a két ellenfelére. Silva a kombi-karabéllyal 3-szor rálő a két Zhanshira: kétszer Liura és egyszer Qire. Ekkor két ellendobást kell tenni: egyet Silva és Liu, egy másikat pedig Silva és Jang Qi. Wen Liual szemben Silva elveszti az első dobását, de a második lövésével sikert dobott, ezért Liunak PÁN-dobást kell tennie. A másik ellendobás során viszont Qi győzött, ezért ott Silvának kell PÁN-dobást tennie. Az PÁN-dobást mindkettő figura elveszti, ezért mindketten eszméletlenül a földre esnek egy-egy seb jelzővel (lásd 9-es ábra).

A vezér különleges parancsa

A csapat vezére kap egy extra parancsot, amelyet csakis saját magára használhat el. Ez a parancs nem része az parancstartaléknak, ezt csak a vezér kaphatja meg.

A vezér 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 lepezve a vezér kilétét.

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

A fenti különleges parancsot a vezér elhasználhatja a saját harci egységén belül vagy bármely másik figurára is a seregben belül.

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

Felállás és kezdeményezés

A felállást és a kezdeményezést egy kockadobás és a „térfelváltás vagy kezdés joga”-rendszer határozza meg. A játék előtt a két játékosnak Ellendobást kell tenniük a vezérük AKA-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.

Felállás

Ha a játékos a felállást döntheti el, akkor eldöntheti, melyik oldalon



akar felállni a figurával, és azt is ő dönti el, hogy melyik játékos áll fel először.

A felállás során mindkét játékos elhelyezhet a tartalékban egyetlenegy figurát. Ez a figura azután áll fel, hogy az ellenfél feláll a saját figurával (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 másodsor).

Bizonyos képességek lehetővé teszik, hogy a figura ne álljon fel a többiekkel együtt (álca és rejtőzés, ejtőernyős felállás stb.).

A tiszték jelenléte nélkülözhetetlen a parancsnoki lánc megtartásához, ezért a vezér mindenképpen le kell helyezni az asztalra a felállás során, még akkor is, ha rendelkezik az álca és rejtőzés vagy az ejtőernyős felállás képességgel. Ha ez nem történik meg, akkor a sereg vezér nélküli állapotba kerül (lásd később). Ha a vezérnek megvan az álca és rejtőzés vagy a teljes álca és rejtőzés képessége, akkor a játékot kezdeti álcázott vagy teljesen álcázott jelzőként, de a csataterre mindig fel kell állítani.

Kezdeményezés

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 játék során.

Példa: a pánóceániai játékos 12 figurával rendelkezik, egy 12-es AKA értékű vezére van (Angus lövész). A Yu Jing játékosnak 7 figurája van és egy 13 AKA-értékű vezére van (Zhanshi Wen Liu). Mindketten dobnak, és a pánóceániai játékos 7-et dob, míg a Yu Jing játékos 11-et. Mindketten sikerrel járnak, de a Yu Jing játékos nagyobb dobott, így ő győz; ez után el kell döntenie, hogy a felállás vagy a kezdeményezés lehetőségét kapja meg.



8-as ábra: parancs kiadása és AR-parancs

A játékos választhatná azt, hogy a felállás 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 pánóceániai 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 ejtőernyős felállás képességgel. A pánóceániai játékos 10 modellt helyez fel (Krokodilember lenne a 11-ik, de ő rendelkezik a teljes álcázás képességgel, ezért neki a helyzetét kell feljegyezni). Az utolsó figurát tartalékba helyezi. A Yu Jing játékos felhelyezi a tartalékban levő figuráját (az ejtőernyős felállás képességgel rendelkező két figurát majd a csata közben helyezi fel), majd a pánóceániai játékos is felrakja a maga utolsó figuráját. Minden készen áll a csatára!

Harc

Célzóérték

A modern háborúk alapja a távolságból való tüzelés. A lövéshez szükséges egy CÉ-képesség, egy fegyver, amellyel löni lehet, és hogy a célpont beleessen a célpont látószögébe.

A célzóérték összefoglalása

1. Válasszunk célpontot.
2. Ellenőrizzük a látószöget.
3. Költsünk el egy parancsot vagy AR-parancsot a lövéshez.
4. A lövés során tegyünk a fegyver sortűz-értékével megegyező 1d20-dobást. A célszám a modell CÉ-értéke, amelyet a távolság és a fedezék módosít. Ha az ellenfél AR-parancsa miatt ellendobás szükséges, a dobás győztese végrehajthatja a cselekedetét.
5. A célpont minden találat után PÁN-dobást tesz, hogy elkerülje a sebesülést. A célszám a fegyver sebzése, amelyet a célpont páncélja és az esetleges fedezék módosít. Ha szükséges, bátorságpróbát kell tenni.
6. A sérülés-jelzőket le kell helyezni, vagy ha a seregben nincs orvos, felcser, AutoMediKit vagy regeneráció-képesség.

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 rálátása a lövésre, ezért nem kap AR-parancsot ellene. Ekkor csak normál dobást kell dobni, amelyet a szokásos módosítók sújtják (a távolság, a fedezék és a figura képessége és felszerelése).

2. A célpontnak rálátása van a lövésre, ezért AR-parancsot kap, amellyel kiadhat lő, kitér, hackel vagy sepsitor parancsot. Ekkor ellendobásra lesz szükség, amelyet a távolság, a fedezék és a két figura képesség értéke és felszerelése módosít.

3. A célpontnak rálátása van a lövésre, de az AR-paranccsal olyan cselekedetet hajt végre, amellyel nem befolyásolja közvetlenül a lövést. Ekkor a lövész csak normál dobás tesz, az 1-es pontban leírtak szerint.



AR-parancs: B1



gyors képesség: B3

AR-parancs: B1

Active-FILE

9-es ábra: parancs kiadása és AR-parancs: több ellenséges reakció



WEN LIU gyors képesség: B4



ARIGUS

AR-parancs: kitérés



AR-parancs: B1



ESTÉVEZ

Active-FILE

10-es ábra: célzóérték

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 rálátást, minimális fedezéket vagy optimális lőtávot. A fentiek az AR-parancsokra is vonatkoznak.

Minden lövész annyiszor lőhet, amennyi a fegyver sorozatlövő értéke; ez az érték 1 és 5 között lehet. A játékos a lövéseit tetszőlegesen oszthatja el azok közt a célpontok közt, amelyekre a lövésznek 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 AR-parancsban leadott lövések sorozatlövő értéke mindig 1, ha csak nem a zárótűz vagy a teljes reakció különleges szabályokat kell használni.

Összefoglalva, a cselekvés során a figura leadhat 1 vagy több lövést, amíg az AR-parancsot kapott figura csak 1-et lőhet, vagy más módon reagálhat (kitérés, hackelés, közelharc stb.).

Ha a célpont közvetlenül arra reagál, hogy rálöttek, akkor az AR-parancs során kisebbet vagy ugyanannyit kell dobnia, mint a módosított tulajdonság-értéke, de nagyobbat, mint a lövész legnagyobb sikeres CÉ-dobása, ha sikerrel akar járni.

A lövésznek azok a lövései találhatnak, amelyekre a dobása kisebb a módosított CÉ-értékénél, de nagyobb, mint a célpont dobása (ellendobás esetén).

Példa: Wen Liu egy parancs kiadása után a nehézgéppuskájával rálő a látószögén belül két lövész célpontra, akik 6 inch-re vannak tőle (a távolság miatt nem jár módosító). Angus, az egyes célpont, az AR-parancsral kitér parancsot használ fel, míg Estévez az AR-parancsával visszalő. Wen Liu a négy lövésért egyenlő arányban osztja meg a két célpont között. Ehhez ellendobásra 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 CÉ-értéke miatt egy sikert jelent. Estéveznek 15-öt vagy kevesebbet kell dobnia (12-es CÉ érték, és a kombi-karabély 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 ellendobás során Angus 4-et dob a saját tesztjére (FI=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 is PÁN-dobásokat fog tenni (lásd 10-es ábra).

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 spekulatív lövés vagy az intuitív támadás képességgel). Ahhoz, hogy a figurára rálőjenek, annak a fegyver lőtávolságán belül kell lennie.

Ha egy modell talapzatérintkezésben van egy ellenséges modellel, nem használhatja a CÉ-értékét, csak a KH-t.

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

A 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 többi eltakarja. Ha a figura teljesen el van takarva, nincs rá rálátás, és ekkor teljes fedezékben van.



Kétféle fedezék létezik:

1. *Részleges fedezék. Ez valamilyen vastag anyagból készül, amely részben eltakarja a célpontot. Ez a fedezék -3 módosítót ad a lövész CÉ-értékéhez, és +3-at a célpont PÁN, illetve BTP-értékéhez (kivéve a hackelés képesség használatakor).*

2. *Teljes fedezék. Ha egy célpontot teljesen eltakar egy fedezék, nincs rálátás, és csak gránáttal lehet megtámadni (spekulatív lövés, esetleg nyomkövető lövedék).*

A páncéltörő fegyverek módosítják a célpont PÁN-értékét, de a fedezék nyújtotta módosítót nem befolyásolják.

A földön fekvő figura részleges fedezékben van, ha magasabb pozíciót foglal el, mint a rálövő lövész (-3-at a kell adni a CÉ-hez és +3-at a PÁN-hoz). 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 (lásd 11-es ábra).

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 látószögét. Ha nincs látószög (például egy fal miatt), a célpontot nem lehet eltálatni, míg ha a célpont részben takarva van, a részleges fedezékmentőt megkapja a sablon ellen is, ha a fedezék érinti a talapzatát (lásd 12-es ábra).

Háromféle sablon van: a kör, a kis könnyecsepp és a nagy könnyecsepp 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 PÁN-dobás nélkül. Ha ugyanaz a sablon egyébként más figurákra is hat, azok a szokásos módon tehetnek PÁN-dobást.

Ha egy olyan figurát ér sablonos támadás, amelynek nem ő volt az eredeti célpontja, és az álca vagy a teljes álca különleges képességgel rendelkezik, annak ugyanúgy PÁN-dobást kell tennie, mint bárki másnak, és azonnal fel is kell fednie magát (a sikerességtől függetlenül). Ha a találatot kapott figura a rejtett felállás szabály szerint állt fel, akkor is fel kell fednie magát.

A közvetlenül ható sablonos fegyverek (lángszóró, Chain Rifle, Nanopulser stb.) nem igényelnek CÉ-dobást, hogy találatot érjenek el: a sablon a lövész talapzatának közepéből indul ki, és minden modell, amely alákerül, PÁN-dobást tesz (lásd 13-as ábra).

Ha a sablon alá kerülő figura kitérést akar használni, hogy megmeneküljön, -6-al kell dobnia a FI-értékére.

Ha a sablon alá kerülő figura vissza akar löni, mindenképpen találatot szenved el, ő maga pedig normál dobás tesz az aktuális módosítókkal. A figuráknak ezután kell PÁN-dobást tenniük.

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

A közvetlenül ható sablonos fegyverek lehetővé teszik az intuitív támadást.

Ha egy figuránál két közvetlenül ható sablonos fegyver is van (például 2 Chain Rifle), mindkettőt elsűthetik egymás után. Ez úgy működik, mintha az illetőnél egy sorozatlövő 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 kitérést jelent be, akkor -6-al kell dobnia, és ha sikerül, mindkét lövést elkerüli.

Hajítófegyverek

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

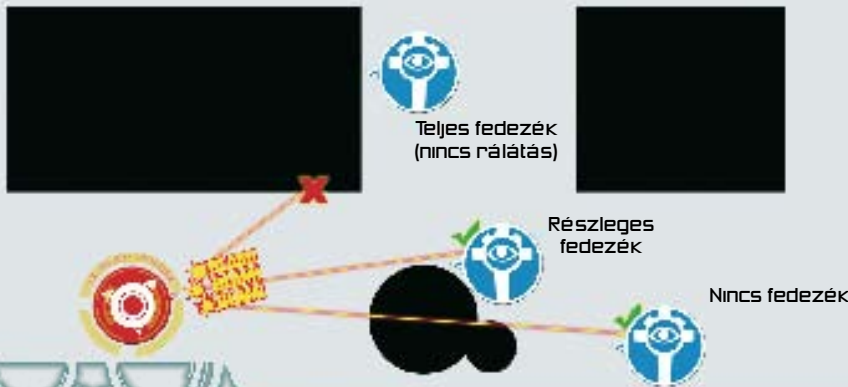
Íves lövés. Egy gránátot ki lehet löni a levegőbe is, hogy visszazuhanva egy akadály mögött érjen földet (például egy fal mögött). Az íves lövés a lövése közben két „vakfoltot” hoz létre: az egyik vakfoltba a lövész nem tud odalőni, a másikra nem tud rálőni. Az két vakfolt szélessége megegyezik az akadály magasságával. Ahhoz, hogy az íves lövés parancsot fel lehessen használni, a lövész talapzatának közepe és a körsablon közepe egyaránt kívül kell hogy essen ezen a vakfolton (lásd 14-es ábra).

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

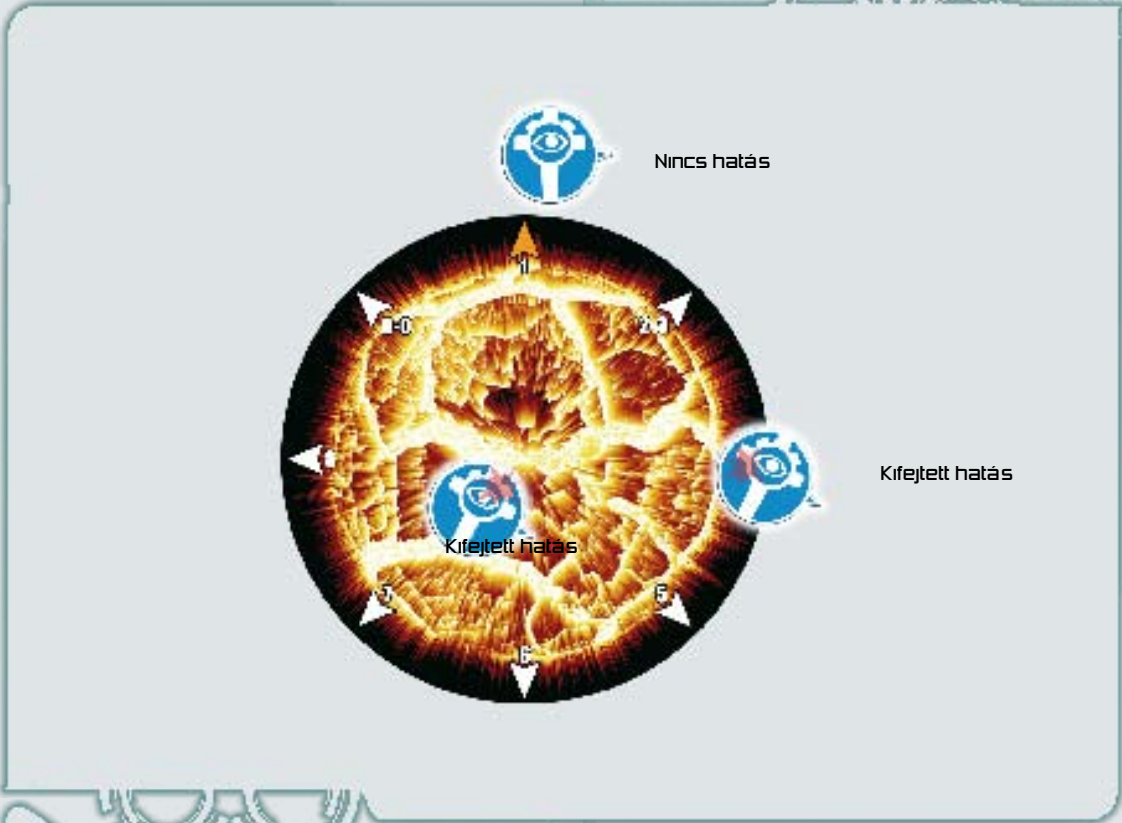
Spekulatív lövés. Spekulatív lövésre akkor van szükség, ha a célpontra nincs rálátás, de a lövész valamilyen íves lövés-szabály szerint működő fegyverrel próbál rálőni. Ezeket a fegyvereket területre irányítják rá, de ekkor is meg kell nevezni egy célpontot. Célpont megnevezése nélkül nem is lehet spekulatív lövést végrehajtani.

Az álca vagy teljes álca szabály szerint működő figurákat nem lehet célpontként megnevezni, ha spekulatív 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 fedették fel őket, és nincs értelme egy üres területre löni. Ha egy figurára nem vonatkozik az álca vagy a teljes álca szabály, akkor le lehet adni rá spekulatív lövést (feltételezzük, hogy legalább a körülbelüli helyzetével tisztában van az ellenség).

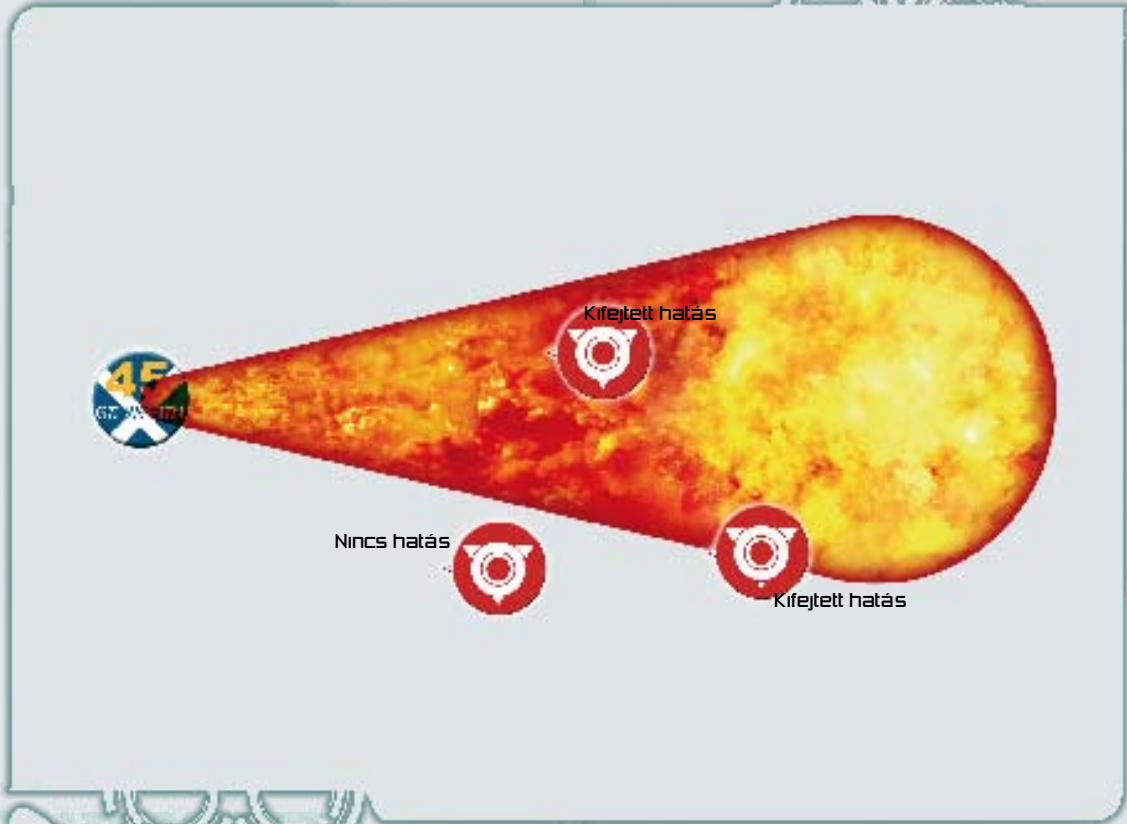
A Spekulatív lövés lehetővé teszi, hogy egy fegyverrel vagy gránáttal a terepasztal egy pontjára lőjünk oda, nem magára a célpontnak kinevezett figurára, feltéve, hogy amikor a sablont lehelyezzük a becsapódás helyére, az eltalálja az eredeti célpont figurát (és ahogy azt már leírtuk, a célpont figura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



11-es ábra: fedezék



Active FILE
12-es ábra: hatótávolság



Active FILE
13-as ábra: közvetlenül ható sablon

A spekulatív lövés bejelentésekor az egész parancsot el kell használni, és a CÉ vagy a FI értékre -6-os módosító jár.

Ha gránátot, gránátvetőt vagy az íves lövés szabályai szerint működő fegyvert használunk, és a célpont egy gránát füstje takarásában vagy zéró, vagy kis látótávolságú terepen tartózkodik, a lövés mindenképpen spekulatív lövésnek számít.

Szóródás: ha olyan fegyverrel vagy eszközzel célzunk, amely lehetővé teszi az íves lövés 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, helyezünk 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 látószöge. A lövedék annyi inch-nyi távolságra szóródik el, mint amennyi a kudarc kategória 2,5-szöröse (távolság = KK 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 úgy számolandó ki, hogy a dobott értékből kivonjuk a célszámot, ami alá kellett volna dobnunk.

Példa: Angus spekulatív lövést ad le a gránátvetőjével. A célpontra 6-ot vagy kevesebbet kell dobnunk (CÉ 12-6). 9-et dob, így a KK-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 lövésztől számítva. Ha messzebbre szóródna, a lövedék egyszerűen célt tévesztett, és semmilyen hatása nem lesz.

Közelharcban 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 továbbronthatják). Ha a dobás sikertelen, és a kudarc kategória 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 PÁN-dobást is kell tennie. Ha több baráti modellt is eltalálhatott volna a lövés, véletlenül kell kidolgozni, hogy éppen kit ért találat közülük.

Példa: Angus látja, hogy a társát, Silva lövészt közelharcban megtámadja Zhanshi Wen Liu. Angus úgy dönt, hogy segít neki, de mivel rövid lőtávon belül van, ezért az AR-parancsán belül egy lövést jelent be (CÉ-dobás). Ahhoz, hogy eltalálja Wen Liut, 9-et kell dobnunk (12 + 3 a rövid lőtáv miatt - 6 a közelharcba való belelövés miatt). Angus 12-t dob, ami kudarcot jelent, 3-as KK-val. 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 PÁN-dobást kell tennie. Silvának lesz egy pár keresetlen szava a társához, ha túléljük ezt a csatát...

Ha egy közelharcban résztvevő figura sablonos támadás alá kerül, akkor az abban a közelharcban szereplő összes figurára hatással lesz a sablon.



Zárótűz (ZT): ez egy lassú képesség, amely egy egész parancsot kíván meg. Egy megfelelő jelzőt kell a csatatérre helyezni: a jelző közepének fednie kell azt az egyenes vonalat, amelyet a lövész látószöge ad meg, illetve nem lehet semmilyen akadály a jelző és a modell között. A jelző nem lehet messzebb, mint a fegyver hosszú lőtávja.

A ZT-parancs lehetővé teszi, hogy a fegyver teljes sorozatlövő értékét ki lehessen löni egy AR-parancs során. Akár baráti, akár ellenséges modell érintkezik a sávval, amit a ZT-parancsral meghatározunk (úgy, hogy közben benne van a látószögben), a reagáló lövés során megkapja a fegyver sorozatlövő értéke által meghatározott összes lövést (a találatokra természetesen ettől függetlenül dobnunk kell). A fegyver teljes sorozatlövő értékét megkapja minden olyan modell, amelyet az ZT-folyosón belül aktiváltak (ha a lövésznek van rájuk rálátása), illetve ugyanúgy megkapja minden egyes modell is, amely belép az ZT-sávba normál mozgás, kitérés, koordinált parancs, óvatos mozgás vagy bármely más gyors mozgási képesség segítségével (a lövésznek ezekre a modellekre is rá kell látnia előbb).

A zárótűz legnyilvánvalóbb alkalmazása az, amikor a ZT-jelzőt egy szűk folyosón helyezünk el, ahol senki sem tudja elkerülni a lövéseket.

Ha az ZT-jelzőt egy figurára helyezünk le, akkor a figurára annyiszor el lehet löni a fegyver teljes sorozatlövő értékét, ahányszor a modellt a játékos a körében aktiválja. Zárótűz parancsot nem lehet AR-parancsként kiadni.

Ha az aktív körben zárótűz parancsot adunk ki, a lövész a szokásos szabályok szerint megoszthatja a fegyver sorozatlövő értéke által adott lövéseket az ellenséges modellek között, akik a látószögben tartózkodnak, méghozzá ugyanazon parancson belül.

Példa: Angus lövész egy parancsot elhasznál zárótűz-parancsra, és a cselekedetével 4 ellenfelet is löhet. Ugyanazzal a parancsral dönthet úgy, hogy a fegyvere 3 lövést elosztja 3 célpont között.

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

Ha a modell az aktív vagy akár a reagáló körében bármilyen más képességet akar használni a zárótűzön kívül, azonnal megszakítja a zárótűz parancsot.

A zárótűz-cselekedettel rá lehet löni zéró látótávolságú területen (mint a füst vagy a sűrű dzsungel) vagy az a mögött tartózkodó ellenfélre is, de a lövés -6 módosítót kap.

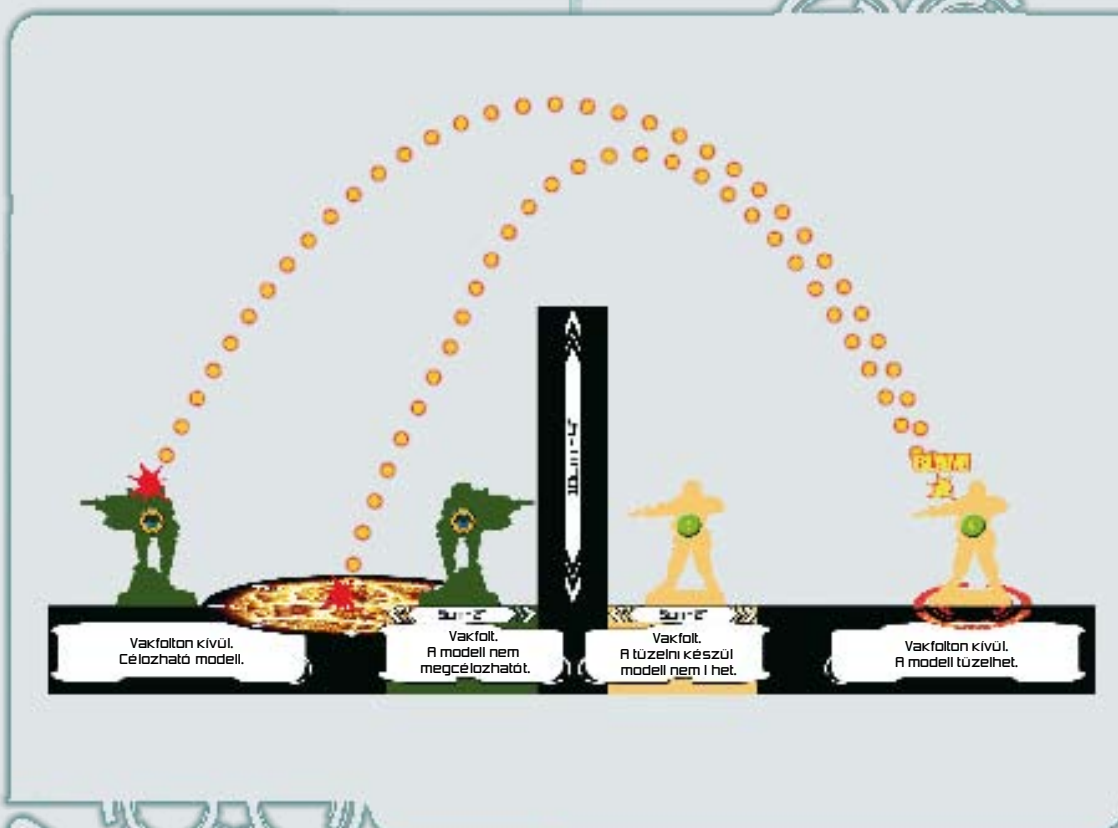
Közelharc (KH)

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 vetnek be egymás ellen.

Ahhoz, hogy két modell közelharcban küzdjön, talapatérintkezésben kell lenniük. Amikor két modell talapatérintkezésbe kerül, automatikusan közelharcba is kezdenek, és közelharczi fegyverekre válnak át anélkül, hogy ehhez bármilyen képességet elhasználnának. A T.A.G.-k nem rendelkeznek külön közelharczi fegyverrel, de az öklük így is automatikusan FI-2 sebést okoz. Amikor KH-támadást adunk le egy ellenfél ellen, d20-kockával kell dobnunk, hogy kiderüljön, a támadás sikeres volt-e.

A közelharcban ellendobást 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 PÁN-dobást kell tennie.



ActiveFLS

14-es ábra: ives lövés

3. Mindkét figura dobása sikerül. Amelyik figura a legmagasabbat dobta nyeri az ellendobást és eltalálja az ellenfelét. Amelyik modell a legkisebket dobta az ellendobás során, PÁN-dobást tesz +3 módosítóval (ami a kitérés kísérletét jelzi). Ha döntetlen a dobás, akkor a nagyobb (módosítatlan) tulajdonság 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 ellendobást 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 PÁN-dobást tenni).

5. Mindkét fél kritikus sikert ér el. A nagyobb dobás nyer, és a másik PÁN-dobás nélkül automatikusan sebet kap. Ha döntetlen a dobás, akkor a nagyobb (módosítatlan) tulajdonság 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 ellendobást 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 kitérés parancssal kihátrálhat belőle. A közelharcok eredményét a játékos körének bármely szakaszában ki lehet dolgozni.

A közelharc összefoglalása

1. Válasszunk célpontot.
2. Kerüljünk közel a közelharchoz. A szükséges parancsok kiadása után a modellünknek talapatérintkezésbe kell kerülnie.
3. Vívjunk közelharcot. A közelharc elkezdéséhez vagy egy gyors mozgási képesség és egy közelharc parancs kombinációját kell kiadnunk, vagy külön parancssal közelharcot kell bejelentünk, esetleg AR-parancsot kell adnunk.
4. Tegyük ellendobást a közelharcban álló modellek értékére.
5. Tegyük meg a szükséges PÁN-dobásokat.
6. A sérülés-jelzőket le kell helyezni, vagy ha a seregben nincs orvos, felcser, AutoMediKit vagy regeneráció-képesség.

Roham

A roham azt a mozgást jelöli, amelynek a végén a figura talapatérintkezésbe kerül egy ellenséges modellel. A roham különleges előnyt nem biztosít, de bizonyos modellekre (mind például a csatározó 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 közelharc előtt, például a hackelés, sepsitor-támadás stb.). Ebben az esetben mindkét modell ellendobást tesz, amelyhez a támadó KH-értékét és a védekező CÉ-értékét kell felhasználni (ha a védekező másfajta támadást kíván leadni, természetesen a CÉ helyett a megfelelő értéket kell felhasználni).

Ha a védekező fél megnyeri a dobást, a támadónak PÁN-dobást kell tennie. Ha sikerrel jár, nem szükséges bátorságpróbát dobnia, mivel ekkor a modellek már talapatérintkezésben vannak. Ha a rohamozó nyeri a dobást, a védekező lövése (támadása) mellémegey, akármekkora is dobott, és neki kell PÁN-dobást tennie.

2. Ellenrohamot jelent be. Ekkor a védekező fél egyszerűen felkészül a közelharcra.

3. Menekül. Ekkor a védekező fél megpróbál elhárítani a támadótól. Ebben az esetben mindkét modell ellendobást tesz, amelyhez a támadó KH-értékét és a védekező FI-értékét kell felhasználni. Ha a védekező nyeri a dobást, a modellt az első MOZ-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 talapatérintkezésben). Ha a támadó megnyerte a dobást, a két modell talapatérintkezésbe kerül, és a védekező fél PÁN-dobást tesz.

Gázolás. A gázolás egy lassú képesség, amely során egy T.A.G., egy könnyű vagy egy nehéz jármű rohamot jelent be egy célpontra. A KH-támadást ilyenkor a gépezet MOZ-értéke helyettesíti, a célpont modell pedig a FI-értékével áll ellen a sebzésnek. Ha a gépezet ezt a lassú képességet bejelenti, akkor minden olyan mozgás, amellyel áthalad egy ellenséges modellen, gázolásnak számít. A gázolás támadás sebzése megegyezik a jármű FI-értékével. A célpont a szokásos módon bejelentheti a reakcióját: lő (ellendobás, CÉ a FI-érték ellen), fogadja a rohamot (ellenroham; normál dobás a KH-értékre) vagy menekül (ellendobás FI-értékekkel). Ha az gázolást bejelentő figura nyeri a dobást, a védekező figura megsérül, és PÁN-dobást tesz. A támadó ilyenkor továbbmozog, amíg be nem fejezi a mozgását.

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

Ha a célpont az ellenroham mellett dönt, KH-támadást hajt végre, de a gázolást bejelentő jármű automatikusan el is találja őt (azaz PÁN-dobást kell tennie). Ha a célpont túléli az ütközést, a két modell talapatérintkezésben lesz, elkezdik a közelharcot, és a gép megszakítja a mozgását.

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

Közelharc elhagyása

Ha a közelharcban levő egyik modellel akarja hagyni a közelharcot, akkor ellendobást kell tennie a saját FI- és az ellenfél KH-értékét felhasználva (azaz kitérést tesz). Ha sikerül a dobás, a modellt egy milliméterrel odébb lehet helyezni, hogy már ne legyen talapatérintkezésben. Ekkor még mindig bejelentheti a második gyors képességét, ha pedig AR-parancsot adott ki, akkor az első MOZ-értékének a felét megteheti.

Példa: Zhanshi Wen Liu (KH 14) a saját aktív körében Angus lövéssel (KH 13) küzd. Ekkor ellendobást 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 FI 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 gyors képességet is.

Közelharc több ellenféllel

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

Példa: Hac Tao Wu Shenru közelharcban áll három lövéssel (Angus, Doucher és Bipandra). A lövészeknek +6 módosítójuk van, mivel minden modellt kettő másik támogat.

A közelharcban a szövetséges figurák mind kapnak AR-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 KH-dobását túl kell szárnyalnia a maga FI-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 Shenru három lövész is támadja (Angus, Doucher és Bipandra). A saját körében Wu úgy dönt, hogy KH-támadást ad le Angusra. Angus és a társai is AR-parancsot kapnak, amellyel úgy döntenek, hogy támadni fognak. Wu Shenru a maga KH 16-os értékére 12-t dob. A három lövész +6-ot kap a dobására, mivel mindegyikük mellett ott áll a két társa: ezzel a módosítóval a KH-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 PÁN-dobást tesz.

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

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

A közelharc túl gyorsan zajlik ahhoz, hogy valaki megijedjen, ezért közelharcban nem kell bátorságpróbát dobni.

Ha egy modell egy optikai zavaróeszköz vagy az álca-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 AR-parancsa során, amint az ellenség belép a kontrolzónájába.



Koordinált parancs

A koordinált parancs 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 koordinált parancs kiadásához a parancsot végrehajtó minden figurának el kell használnia 1-1 parancsot. Ha a koordinált parancs két gyors képességből áll, min a kettőt be kell jelenteni, mielőtt a reagáló játékos bejelentené a maga AR-parancsát. AR-parancson belül nem lehet koordinált parancsot bejelenteni.

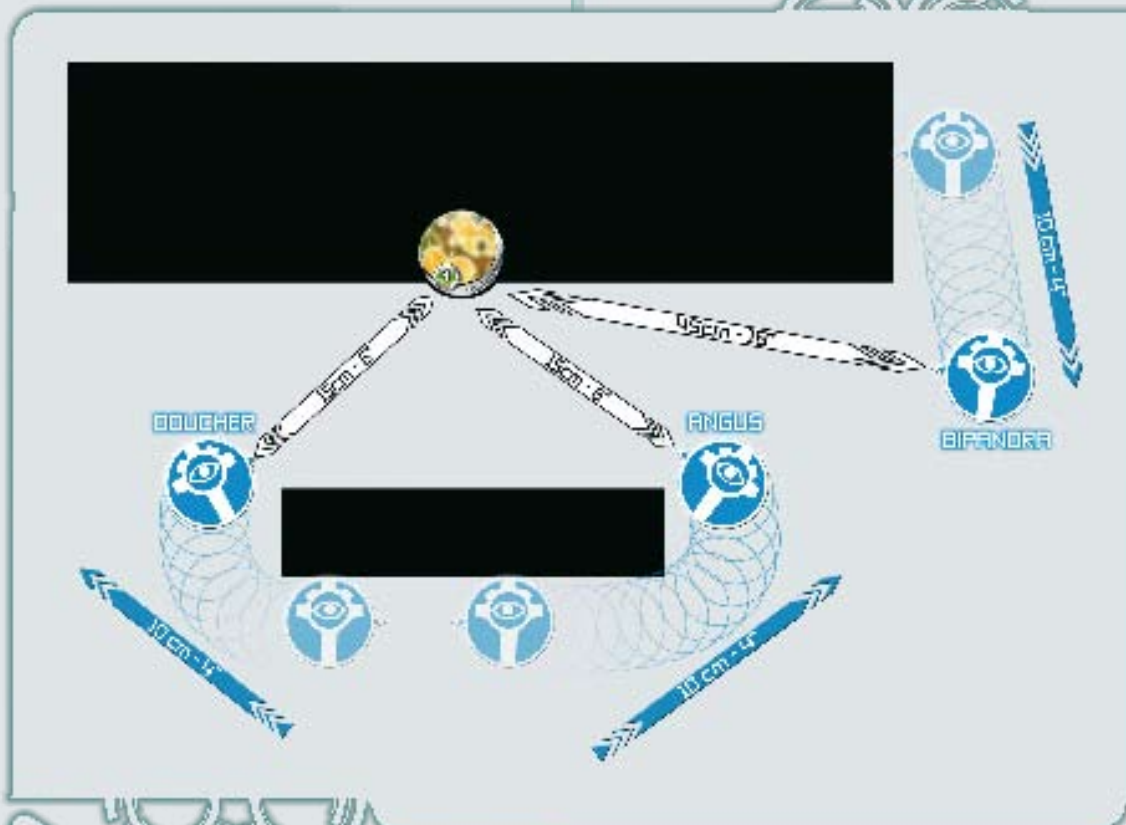
Bármilyen képességet fel lehet használni a koordinált parancs felhasználása során. A parancs végrehajtásában részt vevő minden egyes figurának ugyanazt a képességet kell felhasználnia, méghozzá ugyanabban a sorrendben.

Bizonyos képességek használata a koordinált parancs során ugyanazt a célpontot követelik meg, ezért ezeket a képességeket minden résztvevő figurának ugyanarra a célpontra kell elhasználniuk.

A melyik képesség a fenti táblázatban nincs megjelölve, azok nem igényelnek egyetlen közös célpontot (így például 3 koordinált parancsot végrehajtó modell mozoghat három különböző irányba).

Koordinált parancs: közös célpontra használható képességek

MediKit használata
Felfedezés
Hackelés
Mérnök
Orvos
Támadás: célzott (CÉ) lövés
Támadás: elnyomó tűz
Támadás: előretolt megfigyelő
Támadás: gázolás
Támadás: közelharc (KH)
Támadás: ösztönös lövés
Támadás: sepsitor
Támadás: spekulatív lövés



ActiveFILE

15-ös ábra: koordinált parancs

Ha egy koordinált parancson belül a modellek löni akarnak, minden figura fegyverének a sorozatlövő értékét felezni kell, felfelé kerekítve. Az értéknek minimum 1-nek kell lennie.

Az orvos, MediKit vagy gépész koordinált parancsok során egy sikeres és egy sikertelen dobás mindig semlegesíti egymást; ilyenkor nem történik semmi.

A koordinált parancs folyamán lehet engedetlen parancsot kiadni.

Ha a figurák koordinált parancs-t hajtanak végre, akkor azok az ellenséges modellek, akiknek rálátásuk van a végrehajtó figurákra, csak egyetlenegy AR-parancsot kapnak, amivel reagálhatnak.

Egyszerre legfeljebb 4 figurára lehet koordinált parancsot kiadni. A koordinált parancsot egyszerre kell bejelenteni a figurákra, csak azok a figurák képesek koordinált parancs végrehajtására, akik ugyanolyan típusúak (reguláris/irreguláris), illetve akik ugyanannak a harci egységnek a tagjai. Semmilyen szabály nem írja elő, hogy a koordinált parancsot végrehajtó figuráknak milyen messzire kell állniuk egymástól.

Példa: Angus lövész megpróbál felfedezni egy teljes álcá jelzőt, amely egy sarok mögött rejtőzködik. Erre koordinált parancsot ad ki két másik modellel, Doucherrel és Bipandrával együtt (koordinált parancs = mozgás + felfedezés). A teljes álcá jelző által jelképezett arcosszögben van azzal, hogy közelednek felé, de mivel csak egyetlen AR-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 normál dobásra lesz szükség, amelyet a távolság és az álcázás foka módosít. Angusnak és Douchernek 9-9-et kell dobniuk a sikerhez (AKA = 12; távolság miatt -3; teljes álcá -6), míg Bipandrának a nagyobb távolságmódosító miatt 6-ot vagy kisebbet. Angus 15-öt, míg Doucher 11-et dob (kudarccal), Bipandra viszont 2-t, ami siker. A teljes álcá jelző helyére fel kell tenni az eredeti figurát (lásd 15-ös ábra).

Sérülések

Sérülések

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

Példa: Zhanshi Wen Liu rálő Angus lövészre, akit el is talál. Angus egy kombi-karabélytól kap találatot (sebzés 13) az PÁN értéke +1, úgyhogy a 13-as célszámot a pont 13-as dobással is túl tudja teljesíteni.



A csatában a kritikus CÉ vagy KH-találat automatikusan 1 sebet okoz, és a seb ellen nem lehet PÁN-dobást sem tenni.

BTP

Egyes fegyvereknek különleges lőszer szabálya van, amely figyelmen kívül hagyja a célpont páncélját. Az ilyen lövés ellen nem lehet PÁN-dobást tenni, így ellenük csak a biotechnológiai (BTP)-pajzs a hatásos. A BTP-pajzs pont ugyanúgy működik, mint az PÁN, és a különleges lőszer szabállyal rendelkező fegyverek ellen helyettesíti az PÁN-dobást, mint pozitív módosító.

Sérülés zuhanás miatt

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

Bátorságpróba

Ha a modell sikeres PÁN vagy BTP-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: teljes fedezéket keres, ha éppen részleges fedezék fedezékben van, illetve földre vetődik, vagy egy gyors mozgási képesség elhasználásával (amely nem lehet a felfedezés képesség) 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 bátorságpróbát kell tennie, hogy erőt vegyen magán, és a helyén maradjon.

Akkor is bátorságpróbára van szükség, amikor a figurára valaki egy sikertelen sepsitor vagy hacker támadást adott le.

Bátorságpróba közelharcban: a közelharcban nincs idő megjágni, ezért bátorságpróbára sincsen szükség.

Bátorságpróba a sorozatlövő fegyverek ellen: amikor az ellenség sorozatot lő a célpontra, csak egyetlenegy bátorságpróbát kell tenni (vagy csak egyetlenegy pánikszerű mozgást), meghozza az összes PÁN-dobás kidolgozása után.

Eszméletvesztés

Amikor a modell elront egy PÁN-dobást, egy sérülés-jelzőt kell melléhelyezni, meghozza olyat, amelyen a sérüléseivel megegyező szám van. Amikor a modell annyi sérülésjelzőt szedett össze, amennyi a sebpont értéke, az adott parancs végrehajtása után automatikusan a földre esik, és eszméletlen lesz, de előbb mindenképpen ki kell dolgozni az esetleges sorozatlövő fegyverek további lövéseit is (ez azt jelenti, hogy egy eszméletlen modellen elméletileg lehet több sérülés-jelző is, mint amennyi a sebpont értéke). Amennyiben a terepviszonyok lehetővé teszik a fekvő helyzetet, a modellt fekvőnek 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 képességet, kivéve a regeneráció képességet vagy az AutoMediKitet. A fentiekben kívül az eszméletlen modell elveszti az álcá-jelzőjét, a vagy az optikai zavaróeszköz adta módosítókat, de ha járt neki fedezékmódosító, azt továbbra is megkapja.

Amíg a modell eszméletlen, nem ad parancsokat a serege parancstartalékjába, a sereg pontértéke szempontjából pedig veszteségként kell kezelni.

Ha egy modell egy eszméletlen ellenfelet akar KH-támadással megsebezni, ezt csak be kell jelentenie, és a célpont automatikusan meghal, meghozza PÁN vagy BTP-dobás nélkül (ezt hívjuk kegyelemdőfésnek, Coup de Grâce-nak).

Ha egy eszméletlen modellt CÉ-támadással akarunk megölni, a lövésznek egy normál dobást kell dobnia. Ha a dobás sikerül, az eszméletlen modell találatot kap, és PÁN-dobást tesz.



ActiveFLS

Halál

Ha egy eszméletlen modell egy újabb sérülés-jelzöt kap, meghal, és azonnal el kell távolítani a harcmezőről. Egyes különleges lőszer szabályt használó fegyverek eszméletlenül 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 orvos vagy felcser, illetve az eszméletlen modellt nem tud használni AutoMediKitet vagy regenerációt, akkor eleve halottnak kell tekinteni, és el kell távolítani a játéktérről, mivel nem lesz esély, hogy magához térjen.

Struktúra

Egyes modelleknek és a járműveknek struktúra (STR) értéke van, nem sebpont értéke. Ezek a modellek hasonlóan működnek, mint a többi, és ugyanúgy három állapotuk van: normál, eszméletlen és halott. Amikor egy ilyen modell sebet kap, akkor elveszít egy STR-pontot (ami nem ad negatív módosítókat), és egy megfelelő sérülés-jelzöt kell mellé helyezni. Ha a sérülés-jelzön levő szám eléri a modell STR-értékét, a modell mozgásképtelen lesz, és elpusztul (egy mozgásképtelen-jelzöt kap a modellt, és a legénység, ha van, még ki tud szállni).

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

Mozgásképtelen: egyes fegyverek és különleges lőszer képesek mozgásképtelenné tenni a célpontot. Ha a modell elrontja a FI-dobását, egy mozgásképtelen-jelzöt kel tenni mellé, és nem tud olyan parancsokat végrehajtani, amelyhez mozogni kell (mozog, kitér, CÉ, KH), használhatja viszont a felfedez, újraindít, sepsitor és szenzor különleges képességeket. Ebben az állapotban a modell elveszti minden módosítóját, amit a különleges képesség esetleg nyújt neki. Az mozgásképtelen modellek a saját parancsukat beadják az parancstartalékba.

Tereptárgyak STR-értéke: ha a csata megköveteli, a tereptárgyak is kaphatnak STR-értéket. Az ilyen tereptárgyakat csakis roncsoló vagy robbanó különleges lőszerrel lehet megromláni.

TEREPTÁRGY	PÁN	ERŐ
Ajtó	1	1
Biztonsági ajtó	3	2
Páncélozott ajtó	10	3
Fal	10	3
Megerősített fal	12	4
Tégla fal/mellvéd	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 engedettlenné 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. „vezér elvesztése”: 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 parancssal kezd, amivel viszont kinevezhet egy új vezért. A vezér elvesztése nem befolyásolja az engedetlen parancsot, 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 engedetlen parancs is, illetve a vallásos katona különleges képesség adta parancsok is (ezeket azonban csak arra a modellre lehet rámondani, akinek e képessége a parancsot adja).

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 távirányított, antipod, falánk vagy irreguláris modelleket). Ha a sereg vagy csoport nem rendelkezik modellekkel, akik felálltak már a terepasztalon (mert például teljes álca vagy ejtőernyős felállás képességgel rendelkeznek), akkor addig nem kaphatunk új vezért, amíg a seregből valaki szabályosan fel nem állt a harcmezőn.

- Ha a sereg a visszavonulás állapotában van, elkölthetünk egy parancsot, hogy teljesen visszavegyük egy figuránk felett az irányítást, és megakadályozzuk, hogy engedetlen parancssal 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 egy engedetlen parancssal megint menekülni kezd.

Harci példa

Angus lövész parancsot kap: kerüljön meg egy sarkot, hogy megkeresse a célpontját. Miután elköltött egy gyors mozgási képességet, 3 inch-nyi távolságot tesz meg (4-et is mozoghatna, de nem akarja elhagyni a fedezékét jelentő utcasarkot).

A sarkon túl Angus már látja Zhanshi Wen Liut és egy teljes álca-jelzőt, amely egy rejtőzködő ellenfelet takar. Wen Liu egy AR-parancssal rálát Angusra, aki belépett a látószögébe. A másik modell szintén kaphatna egy AR-parancsot, de ő inkább úgy dönt, hogy inkább tovább rejtőzik. Angusnak még mindig marad egy gyors képessége, amivel rálát Liura. Ekkor egy ellendobást kell tenni, amihez a CÉ-értékeket kell felhasználni (lásd 16. ábra).

Miután bejelentették, hogy egymásra kívánnak löni, lemérik a távolságot (12 inch), majd dobznak. Angusnak 15-öt vagy kevesebbet kell dobnia (12 alapérték +3 a rövid lőtáv miatt) a fegyvere 3 lövésével

(sorozatlövő módban lö). Wen Liu 11-et vagy kevesebbet kell hogy dobjon (11-es CÉ +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 nagyobbat kell dobnia (+1 PÁN 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 MOZ-értéke fele). Ha akart volna, megpróbálkozhatott volna egy Bátorságp próbával (AKA-dobás), hogy a helyén maradjon (17-es ábra).

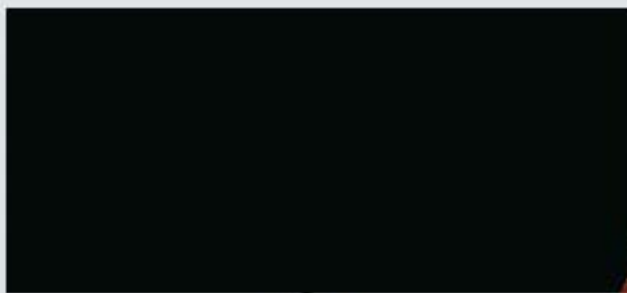
Angus játékosának ez volt az utolsó parancsa, ezért most Wen Liu játékosja kapja meg az aktív kört. A játékos egy parancssal aktiválja Hac Tao Wu Shenrut, aki a teljes álca-jelző alatt lapult. Wu Shenru 6 inch-et mozog (két gyors mozgási képesség, az elsővel 4, a másodikkal 2 inch-et tesz meg). Ezzel eléri a sarkot, és rálát Angusra. Angus AR-parancsot kap, de mivel Wu Shenru még mindig a teljes álca hatása alatt van, az egyetlen parancs, amit Angus kiadhat rá, az a felfedez. Ehhez Angus leméri a távolságot (2 inch), majd dob. Ehhez 9-et vagy kevesebbet kell dobnia (12-es AKA-érték +3 (távolság) -6 (teljes álca módosító)). 11-et dob, és kudarcot vall, úgyhogy Wu Shenru marad a teljes álca módban (18-as ábra).

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

Most Angus leadhatja végre az AR-parancsát. Most csak egyetlen lövést adhat le (12-es CÉ +3 (távolság) -6 (teljes álca)) 8-at dob, amivel talál. Wu Shenru PÁN-dobást tesz 13-as célszám ellen (+5 PÁN), azaz legalább 9-et kell dobnia. 17-et dob, amivel megússza a sérülést, viszont nem szeretné feladni a pozícióját, ezért egy bátorságp próbá segítségével megpróbál a helyén maradni. A 14-es AKA-értékére 3-at dob, ami azt jelenti, hogy sikeresen a helyén maradhat (lásd 20-as ábra).

Shenru új parancsot kap, és megpróbál közelharcba kerülni. Egy parancssal talapatérintkezésbe kerül Angussal, és aztán bejelent egy KH gyors képességet. Angus természetesen AR-parancsot kap, és úgy dönt, hogy löni fog (Wu Shenru már nincs teljes álca állapotban). Mindkét fél ellendobást tesz. Angusnak 9-et vagy kevesebbet kell dobnia (mint az előző alkalommal). Shenru KH-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 PÁN-dobást tennie, (Shenru 14-es FI-értéke egy +1 PÁN-os páncéllal). Angus 16-ot dob, amivel elkerüli a sérülést. Mivel közelharcban vannak, Angusnak nem kell bátorságp próbát dobnia. (21-es ábra).

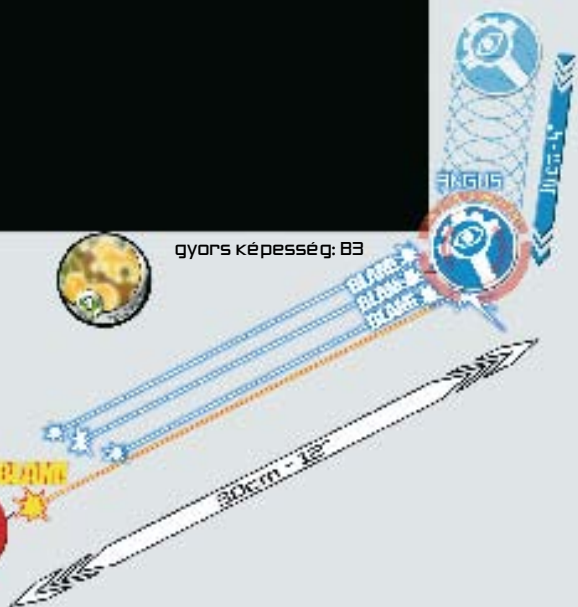
Shenru új parancsot kap, az utolsó lehetségest ebben a körben. A parancssal KH-támadást ad le, azaz mindketten ellendobást tesznek. Mivel már mindketten közelharcban állnak, mindketten a KH-értéküket használják. Angus KH-értéke és célszáma 13, Wu Shenrué 16. Angus 12-t, Shenru 14-et dob. Mindketten sikerrel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



gyors képesség: B3

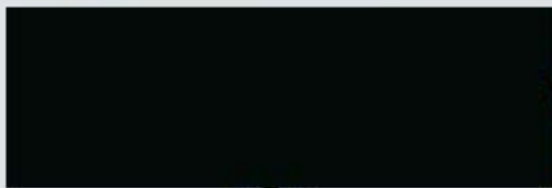
AR-parancs: B1

WEN LIU



Active FILE

16-os ábra: Angus I , míg Wen Liu reagál



WEN LIU



Active FILE

17-es ábra: Angus fedezékbe húzódik



WEN LIU



Active FILE

18-as ábra: Wu Shenru álcázva nyomul el re

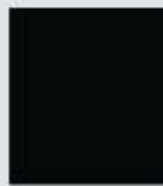
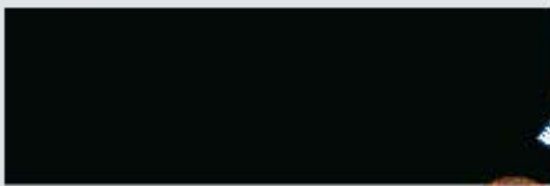


WEN LIU



Active FILE

19-es ábra: Wu Shenru meglepetésszer
en tüzel



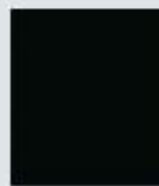
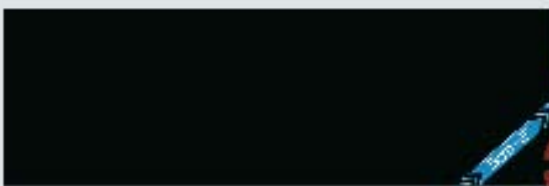
WEN LIU



Active FILE

20-as ábra: Angus reagál

>> 010



WEN LIU



Active FILE

21-es ábra: Wu Shenru rohamozik

Fejlesztett harc: hackelés

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

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

1. **Támadó mód:** ezen a módon lehet hackertámadást indítani a T.A.G.-k, távirányított modellek, és nehézsúlyosság, valamint ajtók és biztonsági rendszerek/adattárolók rendszerei ellen. A kibertéren keresztül ezzel a módozattal meg lehet támadni más hackereket is.

Ennek a támadásnak 8 inch-es elérése van, bár továbbító-rendszerekkel a távolságot növelni lehet (lásd később). A hackertámadással nem szükséges rálátás az ellenfélre: elég, ha az 8 inch-nyi távolságra van a hackertől.

A hackertámadás egy gyors képesség, amellyel a következő célpontokra lehet támadni:

- **T.A.G. megtámadása:** egy ilyen támadás során a támadó modellnek több hacker-dobást kell tennie. Ez normál dobásnak számít, amely során a hacker a saját AKA-jére dob a célpont BTP-értéke ellen.

Ha a hackertámadás gyors képesség sikeres lesz, a T.A.G. a következő köréig megdermed (mozgásképtelen); ekkor egy mozgásképtelen-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 hacker-dobást tesz, a T.A.G. rendszerei felett teljesen átveszi az irányítást. Ekkor a T.A.G. mellé egy megszállt-jelzőt kell helyezni. A hacker innentől felhasználhatja a T.A.G. tulajdonságait, fegyvereit, illetve a saját harci egysége tartalék parancsaiból parancsokat is adhat ki neki.

Ha a hacker elront egy hacker-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. Ha egyszer már eldöntötte, mit akar, nem kísérhet meg újabb hackertámadást az adott célpont ellen abban a körben.

A T.A.G. megpróbálhat kiszabadulni a mozgásképtelen vagy a megszállt-hatás alól a gazdája következő körében. Ekkor egy újraindítás-parancsot kell kiadni neki.

- **Újraindít.** A T.A.G.-nek ellendobást kell dobnia a hacker AKA-értéke ellen (ha a hacker a hackelési távolságon belül van; ha nem, csak normál dobást tesz). Ha nem sikerül a dobás, lehet próbálkozni újabb parancsokkal is. Ha egy újraindítás-dobás sikerül, a T.A.G. elveszti az mozgásképtelen- és a megszállt-jelzőt.

Egy megszállt T.A.G.-t az ellenséges sereg bármely hackerje irányíthatja. Mivel az emberiség nem áll az E. I. Egyesült Sereg technikai színvonalán, az ember hackerek megdermeszthetik (mozgásképtelenné tehetik) az Egyesült T.A.G.-ket, de soha nem irányíthatják (nem szállhatják meg) azokat.



• **Nehézgyalogság és távirányított modell hackelése.** Ehhez a hackernek normál dobást kell tennie, amelyet a célpont BTP-értéke módosít.

A nehézgyalogság és a távirányított modell hackelése is gyors képesség, amely, ha sikeres, a célpontot megdermeszti (mozgásképtelen-jelző). A célpont a saját körében egy újraindítás-paranccsal a fentebb említett módon megpróbálhat kiszabadulni a hatás alól.

• **Anti-hacker támadás (kibertámadás):** a hacker a saját kontrolzóján belül megpróbálhat megtámadni más hackereket is. Ez túlterhelheti a célpont agyát, és meg is ölheti, de a célpont ugyanakkor vissza is támadhat. Ez a támadás egy gyors képesség.

ATTENTION: This weapon is forbidden by the Concilium Convention. Its use will be penalized by the international courts.

Ez a támadás egy AKA-ellendobás, amelyet a két hacker BTP-értéke módosít. Ha az egyik hacker már kiadta a másik parancsát, és nem tudja azt felhasználni, hogy megvédje magát, a támadó csak egy normál dobást tesz, amelyet a célpont BTP-értéke módosít. Akárki nyeri meg a dobást, ha az sikerül, a célpont eszméletlen lesz. Ha a támadó vagy a védekező fél kritikus sikert ér el, az ellenfél automatikusan meghal, és a továbbító-szerkezete megsemmisül.

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

2. Védekező mód: ezzel a módozattal szövetséges modelleket védhetünk meg hackertámadás, távirányított lövedék és ejtőernyős felállítás: harci ugrás ellen.

A védekező módnak nincs maximális hatótávolsága.

• **ejtőernyős felállítás hackelése:** ezzel a támadással a repülőgépeket lehet összezavarni, és ha ez sikerül, a fedélzeten levő ejtőernyősöknek vaktában kell kiugraniuk. A hackertámadás során egy parancs elköltésével egy AKA-dobást kell tennünk, amelyet a célpont BTP-értéke módosít (a repülők BTP-értéke mindig -9). Ehhez nem kell rálátás, és nincs hatótávolság sem.

Ha a dobás sikerül, az összes EF: harci ugrás-szabály szerint érkező ellenséges modell vészkiugrást hajt végre.

• Minden EF: harci ugrás modell kijelöl magának egyetlenegy érzékesi pontot a harcmezőn.

• Minden modell normál FI-re dob -9-el. Ha a dobás nem sikerül, a szabályok szerint szóródní fognak (lásd később).

Ha az ellenfélnek eleve nem voltak ilyen figurái, vagy ha az EF: légi beszivárgás szerint akarta őket behozni (ami egy fejlettebb ugrási mód), a hacker egyszerűen elpazarolta a támadását, és nem történik semmi. AR-parancs részeként nem hajthatunk végre ejtőernyős felállítás hackelése támadást.

• **Védekező hackelés.** Amikor az ellenséges játékos a saját aktív körében hackertámadást akar végrehajtani, AR-parancsként megpróbálkozhatunk védekező hackeléssel. Ekkor az eredeti célpont (figura, ejtőernyős felállítás vagy távirányított lövedék) BTP-értékét nem kell figyelembe venni, helyette ellendobásra lesz szükség a két hacker között (a megfelelő BTP-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 komputerét lefagyaszítja (TÖN-jelző).

Védekező hackeléshez nem kell se rálátás, sem a 8 inch-es hatótávolság betartása.

• **Nyomkövető lövedék hackelése.** Ha egy nyomkövető lövedéket akarunk hackertámadással megcélózni, egy normál AKA-dobást kell tennünk, amelyet a célpont BTP-értéke módosít. A nyomkövető lövedék BTP-értéke mindig -3, és csak nyomkövető lövedéket lehet ilyen módon megtámadni. Ehhez a parancshoz nem kell rálátás vagy hatótávolság: a védekező sereg bármely hackerje kap egy AR-parancsot, amellyel megpróbálhatja eltéríteni a lövedéket. Ha a dobás sikerül, a lövedéket sikerrel hatástalanították. Ez a fajta parancs egy gyors képességnek számít.





Robi.e.FLE

A komputer egyéb használata

- **Távírányított modell irányítása.** A hacker számítógépe lehetővé teszi, hogy távírányítással irányítsa a távírányított modell típusú egységeket.
- **Biztonsági rendszerek és számítógépek feltörése.** A hacker fel tud törni zárt ajtókat és a biztonsági rendszereket a számítógépe segítségével. Az alábbiakban megtalálható, milyen célszámra kell a hackernek dobnia, hogy egyszerű, bonyolult vagy magas besorolású kódokat feltörjön.

Tereptárgy	BTP
Zár vagy egyszerű számítógépes rendszer	0
Zár vagy bonyolult számítógépes rendszer	-3
Zár vagy biztonsági számítógépes rendszer	-6

A biztonsági rendszerek hackelése parancs gyors képességnek minősül. Ha a dobás sikerül, az ajtó kinyílik, illetve a hacker megszerzi a komputer adatait. Ehhez a képességhez a hackernek a célpont kontrollzónájában kell lennie, de nem szükséges rálátás.

- **Koordinált hackelés.** Legfeljebb négy hacker együttműködhet (koordinált parancssal), egy közös célponttal szemben. A hackerek bármilyen távolságra lehetnek egymástól. Legalább egy hackernek kontrollzónájában a célpontnak benne kell lennie: ez a hacker egyszersmind ki is van téve a célpont AR-parancsának. A koordinált hackelés csak a célponttól válthat ki AR-parancsot, és ezt az AR-parancsot csak a kontrollzónájában levő hacker ellen lehet használni. Koordinált hackelést nem lehet AR-parancs részeként bejelenteni.

Képességek és felszerelés

JELLEMZŐK

Összesen hét jellemző határoz meg egy modellt, amelyet három csoportba lehet osztani: háttérmemória, kiképzés és önuralom.

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

Memóriakocka. Ha a figurának van memóriakockája, akkor a halála esetén az emlékeit meg lehet menteni, és lehet új testet klónozni neki (ennek a hadjáratok során van értelme). A memóriakockát semlegesíteni lehet, ha a célpont elveszti a BTP-dobását egy E/ Mauler típusú fegyver ellen.

A memóriakockával rendelkező figurákra hat a sepsitor-alapú támadás.

Nincs memóriakocka. Ha nincs memóriakocka, a modellre nem hatnak a sepsitor-alapú támadások, viszont a halálakor az emlékei is elvesznek: ekkor a hadjárat későbbi csatáiban nem vehet részt.

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

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

Az irregularis modellekből nem lehet vezér, csak ha az egész sereg csupa irregularis modellekből áll. Ha egy irregularis vezér meghal, két irregularis modell parancsát felhasználva új vezért lehet kinevezni.

• **Reguláris.** A reguláris modell katonai kiképzést kapott, megfelelően képes a koordinált támadásra, illetve a parancsait beadja a parancstartalékba.

Önuralom. Ez jellemzi a modell pszichológiai profilját. Háromféle önuralmi állapot van: engedetlen, nem engedetlen és őrijöngő.

Nem engedetlen: a modell a szabályok szerint kapja és hajtja végre a parancsokat.

Engedetlen. Ezek a modellek az aktív körök elején, még a parancsok kiadása előtt kapnak egy kötelező és ingyenes engedetlen parancsot, amelyet a következő módon használhatnak fel:

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

A második gyors képesség megismételheti az elsőt (mozgás), vagy végrehajthat egy kitérés, egy bármilyen támadás (KH, CÉ, Hacking, gránát hajtása etc.)-parancsot, esetleg végrehajthat egyet az alábbi gyors mozgási képességek közül: mászás, ugrás, úszás.

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

Ha a modell a földön fekvő, akkor az engedetlen-parancsa értelmében először fel kell kelnie, majd mozognia kell (gyors képesség a teljes első MOZ-értékével). Az engedetlen parancssal nem lehet fekvő állapotban továbbmozogni, vagy a földre vetődés parancsot kiadni.

Az engedetlen parancs során a modellnek közvetlenül a legközelebbi ellenséges modell felé kell mozognia (afelé, amelyiket a lehető legkevesebb idő alatt elérheti). A modell bármilyen irányban mozoghat, még akkor is, ha eredetileg nem volt rálátása a célpontra, de tudomása van a jelenlétéről. Ha nincs olyan ellenséges figura, amelyről a modellnek tudomása van, az ellenséges terület felé kell mozognia, soha nem hátrálhat. A



engedetlen parancs során a jelzők nem számítanak célpontnak.

Ha a célpont elhelyezkedése megkívánja, az engedetlen parancs első cselekedete lehet mászás, ugrás, vagy úszás.

A modell a mozgása során mozoghat úgy, hogy elkerülje a zárótüzet, az aknákat és az E/Mauler fegyvereket, de úgy kell mozognia, hogy ezzel a lehető legkisebb kitérőt tegye meg.

Ha nem akarjuk, hogy a modell végrehajtsa az engedetlen parancsot, elnyomhatjuk egy parancs kifizetése árán (a tartalékból vagy a figura saját parancsával, ha a modell irregularis).

A lehetséges engedetlen parancs kombinációkat lásd alább.

Engedetlen-parancs
Mozog + mozog
Mozog + támad
Mozog + mászik
Mozog + kitér
Mozog + ugrik
Mozog + úszik
Felkel + mozog (teljes MOZ érték)

• **Őrijöngés:** amint a modell egy sebet okoz, a modell automatikusan engedetlen lesz a játék végéig. Ekkor elveszti az álca és a teljes álca képességeit, és azokat a mimika képességgel helyettesíti. Az ingyenes engedetlen parancsot a következő aktív köre elején kapja meg.

Általános képességek

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

1. **Ajtót nyit/zár.** gyors képességnek számít, és adott esetben másféle tereptárgyak manipulálására is alkalmas.

2. **Elfordulás:** ez egy gyors képesség, amelyhez nem kell dobást tenni. Ilyenkor a modellt el lehet forgatni anélkül, hogy mozogná. Egy AR-parancssal a modell szembefordulhat az ellenséges modellel, amely belépett a kontrolzónájába, vagy más módon felriasztotta őt. Ha a modellnek nem jár AR-parancs, elfordulhat, ha ellenséges támadás éri, vagy ha egy szövetséges modellt eltalálnak a figura kontrolzónájában.

3. **Felfedez.** Ez egy gyors képesség, amely lehetővé teszi, hogy a modell a látószögében felfedezzen egy álca, teljes álca vagy megszemélyesített jelzőt. A dobást a távolság módosítja

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

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

Ha a dobás nem sikerül, a modell nem próbálkozhat újra AR-parancssal 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.

4. **Felkel.** Ezzel a parancssal egy földön fekvő modell felállhat, és elveszti a földön fekvő-jelzőt.

5. **Földre vetődés.** Ez egy gyors mozgási képesség, és a figura mellé egy jelzőt kell letenni. A fekvő figura mozgása feleződik (minden egyéb mozgási módosító mellett, így például egy fekvő figura, amely kitérés-parancsot ad ki, nem 2, hanem csak 1 inch-et mozog), és nem ugorhat, illetve jelenthet be nyeregbe/nyeregből száll parancsot, amíg fel nem áll.

T.A.G.-k, motorok, távirányított modellek és járművek ezt a parancsot nem adhatják ki. A figura magassága ilyenkor megegyezik a talpa magasságával.

>> 010

33

szabálykönyv

6. Intuitív támadás. Ezzel a paranccsal a modell megcélozhatja a területet, ahol az ellenséget sejtí. Ezt a parancsot csak közvetlenül ható sablonos fegyverekkel lehet végrehajtani, illetve felhelyezendő felszereléssel (akna, E/Mauler, felhelyezendő továbbító, Dilis Koalák stb.), valamint E/Marattal. Ezzel a képességgel egy álcázott, és még fel nem fedezett figura ellen is lehet támadást leadni, valamint meg lehet célozni figurákat zero látótávolságú területen (mint például a füstben állók). A felhelyezendő fegyvereket ezzel a képességgel fel lehet helyezni egy ellenséges modell kontrolzójában is.

Az intuitív támadás egy lassú képességnek számít, és egy egész parancs kell hozzá. A lövész egy AKA normál dobást dob, amelyet nem módosít semmi (sem a távolság, sem az esetleges álcázás). Ha az álcázott figura lőni kezd, a lövést egyszerre adja le a támadó normál dobásával. Ha egy álcázott figura találatot kap, fel kell fednie magát, még akkor is, ha a PÁN-dobása sikeres lesz.

Ha az intuitív támadás kudarcot vallott, nem lehet megint megismételni ezt a támadást a következő játékkörig.

7. Kitérés. Ez egy gyors képesség, amellyel egy FI-dobást kell tenni az ellenfél KH, CÉ, FI vagy előretolt megfigyelő támadásával szemben, feltéve, ha a támadó a célpont látószögében van. A kitérés végrehajtó személy a maradék parancsával végrehajthatja vagy befejezheti a mozgását, esetleg felhasználhatja a dobást, hogy elhagyja a közelharcot. Ha a modell egy AR-parancson belül jelent be kitérés, akkor az első MOZ-értéke felét teheti meg, vagy tehet egy gyors mozgási képességet, amelyhez nem szükséges külön dobni.

Az aktív körben a kitérés-dobást fel lehet használni ellendobáshoz az összes AR-parancsnál, amelyet egy parancs váltott ki. AR-kitérés parancs esetén a dobás érvényes lesz a sorozatlövő fegyverek minden lövedéke, illetve minden koordinált parancsban leadott támadással szemben (minden KH-támadás, illetve minden lövés stb. ellen jó).

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

Ha a kitérés és a támadás eredménye döntetlen, mindig az nyer, akinek magasabb az idevonatkozó tulajdonság értéke.

A közvetlenül ható sablonos fegyverek (Chain Rifle, Nanopulser, lángszóró), illetve a robbanó képességgel bíró támadások kivételnek számítanak a fenti szabály alól. Az ilyen esetekben az FI kitérés-dobást -6-al kell tenni. Ha a dobás sikerül, a modell akkor is megmenekül, ha a sablon alatt marad.

8. koordinált parancs. Ehhez modellenként egy parancsot kell elkölteni; ekkor legfeljebb 4 modell egyszerre cselekedhet és hajthat végre egy azonos parancsot.

9. Közelharc (KH) támadás. Ez a gyors képesség lehetővé teszi, hogy közelharc fegyvereket forgassanak vele (KF-értékkel).

10. Mászás. A motoroknak és járműveknek nem jár ez a képesség. Ez egy gyors képesség, és a képesség minden egyes használatával a figura a MOZ-értéke felét teheti meg inch-ben mérve egy függőleges területen. A mászáshoz a modellnek FI-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 gyors képességet. Ha a modell nem ér fel egy sima felületre, akkor ott fog függeszkedni a falon, és nem használhat más képességet, amíg fel nem ér.

11. Mozgás. A mozgás gyors képességnek számít, amellyel a modell első MOZ-értékét lehet megtenni. Ha ugyanabban a parancsban a második gyors képesség is mozgás lesz, a második mozgásban a figura második MOZ-értékét lehet megtenni. A teljes MOZ-értéket nem kötelező lemozogni.

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

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



12. **Nyeregbe szállás/leszállás.** Ez gyors képességnek számít.

13. **Óvatos mozgás.** Erre nem képesek a T.A.G.-k, a motorok és a járművek. Ez egy lassú képesség, 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 MOZ-értékét lemozogja, ha a kiindulási pont és a végcél nem esik bele az ellenfél látószögébe. A mozgására nem jön létre AR, ha keresztezi egy ellenséges modell látószögét. Az óvatos mozgást nem lehet használni az ellenséges modellek kontrolzóján belül. Ezt a lassú képességet be kell jelenteni a manőver végrehajtása előtt.

14. **Riasztás.** Egy AR-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 AR-parancsot. A következő parancsokra már a szokott módon AR-parancsot kapnak ők is.

15. **Spekulatív lövés.** lassú képességnek számít, és íves lövés üzemmódban lehet vele tüzelni egy -6-os CÉ vagy FI módosítóval. Csak gránáttal vagy gránátvetővel lehet használni.

16. **Távolsági (CÉ) támadás.** Ez a gyors képesség lehetővé teszi, hogy lőfegyvereket (CÉ érték) használjanak vele: a pontos értéket a távolság és a fedezék módosítja.

17. **Ugrás.** 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 MOZ-értéke felén belül kell lennie. Ekkor egy módosítatlan FI-dobással a feladat végrehajtható.

Egymás után két ugrás 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 MOZ-értéke felét használja fel.



Ha a modell a saját magassága felénél nagyobbakat akar felfelé ugrani, FI-dobásra lesz szükség, amelyet ha elront, leesik (a megfelelő módon sebződve).

Ha az ugrás végén a modell nem tud megfelelő felületen landolni, lezuhan az érzékesi pontról.

Amíg a modell földet nem ér, nem lehet más gyors képességet használni.

18. **Úszás.** Ez egy gyors képesség, amely a figura első mozgási értékének felét használja. Ugyanabban a parancsban a második úszás képesség a figura második MOZ-értékének felét használja fel.

19. **Zárótűz.** Egy lassú képesség, amelyre egy egész parancsot kell eltölteni (ezt a parancsot egy jelzővel is jelezni kell).

Különleges képességek

Ezek a képességek mindig külön vannak feltüntetve a modell leírásában. Azoknak a képességeknek, amelyeknek számmal jelzett szintje van, a magasabb szintje tartalmazza az alacsonyabbakat is (egy 3-as szintű képesség része az 1-es és a 2-es is). Azoknak a képességeknek, amelyeknek betűvel jelzett szintje van (X szint), a leírása dönti el, hogy mely más szintek tulajdonságait is tartalmazza.

1. Álcázás és rejtőzködés.

1-es szint: Mimetika. A modellekre lövő lövészek -3-at kapnak a CÉ-támadásaikra.

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

Álcázott felállás: ezt csak a felállás során lehet alkalmazni, és nem kell külön dobni rá. A modell helyett egy jelzőt kell felhelyezni; helyette egy álca-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 felfedezés-dobást 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 az álca-jelző mindig olyan magas, mint a sereg alapmodellje, kivéve, ha fekvő állapotban van.

Álcázott mozgás: 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 MOZ-értékük, a legalacsonyabb értéket kell figyelembe venni. A jelző csak akkor nem lelepleződik le, ha óvatos mozgást hajt végre, vagy ha olyan gyors mozgási képességet végez, amelyhez nem kell dobni (kivéve a riadó parancs). 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 mozgás-parancsot hajtott végre a körében, még akkor is csak legfeljebb irányváltás vagy felfedező AR-parancsot lehet kiadni rá, ha közben egyébként zárótűz-zónába vagy egy másik figura kontrolzójába lépne be.

Védelmi álca. Ha egy ellenséges jelzőt akarnak felfedezni, egy -3-as felfedezés-dobást kell tenniük.

Ha a dobás nem sikerül, a jelző nem lelepleződik le, és nem lehet megtámadni (KH, CÉ, hackelés, sepsitor-támadás 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 CÉ-támadást leadni rájuk. A felhelyezett figurák bármilyen irányba nézhetnek.

Harci álca. Ebben az állapotban a modell leadhat egy CÉ, előretolt megfigyelő, sepsitor vagy hacker-támadást, mielőtt az ellenfele tenné ugyanezt. Ez a támadás normál dobást 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 harci álca csak CÉ-támadásokra jó. Az AR-parancsban kiadott harci álca egy időben történik az AR-parancsot kiváltó cselekedettel, ezért itt ellendobásra lesz szükség.

Ha egy álcázott figurát intuitív támadás ér, akkor is fel kell fednie magát, ha megdobta az PÁN-dobását, illetve, ha nem is ő volt az eredeti célpont.

Újra elrejtőzni. Ha a figura már nincs álcázva, egy parancs elköltésével újra álcázhatja magát, ha épp nincs ellenséges modell



PositiveFLIE

látószögében. Ha egy ellenséges modell teljes álca módban van, és a közelében valaki újra álcázná magát, leleplezheti saját magát, hogy ezzel megakadályozza, hogy a másik ismét elrejtőzzön.

3-as szint: teljes álca. Ezen a szinten a modell szinte láthatatlanná válik.

Rejtett felállás. 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 teljes álca-jelző megjelenik a harcmezőn). Ha a mozgáson kívül mást is csinál a figura, lelepleződik, és fel kell helyezni a harcmezőre.

Mivel a modell a rejtett felállás 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.

Álcázott mozgás: lásd előző szintű képesség.

Teljes védelmi álca: lásd előző szintű képesség, de ha valaki visszatámad rá, akkor azt -6-al teszi.

Teljes támadó álca: lásd előző szintű képesség, de ehhez nem kell külön parancsot elkölteni.

Újra elrejtőzni: lásd előző szintű képesség.

2. Antipod. Ez egy idegen faj is egyben, amely tagjai között három egyed képes összeolvasztani a tudatát, és egyetlen lényként cselekedni. 3 antipod egy rohamfalkának számít, és egy ilyen falkát egyetlen parancsral is aktiválni lehet. A falka tagjai egyszerre hajtják végre a cselekedetüket, de külön dobznak a sikerre. AR vagy aktív körös parancs esetében is mindhárom antipod 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 koordinált parancsot hajtának végre, azaz ugyanaz a célpont). Amikor egy egyed a falkában meghal, ezt megéri a többi is, ezért minden halott után a falka többi tagja összeadó -3 AKA-t kap. Az ariadnai sereg emiatt 3 vagy 4 főt is berak egy-egy falkába.

Ha az rohamfalka egy ariadnai seregbe tartozik, és az elveszti az irányító figurát, vagy ha az irányító eszköz tönkremegy, a falka AKA-dobást tesz. Ha sikerül, végrehajtják a legutolsó parancsot, és a falka még mindig az ariadnai sereg része marad.

Ha a dobás nem sikerül, újra dobni kell d20-szal. 10 vagy kevesebb eredményénél a falka az engedetlen és a normál dobásaival elkezd a legközelebbi táblaszél felé szökni, miközben nem használ fel más parancsokat, mint a kitérés és a mozgás. 11 vagy nagyobb dobás esetén a falka végképp kikerül az ariadnai sereg irányítása alól. Ekkor megkapják az őrjöngő jellemzőt, és a következő körök legelején, még mielőtt a többi játékos lépne, a falka az engedetlen 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 az irányító eltűnik, minden további veszteség utána falka az érvényes módosítókkal AKA-dobást tesz, a fenti szabályok értelmében.

Amikor a csata előtt a sereg harci egységeit kialakítjuk, a falka és az irányító mindig két figurának számít, és mindig ugyanabban a harci egységben lesznek. A falka mindig 1 parancsot ad be a tartalékba, egy másik parancs pedig az irányítótól jár.

3. Átjátszó-szerkezet. A hacker megteheti, hogy a képességeit az átjátszótól 8 inch-es körzetén belül is használhassa. A hacker bármilyen távolságra lehet az átjátszótól, és nem kell rálátnia sem. Ez egy különleges képesség, amely automatikusan működik, és nem kell rá parancsot kiadni. Az átjátszót csak az ugyanazon az oldalon harcoló hackerek használhatják.

4. Átváltozás. Ez a képesség lehetővé teszi, hogy a modell egy másik modellé változzon át, felhasználva az új modell tulajdonság-értékeit és képességeit. 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)

5. Berzerker. Berzerkereknél a KH-támadás közönséges normál dobás lesz, nem ellendobás. Mindegyik fél külön dob, és esetleg külön is talál, ami külön PÁN-dobást jelenthet mindkét félnek. A berzerker harcra +9-et kap a KH-jéhez, de nem kap +3-at az PÁN-dobásához, ha sikeres volt a KH-támadása. Ha az ellenfél úgy dönt, kitér, a sikeres kitérés-dobással nem kerül el ugyan a csapást, viszont kihátrálhat a közelharcból. A berzerker egy automatikus képesség, amelyre nem kell külön parancsot költeni, de amelyet be kell jelenteni a KH-parancs kiadásakor. A berzerker képességet nem kötelező kihasználni, és csak KH-támadással kombinálható.

6. Beszívárgó. Ezt a képességet csak a seregek felállásakor lehet felhasználni. A modellnek ekkor a következő lehetőségei vannak:

A opció: a modell felállhat a felállási zónán kívül is (de csak a serege térfelén). Ehhez nem kell dobni, és a modell felállhat álca vagy teljes álca módban.

B opció: ha a modell még mélyebbre akar hatolni az ellenséges területen, ehhez normál FI-dobás 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 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 kudarc kategória 2,5-szöröse mutatja, hogy mennyi inch-nyi távolságra szóródik a modell. A modell ezen kívül elveszti az álcázott és a rejtett felállás adta lehetőségeket.

Az ellenség felállási zónájába semmiképpen sem lehet beszívárogni, 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 érzékesi pont felé, amíg ki nem mozog a felállási zónából, vagy amíg már nem ér hozzá senkihez.

7. Ejtőernyős felállítás (EF). Ha ezt a szabályt fel akarjuk használni, a modelleket nem helyezük fel a felállítás 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 vezér ezzel a képességgel rendelkezik, őt mindenképpen előre fel kell helyezni a harcmezőre, vagy a serege a „vezér elvesztése”-szabály szerint fog cselekedni. Ha a sereg visszavonul, a még fel nem helyezett EF-figurákat már nem is lehet felhelyezni.

Négyféle EF-felállítás létezik:

1-es szint: ejtőernyő. 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 koordinált parancs során akarnak a modellek kiugrani, minden modell ugyanabban a táblanyolcadban ér földet.

2-es szint: ejtőernyős beszívárgás. Ez a képesség 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 koordinált parancs során éppúgy ugyanabba a táblanyolcadba kell érkezni.

3-as szint: harci ugrás. A figura a csata során bármikor megérkezhet. Ekkor elkölti a saját parancsát, majd FI-dobást tesz. Ha sikerül, a táblán bárhol megjelenhet, akármelyik irányba nézve. Ha a dobás nem sikerül, szóródni fog. Ekkor a körsablont le kell helyezni az asztalon úgy, hogy a sablon közepe az eredeti érzékesi pont felett legyen, az 1-es érték pedig pontosan a tábla közepe felé mutasson. A modell a FI-dobás második számjegye által meghatározott irányba fog annyi inch-et szóródni, amennyi a kudarc kategória 2,5-szöröse (KKx2,5) (lásd 22-es ábra). 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 érzékesi pontnak füsttel lepett vagy a járhatatlan területet, illetve az rossz vagy zéró látási viszonyos terepet.

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 koordinált parancs során egyszerre ugrana, akkor közös sablont kell használniuk a landolási zónának, viszont akinek nem sikerül a FI-dobása, az külön szóródik.

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

A távirányított modell modelleknek FI-dobást kell tenniük, ha harci ugrás módban akarnak ugrani.

Engedetlen modelleknek kötelező az engedetlen parancsot felhasználva ugraniuk. Ha nem akarjuk, hogy ugorjon, a kör elején minden engedetlen figurát 1-1 parancs elköltésével vissza kell tartani, vagy ugranak.

8. Előretolt megfigyelő. Ez a modell a társai számára kémleli ki a terepet. Az előretolt megfigyelő megjelölhet egy célpontot, amelyre a szövetséges modellek rálátás nélkül is rálőhetnek (ha van olyan fegyverük, amely lehetővé teszi a spekulatív lövés vagy a nyomkövető különleges lőszer képességgel rendelkeznek). Ahhoz, hogy az előretolt megfigyelő a saját látószögében megjelöljön valakit, AKA-dobást kell tennie (a helyzettől függően ellendobást vagy normál dobást). A dobást a távolság (lásd 164. oldal), a fedezék, az esetleges álca képesség vagy az optikai zavaróeszköz módosíthatja.

(A távolság táblázat megegyezik a felfedezés képesség táblázatával)

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



>> 010

Az előretolt megfigyelő jele következtében kétféle támadást lehet leadni:

Spekulatív lövés. Ha az előretolt megfigyelő AKA-dobása sikerül, akkor a célpont megjelöltnek számít minden szövetsége modell számára, aki rá akarna lőni, és a spekulatív lövés módosító nem lesz érvényben.

Nyomkövető lövés: Ha az előretolt megfigyelő AKA-dobása sikerül, akkor a célpont megjelöltnek számít minden szövetsége modell számára, aki nyomkövető löszerrel akarna rá lőni. A szövetséges modell a CÉ-támadását dobás nélkül leadhatja (a dobását az előretolt megfigyelő AKA-dobása helyettesítette).

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

Az előretolt megfigyelő a különleges felszerelésének köszönhetően használhat villanófényt.

9. Erény. ennek a képességnek három szintje van:

1-es szint: bátorság. A modell, ha úgy dönt, további dobás vagy parancskiadás nélkül elkerülheti, hogy bátorságpróbát kelljen dobni (egy sikeres PÁN-dobás után). A modell, ha akar, lemondhat erről, és elmozdulhat.

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

Az eltökélt képesség lehetővé teszi, hogy az engedetlen figura a parancstartalékból parancsokat használjon fel, hogy normálisan cselekedhessen, még akkor is, ha egyébként még nem használta

fel az engedetlen parancsát.

3-as szint: sérülés lerázása: a modell ezzel a képességgel automatikusan elkerüli, hogy eszméletlen állapotba kerüljön. Ahhoz, hogy a modell meghaljon, egy újabb sebet kell kapnia. A modellt meg lehet gyógyítani egy orvos, AutoMediKit, MediKit vagy regeneráció segítségével, bár ha elrontják a dobást, akkor a modell meghal.

10. Exrah. Az Exrah operátor modellek nagyon sérülékenyek, és így az első elhibázott PÁN-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 BTP-dobását, a fentiekhez hasonló módon azonnal meg is hal.

Az Exrah-ok sokkal mozgékonyabbak, mint azt az ellenfél gondolná, ezért a rövid szárnyaik miatt megkapják a szuperugrás különleges képességet.

11. Felcser. Ez a modell a csapat orvosa, így képes MediKit-parancsot végrehajtani.

12. 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).

13. Gépész. Ez egy gyors képesség, amelyet talapatérintkezésben levő járművek javítására lehet használni. Minden sikeres AKA-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

EF: harci ugrás
lehetséges ✓



EF: nincs harci
ugrás ✗



becapcsolni, amelyet E/M vagy ragacsfőszer hatása ért. Ekkor az érintett modellel/eszközzel talapatérintkezésbe kell lépniük, majd egy sikeres normál AKA 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: gyalogság-elhárító és monoszálás akna, E/Mauler és robbanótöltetek. Ehhez a modellnek bele kell lépnie az eszköz akciórádiuszába (kerek sablon), majd sikeres AKA-dobást kell tenniük. Ha a dobás sikerül, az aknát hatástalanították; ha nem sikerül, az akna felrobban, és a szokásos módon okoz sérülést a gépésznek.

14. Gépszellem: a modellben egy mesterséges intelligencia lakozik.

1-es szint: távirányított modell. Minden távirányított modell és vezető nélküli T.A.G. rendelkezik ezzel a képességgel. Ezek a modellek automatikusan rendelkeznek az erény: bátorság képességgel is.

2-es szint: mnemonika. Az EI-sereg katonái tipikusan rendelkeznek ezzel a képességgel. Ha az E I sereg kiválasztott vezérének a teste elpusztul, az aspektus, amely a sereget irányította, átugrik egy másik katonára memóriakockájába. Az aspektus akkor is átszállhat másik modellbe, ha az eredeti gazdateste csak eszméletlen, de ekkor a sokk azonnal meg is öli az eredeti hordozóját.

A mnemonika használata ingyenes és automatikus: azonnal működésbe lép, amint az aspektus hordozóját megölik. A szabályból egyenesen következik, hogy amíg van gazdatest, amibe átköltözhet az aspektus, addig nem érvényes az EI seregben a „vezér elvesztése”-szabály. Amikor az Egyesült sereg új hordozójában aktiváljuk az aspektust, akkor a hordozó automatikusan az aspektus AKA-értékét kapja meg (16 vagy 17), valamint megkapja ő is a gépszellem: mnemonika képességet, de az eredeti gazdatest többi képességét és felszerelését nem.

A Gépszellem: mnemonika képesség része a gépszellem: távirányított modell képesség is.

15. Gyors mozgás. Ez a képesség külön dobás vagy parancs nélkül megnöveli a modell mozgását. A figura MOZ-értékében eleve fel van tüntetve az extra mozgás, vagy esetleg a mozgás érték után zárójellel van jelezve.

16. Harcművészet. Ez a képesség közelharcban (KH) 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: sebezhető pontok támadása. Ha az ellendobás során mindkét fél sikert ér el, de a mi modellünk nyerte meg a dobást, az ellenfél nem kapja meg a 3+ PÁN-módosítót. Ez a szint csak KH-támadásnál használható.

2-es szint: bátorság. A modell megkapja az erény: bátorság képességet.

3-as szint: első támadás. A modell először támadhat a közelharcban, azaz normál dobást tesz. Ha a védekező fél túléli a csapást, visszatámadhat egy normál dobással. A modell ezzel a képességgel a FI-értéke helyett a KH-értékét használva megpróbálhat elszakadni a közelharcból. Ezt a szintet csak közelharcban használhatjuk.

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

Példa: egy ninja egy rohamot (MOZ + KH) jelent be Angus ellen. Ha Angus bevárja a rohamot, a közelharcban a ninja a 3-as szintű harcművészet képességével először támadna. Ha Angus lövéssel reagálna, a lövés még a talapatérintkezés előtt érné a ninját, így ellendobásra lenne szükség.

4-es szint: kiürült elme. Ez úgy működik, mint az 1-es szintű

hatodik érzék képesség, azaz semlegesíti az ellenséges modell harcművészet képességeit 1-3-as szintig. Ha az ellenséges modellnek nincs 2-es szintű hatodik érzék értéke, nem fordulhat meg, ha a mi figuránk ezzel a képességgel a háta mögött lép be az ellenség kontrollzónájába.

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

17. Hatodik érzék. Ennek e képességnek két szintje van:

1-es szint: 8 inch-nyi körzeten belül a modellt nem lephetik meg a megszemélyesített, álca és teljes álca szabállyal rendelkező, illetve zéró látási viszonyokkal rendelkező terepen rejtőző ellenséges modellek, valamint azok az ellenséges figurák, akik hátulról hatolnak be a modell kontrollzónájába. Ez azt jelenti, hogy bármilyen módon akarják a modellt megtámadni 8 inch-es körzeten belül, a támadás mindenképpen ellendobás 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 zéró látótávolságú terület 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 látószögön belül (és értelemszerűen ekkor nem számít a zéró látótávolságú terület látószög-blokkoló hatása,



valamint a -6-os módosító sem él). Ez a képesség ugyanúgy automatikus, mint az 1-es szint.

18. Immunitás. Ez a képesség automatikus, és nem igényel külön parancsot vagy dobást.

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

2-es szint: teljes immunitás. A modell mindenféle különleges lőszer fegyver hatására immúnis (kivéve a ragacsfőszer, E/M, monoszálás és plazmafegyverek); a különleges támadásokat normál találatként kezeli.

19. Inspiráló vezető. Ha ez a modell lesz a vezér, minden, a parancsnoksága alá tartozó modell „kiképzés” és „önuralom” jellemzője ugyanaz lesz, mint a vezéré. Amíg a vezér eszméletlenül van, és rendelkezik ezzel a képességgel, a csapata nem oszlik fel a harctéri veszteségek miatt, mintha a modellek rendelkeznének a vallásos harcos képességgel.

Ez a képesség nem hat az olyan modellekre, amelyek rendelkeznek a távirányított modell képességgel.

Ha a vezér egyben engedetlen is, a kötelező cselekedetét a többiek előtt kell végrehajtania, hogy példát mutasson a többieknek.

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

20. Kóma. A modell nanovírusokat szór szét a 8 inch-es körzetében. Ez a vírus minden, a közelben levő memóriakockát megtámad, azaz EI sepsitor átjátszónak minősül. A támadás egy gyors képesség, amely során a sepsitor-támadással rendelkező modell elkölthet a hatótávolságban levő célpontként egy parancsot. A kóma terület egy körig marad aktív. A támadó modell a földre kerül, és halott lesz, de nem vesszük le a játéktérről, hanem egy sérülés-jelzővel kijelöljük a kóma hatósugarát. A kör végén a támadó figurát le kell venni a játéktérről.

Morat troops have a strict code of regimental honour, so any Morat figure will not activate Coma until having caused at least one casualty to the enemy.

21. Közelharc két fegyverrel. Egy sikeres KH-támadás esetén a modell két KH-fegyver különleges lőszer-szabályát kombinálhatja (ez automatikus, és nem igényel külön parancsot).

22. Megszemélyesített. Ezek a modellek elsőrangú beszivárgók. Erre a képességre hat az E/M különleges lőszer.

1-es szint: alapvető megszemélyesítés. A modellt dobás nélkül fel lehet helyezni bárhol a harcmezőn a felállítás során, kivéve az ellenfél felállási zónáját, illetve felálláskor más modellel nem léphet talapatérintkezésbe. A figurát egy 1-es megszemélyesített-

jelző helyettesíti. Ha a modell sikeres AKA-dobást tesz, felállhat az ellenfél felállási zónájában is. Ha ezt a dobást elrontja, akkor pontosan ugyanúgy kell felállnia, mint a többi normális figurának.

Az alapvető megszemélyesítésnek három módzata van.

1. állapot: megtévesztő. A modellt az ellenség barátjának véli, ezért nem tehetnek ellene semmit (KH, CÉ, FI stb.) ahhoz, hogy a megszemélyesített modellt leleplezzék, sikeres -6 felfedezés-dobást kell tenni. Ekkor a modellt a 2. módba vált át.

2. állapot: gyanús. A megszemélyesített modellt leleplezték, de még próbálja fenntartani a hazugságot. A 2-es megszemélyesített-jelző helyettesíti, de a modellt továbbra sem lehet támadni; ahhoz, hogy végleg lelepleződjön, egy újabb -6 felfedezés-dobás kell, amely ha sikerül, a modellt a 3. módzatba kapcsol át.

3. állapot: leleplezett. Az 2-es megszemélyesített-jelző helyére fel kell rakni a figurát, akit utána normálisan lehet támadni.

A megszemélyesített modell csak a következő képességeket használhatja anélkül, hogy lelepleződjön: óvatos mozgás, illetve az olyan gyors mozgási képességek, amelyekhez nem kell dobni (kivéve a riadó-parancs). A megszemélyesített modell akkor is automatikusan lelepleződik, ha talapatérintkezésbe kerül egy másik modellel.

A megszemélyesített modell leadhat egy CÉ-támadást, mielőtt az ellenfele reagálhatna. A modell normál dobást dob, nem ellendobást, mivel a másik fél nem tud időben cselekedni. Ha az ellenfél túléli a támadást, leadhatja ő is a maga lövését. A lövések után az megszemélyesített-jelzőt le kell venni, és a modellt fel kell helyezni. AR-parancsként a megszemélyesítő támadása az aktív modell támadásával egy időben zajlik, így ahhoz ellendobás kell.

Ha a modell megint fel akarja venni az 1-es megszemélyesítés állapotot, ehhez egy parancsot el kell költenie úgy, hogy nem áll



ellenséges modell látószögében.

Az 1 és a 2-es megszemélyesítési állapotban levő modellt az ellenség barátoknak véli, de ha a modell egy zárótűz-zónába téved, a találatokat így is kiosztják rá.

A modell mindig a saját tulajdonságait és értékeit használja, de egy ellenséges fegyvert elvehet és elrejtethet az egyik áldozatától, ha közelharcban megöli őt, majd ismét megszemélyesített-módba vált át. A fegyver elszedése gyors képességnek számít.

A humán és a földönkívüli figurák soha nem vehetik fel egymás alakját az alap megszemélyesítés segítségével. A megszemélyesített modell soha nem veheti fel az 1-es megszemélyesítési állapotot az Egyesült sereggel szemben, de az 2-es módot felveheti.

2-es szint: mesteri megszemélyesítés: pontosan ugyanúgy működik, mint az alap megszemélyesítés, de ezzel a képességgel az emberek felvehetik földönkívüliek alakját és fordítva.

23. Méreg. A modell KH-fegyvere sok típusúnak számít. Ezt a fajta KH-támadást kombinálni lehet egyéb KH különleges löszér képességgel.

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

24. Metakémia. Az alanya katonai fejlesztésű nano-kémiai anyagot fecskendeznek be, amely az agresszió-szintjét és a különböző testi funkcióit is módosítja. Az anyag mellékhatásaként az alanyban kifejlődhetnek egyes, eddig látens jelenlevő fizikai, idegi, esetleg metabolikus képességek is. Ezeket az előnyöket különféle biotechnológiai beültetések segítségével tovább lehet növelni.

A csata előtt a figura az alábbi táblázatból kidob egy hatást, ami érvényes lesz rá.

Metakémia			
1-3	Természetes páncél (+1 PÁN)	12-13	Sebtűrés (nincs levonás)
4-5	Eltökélt	14-15	Hatodik érzék 2-es szint
6	Sokk immunitás	16-17	Regeneráció
7-8	Gyors mozgás (+4 inch az első, vagy +2 inch az első és a második mozgási értékhez)	18	Szuperugrás
9-10	X Vízor	19	További mászás
11	Szuper fizikum (+3 FI)	20	Teljes immunitás



25. Morat. A morat harcosoknak szigorú becsületkódexük van, ezért megkapják a vallásos harcos képességet; ezenkívül a morat harcos jelenléte miatt a sereg nem 60%-os veszteségnél vonul vissza, hanem 75%-nál.

26. Orvos. Az orvos egy gyors képesség, amely lehetővé teszi, hogy a modell egy talapzatérintkezésben levő szövetségest egy sikeres AKA-dobással az eszméletlen állapotból a normál állapotba hozza vissza. Ekkor a modellnek 1 sebpontja 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-képességet, AutoMediKitet vagy regenerációt, de ugyanezt megteheti fordított sorrendben is. Ha a modell rendelkezik az erény: sérülés lerázása képességgel, és elvesztett egy sebet, megpróbálhatja saját magát meggyógyítani, de ha a dobás nem sikerül, meghal.

27. Regeneráció. Ez egy gyors képesség. A modell egy normál FI-dobás után visszanyerhet egy sebet, sőt, még az eszméletlen állapotból is visszatérhet.

Ha a modell eszméletlen, és így rontja el a FI-dobását, azonnal meghal. Ha a modell egy csapástól nem eszméletlen, hanem eleve halott állapotba kerül (például egy 1 sebpontos modellt háromszor eltalálják egy sorozaton belül, és elront 2 PÁN-dobást), a regeneráció sem segíthet rajta. Az eszméletlen modell nem ad parancsot a tartalékba.

Ha a modell rendelkezik a regeneráció képességgel, megkapja a sokk immunitás képességet is. A regeneráció képességet fel lehet használni elsősegélyvel vagy orvos képességgel is.

28. Robbanó. Ezzel a képességgel a modell megsemmisíti magát, ha eszméletlen állapotba kerül. A robbanáshoz a körsablont kell felhasználni, és 13-as erejű sokksebzést okoz. A robbanás hatását ki lehet kerülni egy -6 kitérés-dobással. A robbanó képesség gyors képesség, és akármikor aktiválni lehet, ha a modell egy normál AKA-dobást tesz. Maga a modell természetesen mindenképpen meghal a robbanásban.

A robbanó képességet lehet közelharcban használni, mely esetben az AKA-érték helyettesíti a KH-értéket a modellnél. Ekkor a modell felrobbanhat anélkül, hogy először eszméletlenné kellene válnia.

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

29. Shasvastii. A Shasvastii faj embriókat bocsát ki magából, amikor meghal, ezért nem jár értük győzelmi pont (Victory point), hacsak el nem pusztítják az embriót is. Emiatt a Shasvastii-nak a győzelmi pontok, illetve a visszavonulás kiszámítása szempontjából háromféle állapotuk van: normál, eszméletlen és embrió. Amikor a Shasvastii meghal, egy embrió-jelzöt kell a helyére tenni. A jelző nem mozog, nem támad, és nem védi magát. 0-s PÁN és BTP-értéke van, és ha egy sebet is kap, azonnal el kell távolítani a harcmezőről.

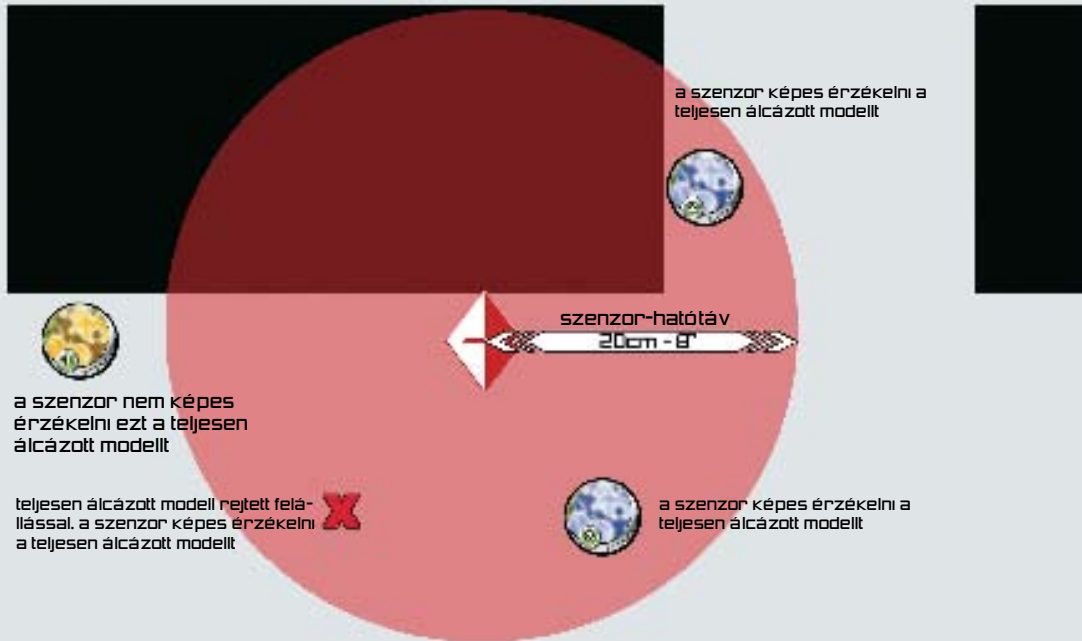
30: Stratéga. Ennek a képességnek három szintje van:

1-es szint: ha a stratégia modell egyben a vezér is, a saját különleges vezér 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. A stratégia modellnek kötelező a vezérnek lennie a képesség használatához.

3-as szint: ha a modell egyben a vezér, 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.



23-as ábra: szenzor

31. Szenzor. A modell egy normál AKA dobást tehet, hogy felfedezze az álcázott vagy rejtett felállás-szabály alatt álló modelleket (a dobást nem módosítja a távolság, az álca vagy a teljes álca adta módosító). A szenzor gyors képességnek számít, és nem kell hozzá rálátás.

Ha egy modell egyszerre birtokolja a szenzor és az előretolt megfigyelő képességeket, akkor a látószögén kívül is megjelölhet ellenséges modelleket (a megfelelő gyors képesség 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, az álca, a fedezék és az optikai zavaróeszköz adta módosítókat.

Ha egy ellenséges modell szenzortávolságon belül van, nem álcázhatja újra magát, illetve nem alkalmazhatja újra a megszemélyesített képességet.

32. Szuperugrás. Ez egy automatikus képesség: a modell FI-dobás nélkül akkora ugrást hajthat végre függőlegesen vagy akár vízszintes irányban, amekkora a MOZ-értéke. A superugrás egy gyors mozgási képesség, amelyet más gyors képességekkel 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 zuhanási sérülés miatti sebést úgy kell kiszámolni, hogy mindkét MOZ-értéket kivonjuk a zuhanási távolságból, majd a maradékot szorozzuk be 2,5-tel.

33. Terep. A modell leírásában minden esetben szerepel, hogy melyik talajtípusra (vízi, sivatagi, hegyvidéki, dzsungel vagy zéró-G) vonatkozik a képesség. Ezt a terepet a modell úgy kezeli, mintha eggyel könnyebb fokozatú lenne, mint amilyen: az áthatolhatatlan terep nagyon nehéz lesz és így tovább.

Ez a képesség automatikus, és nem igényel sem külön parancsot, sem dobást.

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

35. További mászás. A modellnek a mászás során nem kell FI-dobást tennie, valamint a teljes MOZ-értékét lemászhatja. A modell mászás közben végrehajthat egyéb gyors képesség cselekedeteket (például mászhat és lőhet is).

36. Tökéletes reakció. Ez a képesség lehetővé teszi, hogy a modell a fegyvere teljes sorozatlövő értékét kilője AR-parancs során.

- Ha a dobás normál dobás, minden egyes lövésre külön kell lőni.
- Ha ellendobásra van szükség, minden egyes lövésre külön kell dobni, és azok a lövések találnak, amelyek jobban sikerülnek, mint az ellenfél legjobb eredménye.

37. Vallásos harcok. Ez a modell megtartja a saját parancsát akkor is, ha a vezér meghal (a sereg maga csak a szokásos két parancsot tarthatja meg). Ha a modell úgy dönt, nem kell figyelembe venni a visszavonulás-szabályt. Ha a seregben minden modell rendelkezik ezzel a képességgel, két modell lemondhat a saját parancsáról, hogy kinevezzen egy új vezért, de egyébként minden vallásos harcok csak saját maga használhatja fel a parancsát, ha már nincs vezér.

38. Veterán. A veterán képesség automatikusan megadja a 2-es

szintű hatodik érzék és az erény: sérülés lerázása képességet.

39. Zsákmány. Ez a figura megtanulta, hogyan fossa ki a halottakat a harmezőn. A Zsákmány nem számít kiegészítő felszerelésnek, így nem is kell külön pont költeni rá. A csata előtt dobni kell, hogy milyen zsákmányt szerzett az adott figura. A csata előtt az alábbi táblázatból kell dobni, hogy megállapítsuk, a modellnél éppen milyen extra felszerelés van. Ez a felszerelés az egyébként nála levő fegyverek mellé, nem helyettük jár.

Zsákmány			
1-3	Könnyűpáncélat (+1PÁN)	12	E/M gránátok
4	Robbanó KH fegyver	13	E/M KH fegyver
5	Könnyű puska	14-15	Könnyűpáncélat (+2 PÁN)
6	Nehézpáncélat (+4 PÁN)		
7	Gránátok	16	X Vízor
8	Ragacsvető	17	Monoszálás KH fegyver
9	Könnyű gránátvető	18	Kombikarabély
10	Könnyű lángszóró	19	PT puska
11	Panzerfaust	20	AutoMediKit

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

Tárgyak és felszerelés

Fegyverek

A játékban található fegyverek tulajdonságait az alábbiakban foglaljuk össze. Egy puska tulajdonságait példaképpen az alábbiakban közöljük:

Fegyver	Rövid	Közepes	Hosszú	Maximális	Sebzés	S
Karabély	8/0	16/+3	24/-3	48/-6	13	3

- **Lőtávolság:** összesen négyféle lőtávolság létezik: rövid, közepes, hosszú és maximum. A fegyver leírásában a lőtávolság utáni érték a CÉ módosító.

- **Sebzés:** ez a célszám az PÁN-dobásnál: a dobott értéknek az PÁN-módosítóval együtt meg kell haladnia ezt a célszámot.

- **Sorozatlövő (S):** a fegyver ennyi lövést tud leadni egy parancs kiadásakor. AR-parancs esetén az S mindig 1.

- **Különleges löszer:** egyes közelharc fegyverek ugyanezeket a képességeket kaphatják meg.

1. Elektromágneses löszer, E/M: a löszer mikrohullámokat bocsát ki, így tönkretelheti az elektromos rendszereket.

Ez ellen a löszer ellen BTP-dobást kell tenni. Ha a dobás nem sikerül, a célpont minden olyan felszerelése, amely érzékeny az E/M lövedékekre, leáll (tönkrement). A modellt ilyenkor TÖN (DIS)-jelzővel kell ellátni. A T.A.G., a nehézsúlyosság és a távirányított modellek ekkor mozgásképtelen állapotba kerülnek. A tönkrement eszközök nem működnek, és a tönkrement előretolt megfigyelő nem tud megjelölni senkit.

A gépész képesség birtokában a tönkrement eszközöket meg lehet javítani.

Az ariadnai nehézsúlyosság, és minden modell, amely nem nehézsúlyosság, TÁV vagy T.A.G. kategóriájú figura, bátorságpróbát



dob, amikor hat rájuk egy E/M fegyver. A már mozgásképtelen állapotú modellek már nem tudnak bátorságpróbát dobni.

FIGYELEM: ezt a fajta löszert a Konzilium-gyűlés határozata alapján betiltották: használata nemzetközi büntetőtörvényiséket von maga után.

Felszerelés	Sérülékeny	Hatás
Ariadnai nehézsúlyosság	Nem	Bátorságpróba
Átjátszó-eszköz	Igen	Tönkremegy
AutoMediKit	Igen	Tönkremegy
Előretolt megfigyelő	Igen	Tönkremegy
MediKit	Igen	Tönkremegy
Emberek és egyéb lények	Nem	Bátorságpróba
EVM	Igen	Tönkremegy
Fegyverzet	Lásd fegyverzettáblázat	Tönkremegy
Hackelő felszerelés	Igen	Tönkremegy
Hordozható átjátszó	Igen	Tönkremegy
Megszemélyesítés	Igen	Tönkremegy
Memóriakocka	Igen	Tönkremegy
Motorbicikli	Igen	Tönkremegy
Nehézsúlyosság	Igen	Mozgásképtelen
Optikai zavaróeszköz	Igen	Tönkremegy
Ösztöke	Igen	Tönkremegy
Sepsitor	Igen	Tönkremegy
Szenzor (kivéve antipod)	Igen	Tönkremegy
T.A.G.	Igen	Mozgásképtelen
TÁV	Igen	Mozgásképtelen
Teljes álcázás felszerelés	Igen	Álcázás: mimitizmus
Vízor (multi spektrumos, X, 360°)	Igen	Tönkremegy

Az E/M löszer áthatol a szilárd akadályokon is, de ez gyengíti a hatását. Az E/M lövés bármilyen fedezéken áthatol (még teljes fedezéken is), de bármely modell, amely fedezék mögött van, még ha nem is érinti a talapatzával a fedezéket, +3-at kap a BTP-dobásra.

2. Füst: ezzel a tulajdonsággal csak a gránátok és a gránátvetők rendelkeznek. A lövedék a becsapódási helyén egy körsablonnak

megfelelő helyen zéró látótávolságú területet hoz létre véletlen magasságig. A füst annak a körnek a végéig megmarad, amelyik körben a játékos létrehozta azt, a kör végén pedig a füst eltűnik.

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

3. Gyújtólőszer, GYÚ: a gyújtólőszer alapvető elve az, hogy becsapódáskor a célpontot a felcsapódó és hosszan égő lángok sebezék meg.

Ha a modellt eltalálja a lőszer, PÁN-dobást tesz. Ha a dobás nem sikerül, kap egy sebet, majd újabb PÁN-dobást tesz, és így tovább, amíg meg nem hal, vagy nem tesz egy sikeres PÁN-dobást. Ha egy dobása sikerül, a tűz kialszik, és nem kell tovább dobni.

AGYÚ-típusú lőszer a lángok miatt az álca és teljes álca képességeket álca: mimetizmusra csökkenti, amíg valaki meg nem javítja a modell álcázó berendezéseit. Hasonló okból a tűz lehetetlenné teszi az megszemélyesített képesség minden szintjének használatát, illetve az optikai zavaróeszköz és a holoprojektor is működésképtelenné válik (ezek tönkrement-állapotba kerülnek, amíg meg nem javítják őket).

4. Kábító: ezeket a nem halálos lövedékeket lázadások leverésére, túsmentésre, célpontok élve történő elfogására használják, esetleg olyan terepen, ahol a nagy nyomáskülönbség miatt nem lehet sérülést okozni a környezetben.

Ez a lövedék csak egy körig okoz eszméletlen állapotot (a parancs kiadásának végétől számítva). Ha a célpontot további kábító lövések érik, a célpont annyi körig lesz eszméletlen, ahányszor elrontja az PÁN-dobását.

5. Monoszálás, MONO: a monoszál pontosan egy molekula vastag, és egy E/M-mező tartja egyben. Ez a vékony szál minimális erőfeszítéssel is át tud vágni bármilyen anyagot. A monoszálás fegyverek az PÁN-

értéket 0-ra csökkentik, 12-es sebzésük van, és sebzés esetén a célpontot azonnal elpusztítják, legyen szó élőlényekről, gépekről (TÁV-típusú modellekről) vagy akár tereptárgyakról (az ivadék-képesség sem működik ellenük). közelharc monoszálás fegyverek nem adnak védelmi bónuszt a közelharc során. A monoszálás fegyverekre hat az E/M lövedék.

A monoszálás típusú aknáknak robbanás esetén a robbanásrádiusz teleszórják monoszálakkal, amelyek addig ott is maradnak, amíg egy E/M fegyver nem hatástalanítja őket, illetve egy gépész képességgel el nem távolítjuk a szálakat.

6. Nano-lövedék: a nanofegyverek számtalan mikroszkopikus méretű robotot bocsátanak ki, amelyeket kifejezetten pusztításra programoztak. A nanolőszer mindig 1 sebet okoznak, de ellenük csak BTP-dobást lehet tenni.

7. Nyomkövető lőszer, NYOM: ha egy előretolt megfigyelő megjelöl egy célpontot, ezzel a lövedékkel rálátás, illetve CÉ-dobás nélkül is rá lehet löni, és a lövés automatikusan talál is. A nyomkövető típusú fegyverek újratöltése nehézkes, így egy játék során egy fegyverből legfeljebb ötször lehet ily módon löni. A nyomkövető lövedék-lövéseket a szabályok szerint lehet hacker-dobással semlegesíteni, illetve ECM is hat rájuk. A nyomkövető lövedék -3 BTP-értékkel bír.

8. Páncéltörő, PT: ezt a lövedékfajta kifejezetten arra tervezték, hogy vastag fémlemezeket üssön át. A beépített páncéltörő technológiának hála, a lövedék a legerősebb páncélon is úgy megy át, mint kés a vajon. A közelharc páncéltörő fegyverek általában valamilyen nanotechnológiával válnak borotvaélessé, esetleg teseumból készülnek, amely kifejezetten alkalmas páncélzat átütésére.

A PT-lőszer felezi a modell PÁN-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.





9. Plazma, PLA: a plazma ionizált gázfelhő, amelyet elektromágneses mező irányít. A becsapódás megszünteti az E/M-mezőt, amely a plazmafelhő hirtelen kiterjedését, egyfajta robbanást eredményeznek. Ez a fegyver tipikusan vudu-technológia eredménye, azaz a Racionalista ÚR népe körében elterjedt. Ez egyben azt is eredményezi, hogy senki nem tudja, pontosan hogyan is működik.

A plazmalövedék egyszerre okoz normális és E/M sebzést, azaz a felszerelést is roncsolja (tönkrement). A célpontnak egyszerre kell PÁN-, illetve BTP-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 BTP-dobást is kell tennie.

10. Ragacslöszér, RAG: ez a fajta lövedék különlegesen kezelt ragasztószalagokkal van töltve, amely képes mozgásképtelenné tenni a célpontot.

Ha ez a löszér talál, a célpont -6-al FI-dobást tesz. Ha a dobás nem sikerül, a célpont mozgásképtelen (mozdulatlan) lesz, és egy mozgásképtelen-jelzót kap. Ha egy figura így megdermed, nem kell bátorságpróbát tennie (nem tudna elmenekülni).

11. Robbanó löszér, ROBB: a robbanó löszér üreges külső vázzal és belső robbanóanyaggal rendelkezik, amelyet nanotechnológiával töltenek be az üregbe. A löszér kialakítása miatt a becsapódáskor felrobban, ezzel nagy sebzést okozva.

A közelharcú robbanófegyverek ritkák, és titkosított katonai csúcstechnológiával működnek. A fegyver termo-elektronikus elven működik, ami ebben az esetben mikroszkopikus barázdákat jelent az élen kialakítva, amelyben szupervezető tulajdonságú zselét helyeztek el. Amikor a fegyver nekicsapódik valaminek, kinetikus energia éri a zselét, amely azt ionizált plazmává alakítja át, ezzel egy kicsi, de erőteljes és irányított robbanást hoz létre.

FIGYELEM: ezt a fajta löszert a Konzilium-gyűlés határozata alapján betiltották; használata nemzetközi büntetőtörvényt sért von maga után.

Egy sikeres támadás a robbanólövedékekkel 3 PÁN-dobást von maga után. Ha az első dobás nem sikerül, vagy a célpont eszméletlenül válik, akkor is kell két további dobás. A kritikus siker esetén a célpont kap egy sebet, de akkor is két további PÁN-dobást kell tennie.

12. Roncsoló löszér, RO: ez a löszér könnyű, de nagy áttűrésejű; kifejezetten a hadsereg kívánságára alakították ki ilyenre. A lövedéket egy egyszerű gyalogos fegyverből is ki lehet löni.

Ha a löszér talál, két PÁN-dobást követel meg. Ha az első dobás nem sikerül, vagy a célpont eszméletlenül válik, akkor is kell második dobás. A kritikus siker esetén a célpont kap egy sebet, de akkor is

második PÁN-dobást kell tennie.

FIGYELEM: ezt a fajta löszert a Konzilium-gyűlés határozata alapján betiltották; használata nemzetközi büntetőtörvényt sért von maga után.

13. Sökk, SOKK: a célpont löszér egy hidrosztatikus sokkot okoz a célpont szervezetében; a cél kifejezetten az, hogy nagy belső sérüléseket okozzon. Ezt különböző módszerekkel érik el, de a leggyakoribb megoldás az, hogy a löszert üregessé alakítják ki, hogy becsapódáskor szétörve ezernyi borotvaéles szilánkot szórjon szét. A közelharcú sokkfegyverek élet általában gyorsan ható neuro-toxinnal kenik be.

FIGYELEM: ezt a fajta löszert a Konzilium-gyűlés határozata alapján betiltották; használata nemzetközi büntetőtörvényt sért von maga után.

A sokk típusú lövedék egy sikertelen PÁN-dobás után a célpontot azonnal megöli (azaz nem válnak eszméletlenül).

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

A sokk-szabály hatástalan az 1-nél több sebbel rendelkező modellekre, az erőpáncélos nehézsúlyosakra, vagy azokra a modellekre, amelyeknek STR-pontjuk van, nem sebpontjuk. Ellenük a lövedék csak normális lövedékeknek számít.

KOMBI ÉS MULTI FEGYVEREK

- **Kombi:** ez a fajta fegyver rövid és közepes távon hatásosak.
- **Multi:** ezekbe a fegyverekbe egyszerre többféle lövedékkel is meg lehet tölteni.

1. Normál löszér. A fegyver sorozatlövő-értéke nem változik.
2. Könnyű MULTI: PT vagy RO típusú lövedéket lehet beilleszteni, de a sorozatlövő érték 2-re csökken. Két lövés között lehet váltani a löszertípust, de ugyanabban a sorozatlövésben nem.
Könnyű MULTI fegyvernek számít például a multipuska.
3. Nehéz MULTI: PT vagy ROBB típusú löszert lehet betölteni, de a sorozatlövő érték 2-re csökken. Két lövés között lehet váltani a löszertípust, de ugyanabban a sorozatlövő-sorozatban nem.
Nehéz MULTI fegyvernek számít például a multi-nehézsúlyos puska.
4. Integrált különleges löszér: a fegyver PT és ROBB (nehéz MULTI), illetve PT és RO (könnyű MULTI) lövedéket is elfogad, de a sorozatlövő érték 1 lesz.



PraxiTec LC Kienspan E/Mauler.
Nomads/Ariadna



AR-parancs esetén a MULTI-fegyverek kiválasztanak egy fajta lövedéket, amely nem lehet Integrált.

Korlátozott és Egyszer használatos felszerelés

A korlátozott fegyverek (Panzerfaust, felállítható ájtájszóműszer stb.) minden lövéskor elhasználnak egy löszert, függetlenül attól, hogy találnak-e velük.

Fegyverek

• **1. Akna (Mines):** az akna a játékos igényei szerint a körsablont vagy a kis könnyecsepp-sablont használja a játék során. A fegyvert az aktiválja, ha egy ellenséges modell belép a hatósugarába (amelyet a kiválasztott sablon határoz meg), de a robbanás csak a sablon területére hat. Az aknát vagy sokk (személyelhárító) vagy monoszálás hatóanyaggal lehet megtölteni. Az akna robbanása elől egy -6 kitérés-dobással lehet kitérni.

A modern aknák fel vannak szerelve BEF-rendszerrel, ezért nem robbannak fel egy szövetséges modell közelségétől, még akkor sem, ha az a modell eszméletlen állapotban van. Az akna nem kapcsol be, ha egy le nem leplezett megszemélyesített vagy sepsitor-hatás alatt álló modell lép a hatósugarába.

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 kiválaszt. Az aknára szerelt késleltető-rendszer miatt az akna játékos kiválaszhatja, hogy az akna mikor robbanjon.

Az akna a lehelyezésekor álcázott állapotban lesz, ezért egy álca-jelzővel kell helyettesíteni, amely az aknát lerakó modell talapatérintkezésében lesz. Az aknát -3-as felfedezés-dobással lehet megtalálni, a távolság adta módosítók felhasználásával. A felfedezés után az aknát egy akna-jelzővel kell helyettesíteni, és ezután az aknát meg lehet célozni normál vagy sablonos fegyverekkel is.

Az akna értékei: PÁN 0, BTP 0, STR 1. Az akna nem robban fel, amikor elpusztítják. Az aknákat az gépész 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 AR-parancsban is lehet helyezni.

Az aknákat nem lehet hackertámadással leállítani, de az E/M-fegyverek le tudják kapcsolni.

Ha az akna hatókörében valami látószöveget 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 álca-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 intuitív támadást hajt végre.

Monoszálás akna: a monoszálás aknák a robbanás után a teljes hatókörben monoszálakat szórnak szét, amelyek ott is maradnak (azaz az akna-jelzőt és a kiválasztott sablont ott kell hagyni a harcmezőn az akna felrobbanása után is), és csak E/M fegyverrel vagy egy gépész képességgel rendelkező modell sikeres WIP dobásával lehet azokat leszedni. A modellen minden normál vagy AR-parancsuk elején sebződnek, ha épp a hatósugáron belül tartózkodnak.

Bioakna: 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 éhező modell (Gakis és Pretas). Az



akna a fentieként eltekintve személyelhárító aknáknak számít.

FIGYELEM: ezt a fajta fegyvert a Konzílium-gyűlés határozata alapján betiltották; használata nemzetközi büntetőtörvényiséket von maga után.

• **2. Automata ágyú (Autocannon):** a hordozható automata ágyú (vagy egyszerűen csak automata ágyú) integrált páncéltörő és robbanó (PT+ROBB) löszerezellel rendelkezik, és a löszerek hatásait össze kell adni, amikor lönek vele. Közelharcban nem lehet használni.

Az automata ágyú a XXI. század primitív járműveire szerelt ágyú egy fejlettebb változata. Az ariadnai technikusainak köszönhetően a fegyver kiegészítő berendezéseit és magának a fegyvernek a visszarúgását is nagymértékben lecsökkentették. Annak érdekében, hogy a fegyver hordozhatóvá váljon, kézi elsütőrendszert és optikai célzóeszközt is beépítettek. Az automata ágyúnak nem látszik modern fegyvernek, de a pusztító hatását nem lehet figyelmen kívül hagyni.

• **3. Chain Rifle (magyarul kartáncpuska):** a fegyver a nagy könnyebb alakú sablont használja, lőtávolság és szóródás nélkül. Közelharcban nem lehet használni. A használat automatikus, ezért nem kell CÉ-dobást tenni. A sablont úgy kell helyezni, hogy a keskenyebbik vége érintse a lövész talpzatának szélét. A fegyverrel használatkor mindig normál dobást kell dobni mind a két félnek. Ahhoz, hogy a célpont elkerülje (kitérés) a lövést, -6 FI-dobásra lesz szüksége. Az aktív körben a két kartáncpuskával rendelkező modellek ugyanazzal a paranccsal mindkettőt elsüthetik, akár különböző irányban. A fegyverrel le lehet adni intuitív támadást is.

FIGYELEM: ezt a fajta fegyvert a Konzílium-gyűlés határozata alapján betiltották; használata nemzetközi büntetőtörvényiséket von maga után. A Chain Rifle belsejében egy lánc helyezkedik el egy elektromos elsütőszervezettel, amely vörösen izzó fémtörmelékkel ló ki. A fegyver kifejezetten a Harmadik Világbeli hadjáratokra alkották meg, szem előtt tartva, hogy az ottani földműveseket nem tudják elég gyorsan megtanítani rendszeresen célozni. A fegyver, szórásának hála, rövid lőtávon igazán halálosnak bizonyult; ennek, és olcsó előállításai költségének köszönhetően a Chain Rifle az Emberi Szféra minden konfliktusában igazán halálössá válhatott.

• **4. Elektromos impulzusvető (Electric Pulse).** Ezt a fegyvert közelharcban lehet használni, és érintéssel lehet aktiválni. A fegyverhez nem kell külön KH-dobást tenni, de az ellenfél KH-dobásához -6 módosító jár. Az ellenfél normál dobást dob, nem ellendobást, de ha a dobást a -6 módosító miatt rontja el (azaz a kudarc kategória 6 vagy kevesebb), akkor arra a körre megdermed (mozgásképtelen), és egy mozgásképtelen-jelzőt kel tenni mellé.

Az elektromos impulzusvető elsősorban védelmi fegyver, amelyet általában járművekre és biztonsági zónák kerítéseihez szerelnek fel. Az elektromosság, amit kibocsát, kiüthet bármely ellenfelet, még hozzá anélkül, hogy az meg is halna.

• **5. E/Marat.** Ez egy E/M típusú telepíthető fegyver, amely a körsablont használja. Az E/Maratot egy gyors képesség felhasználásával lehet

aktiválni. A fegyver 13-as sebzésű E/M impulzust bocsát ki akkora hatósugárban, mint a körsablont. A sablont az E/Maratot hordozó figurára kell helyezni, aki maga is elszennedi a találatot (emiatt bátorságpróbát is kel dobnia). Az E/Marat fegyver nem megy tönkre (tönkrement) a saját impulzusától. A fegyvert közelharcban is lehet használni, de ilyenkor nem a használó KH, hanem az AKA-értékét kell felhasználni. Az E/Maratot lehet AR-parancsban és intuitív támadás részeként is felhasználni.

FIGYELEM: A fegyver a memóriakockákat is kikapcsolja, ezért a konzíliaum-tanács határozata alapján tiltott fegyvernek minősül. Használata nemzetközi büntetőtörvényiséket von maga után.

Az E/Marat eredeti arab neve („marat”) azt jelenti, „erő”, és a fegyver valóban erős, bár nem túl kifinomult. Az E/Marat egy hátizsák méretű eszköz, amely a generátorból, illetve egy rövid hatósugarú adóvevőből áll. Az eszköz nem bizonyult túl népszerű gyalogsági fegyvernek, mivel a használatához közel kell kerülni az ellenséghez. Ennek ellenére az E/Marat kifejezetten döntő jelentőségűvé válik, amikor rosszul kiképzett, de önkéntes csapatok ilyen fegyverekkel rohamozzák meg a jobban képzett és jobb felszereléssel bíró ellenséget.

• **6. E/Mauler (magyarul E-sokkoló):** ez egy hordozható E/M fegyver, amely a körsablont használja, és akkor kapcsolódik be, amikor valaki a közelébe megy. Amikor egy ellenséges harcos a körsablont területére lép, a fegyver egy 13-as sebzésű E/M impulzust bocsát ki. Az E/Mauler telepítéséhez egy gyors képességet kell felhasználni. A fegyver aktív marad a csata végéig, vagy amíg egy támadás el nem pusztítja. A fegyver a következő értékekkel bír: PÁN 0, BTP 0, STR 1.

Az E/Maulert nem lehet álcázni, ezért a lövész nem kap negatív módosítót sem. A szövetséges modellek soha nem aktiválják a fegyvert, még eszméletlen állapotban sem. A fegyver kisül, ha a hatósugarán nyomkövető lövedék akar keresztülhaladni, ezzel hatástalanítva a lövedéket. A fegyvert nem lehet közelharcban használni. Minden modell, amely E/Maulerrel van ellátva, összesen 3 ilyen eszközt hordoz magával. A fegyverrel lehet intuitív támadást végrehajtani.

Az E/Mauler egy átjátszóeszköz és egy akna keveréke. Fel van szerelve nyomkövetővel és BEF (barát-ellenség-felismerő) rendszerrel is; mindkét eszköz közvetlenül az átjátszó impulzus-kibocsátójához van hozzákötve. Az E/Mauler a Nomád Nemzet találmánya, bár a Kereskedelmi Konfliktusok után a nomádok nagy számban adtak el ilyen eszközt az ariadnaiaknak is. **FIGYELEM:** ezt a fajta fegyvert a Konzílium-gyűlés határozata alapján betiltották; használata nemzetközi büntetőtörvényiséket von maga után.

• **7. Gránátvető (könnyű és nehéz)(Grenade Launcher, GL):** a fegyvert nem lehet közelharcban használni. A fegyverbe lehet normális, E/M vagy FÜST-típusú lövedéket tölteni. A fegyver a körsablont használja, és a lövései a szabályok szerint szóródnak (kudarc kategória x 2,5 inch). A gránátvetővel lehet spekulatív lövést leadni, illetve alkalmas íves lövésre, még akkor is, ha a célpontra egyébként nincs rálátás. Ez a fegyver kifejezetten arra való, hogy az előrenyomuló csapatainkat fedezzük vele.

• **8. Gránát (Grenades):** a gránát lehet normális, E/M vagy FÜST-típusú, és a körsablont használja, amely a gránátvetőhöz hasonló módon szóródik. A gránátokat a FI-értékkel lehet használni, és alkalmasak a spekulatív lövésre.

A gránátok taktikai értéke elsősorban támadóhelyzetekben válik nyilvánvalóvá. A városi vagy a dzsungelharcok során a gránátok használata egyenesen nélkülözhetetlen, és minden veterán szeret magánál tartani néhányat ezekből a fegyverekből.

• **9. Hipersebességű mágneságyú, (HMC):** a fegyver PT-típusú lövedéket használ. Csak járművekre vagy T.A.G.-kre szerelhető, és nem használható közelharcban. A fegyvert nem lehet elvenni a modellől a zsákmány vagy az megszemélyesített képességekkel.

A mágneságyú gyakorlatilag egy Gatling-elven működő részecskegyorsító. Hárommilliméteres fémszilánkokat ló ki sokkal nagyobb erővel és gyorsasággal, mint egy nehézgéppuska, miközben ugyanakkora lőtávolságon nagyobb pusztító erőt képes kifejteni. A fegyvert nagy mérete miatt csak tüzérségi osztagok számára gyártják.

• **10. Karabély (Rifle).** Közelharcban nem használható. Kétféle modell létezik: könnyű MULTI és kombi. A könnyű MULTI modellbe

lehet PT és sokk típusú lövedéket tölteni.

A normál, a MULTI és a kombi-karabélyok is fel vannak szerelve egy beépített kapoccsal, amelyhez csatolni lehet könnyű puskához, könnyű lángszóróhoz vagy könnyű gránátvetőhöz való tölténytárat; a fegyver mérete vagy súlya ettől nem fog változni. A csatolt táraikat automata elsütőberendezéssel lehet ellátni, amely segítségével szinte ösztönösen lehet tüzelni. A fegyver sokoldalú felhasználhatósága nyilvánvaló, ezért minden seregben megtalálható, amely megengedheti magának az árát és a szükséges technikát.

• **11. Kés (Knife):** a fegyvernek FI-2 sebzése van. A kisméretű penge miatt a kés a legtöbb katona csak legvégső esetben veszi elő.

Bár a modern katonai kések kialakítása változó, mindenképpen többfunkciós fegyvernek készülnek. Mivel könnyű és kisméretű, bajonettként is használható. Éles és tartós eszközök lévén a kések ideális túlélő-felszerelésnek is számítanak.

• **12. Közelharc fegyver (CCW).** Ez a fegyvertípus mindenféle éles eszközt magában foglal (kard, balta, lándzsa, szablya stb.). A fegyver sebzése alapesetben a használója FI-értéke. Egyes esetekben a közelharc fegyver úgy működik, mintha különleges lösszerrel töltött lőfegyver lenne.

Egyes esetekben az elit egységek kiképzése miatt a közönséges katonai kés éppúgy tudják használni, mint a komolyabb közelharc fegyvereket. Ezekben az esetekben a kés a modellek elszerezései közt úgy jelenik meg, mint egy közelharc fegyver.

Bár a Kard Útját sokan lenézik, az Út követői jól tudják, hogy ez a fegyver ép olyan hatékonyan tud tisztítani a harcmezőt, mint a legmodernebb technológiai eszközök. Az Emberi Szféra hadseregeiben olyan sokféle éles gyilkolászerszámot használnak (machete, katana, egyszerű kard, teseumkard stb.) hogy felsorolni is lehetetlenség volna. Ahogy a mesterek mondják: Becsüld meg a fegyvered, és védj meg magad az ellenségektől.

• **13. Lángszóró (könnyű és nehéz)(Flamethrower, FT):** a fegyver a kis (könnyű LG), illetve a nagy (nehéz LG) könnyecsepp-sablont

használja. A sablon vékonyabbik végét a lövész talpzatának közepére kell helyezni: a dobáshoz nem szükséges CÉ-dobás, éppen ezért nem lesz ellendobás sem. A lángszóró GYÚ típusú fegyver. Ha valaki ki akar térni a csóva elől (kitérés), akkor -6 FI-dobást kell tennie. A lángszóróval végre lehet hajtani intuitív támadást.

FIGYELEM: ezt a fajta fegyvert a Konzílium-gyűlés határozata alapján betiltották; használata nemzetközi büntetőtörvényiséket von maga után. A lángszóró klasszikus támadófegyver, amely az évek során kevés változáson esett át. Most már kisebb, biztonságosabb, és a gyártása is egyszerűbb, de az alapötlet nem változott: tűzfüggőnyt kell létrehozni, amely egyetlen lövéssel meg tudja tisztítani az ellenségől hemzsegő terepet.

• **14. Mesterlövészpuska (Sniper Rifle):** a fegyvert nem lehet közelharcban használni. Egyes típusokat könnyű MULTI módban lehet használni, azaz PT és ROBB-lövedéket lőnek ki. A mesterlövészpuska olyan nagy lőtávolsággal bír, hogy szó szerint uralni lehet vele az egész harcmezőt.

Egy mesterlövész, akinél egy ilyen fegyver van, a hagyományos vagy MULTI típusú lövedékeivel egy egész hadsereget meg tud bénítani.

• **15. Nanopulser (magyarul nanopulzár):** ez egy rövid hatótávolságú fegyver, amely nanolövedékeket lő ki. A nanorobotok meghajtórendszere csak korlátozott hatótávolságot tesz lehetővé, viszont széles sávban képesek szétszóródni. A Nanopulser a kis könnyecsepp alakú sablont használja, 13-as a sebzése, és az áldozatoknak BTP-dobást kell tennie, vagy elveszít egy sebet. A fegyver lehetővé teszi az intuitív támadást, és nem lehet elvenni a zsákmány és az megszemélyesített képességgel sem.

FIGYELEM: ezt a fajta fegyvert a Konzílium-gyűlés határozata alapján betiltották; használata nemzetközi büntetőtörvényiséket von maga után. A nanorobotokat telepíteni lehet egy gazdatestben is, mely esetben nem lesz szükség elsütőszervezetre, bár ilyenkor a hatótáv tovább csökken. Mivel a fegyver alapvetően csendes és kimutathatatlán, kifejezetten katonai, és mint ilyen, tiltott eszköznek számít az egész Szférában.

• **16. Nehézgéppisztoly, (HMG):** a fegyvert nem lehet közelharcban használni. A nehéz MULTI típusú fegyverbe lehet különleges



Potius FLE

lővédeket tölteni (lásd lőszer) MULTI típusú fegyvereket nem lehet elvenni a modelltől a zsákmány vagy az megszemélyesített képességekkel.

A nehézgéppuskákba beépített hűtőrendszert telepítenek, mely lehetővé teszi, hogy a fegyverrel hosszabb ideig lehessen folyamatosan tüzelni anélkül, hogy a cső vagy az elsütőszerkezet megolvadna. A multitaras belső elrendezésnek és a beállítható szerkezetnek köszönhetően a nehézgéppuska többféle lőszer is ki tud löni egymás után, ami a fegyvert sokoldalúvá és többféle harci helyzetben bevethetővé teszi.

- **17. Ojónik:** ezt a fegyvert az ariadnai sereg használja, mint egyfajta vadászpuskát. Mivel a hagyományos rohampuskánál erősebb, PT-lővédeket lö ki, bár a tűzgyorsasága emiatt lecsökken. Közéltarban nem lehet használni.

Az ojónik puskatusa könnyű és szívós ariadnai fából készül, a cső pedig kifűrt tesseum-fém. A mesterlövész-puskákat nem számítva ezek a fegyverek rendelkeznek a legjobb látcsövekkel. Minden ojónik a hagyományok szerint készül: a szülők az örököseiknek, a mesterek a tanítványaiknak adják tovább. Ezek a puskák olyan ritkák és keresettek, hogy szinte kizárólag csak a Spetsnaz Kozák Erők tagjainak osztják ki, akik egyfajta státusszimbólumként hordozzák azokat.

- **18. Panzerfaust:** ez egy hordozható rakétavető PT és ROBB képességekkel. A fegyvert nem lehet közéltarban használni, és mindig csak 2 lővedék van benne.

A könnyű súlya és az összecusukható szerkezete miatt a Panzerfaust a gyalogság számára ideális tankelhárító fegyvernek számít. Egy közönséges katona is tudja használni, még hozzá anélkül, hogy le kéne mondania az alapfelszereléséről.

- **19. Pisztoly (Pistol):** ezt a fegyvert rövid lőtávra és közéltarba tervezték. Közéltarban a modell a pisztolyt nem a KH, hanem a CÉ értékével használja, és a fegyver sorozatlövő értéke mindig 1 lesz, bár a pisztoly saját sebzését kell használni.

A pisztoly egyfajta rövid csövű lőfegyver, amely a fegyverek evolúciójának hála képes sorozatokat is löni. Minden harcosnál van



egy ilyen, és általában közéltarban használják.

- **20. Plazmapuska (Plasma Rifle):** ez egy földönkívüli fegyver, amelyet közéltarban nem lehet használni. A fegyver plazmalőszerkezetet használ, és sablonos támadással rendelkezik (kórsablonnal vagy kis könnyűsepp sablonnal, a játékos igénye szerint). A sablont a becsapódási helyen kell lehelyezni, és a hatóterületén belül találja el a modelleket.

A plazmapuska a legjobb példa a Racionális Ur fejlettségi szintjére és az úgynevezett vudu-technológiájára. Az emberi tudósok ma is vizsgálják ezeket a fegyvereket, abban a reményben, hogy ha képesek megérteni a működésüket, akkor gyártani is tudják majd őket. Egyes elitosztagok katonái hordozhatnak maguknál egy-egy ilyen fegyvert hadizsákmányként, ami azt jelenti, hogy néha embereknél is van plazmapuska. A veterán harcosok szeretik az ilyen zsákmányt, mert földalatti kutatólaboratóriumok vagy a feketepiac csinos összegeket fizet egy ilyen eszközért.

- **21. Puska (könnyű/csákyzó/nehez) (Shotgun):** Ezeket a fegyvereket rövid lőtávra lehet jól használni.

A fegyver a kis könnyűsepp alakú sablont használja, de nem fog szóródni. Közéltarban 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 CÉ-dobás sikerül, és a sablon mindig a lőszer látószögének irányába néz.

Ha egy modellnél két könnyű puska van, úgy kell kezelni, mintha egyetlen könnyű puskája lenne, de sorozatlövő 3 értékkel.

A csákyzó és nehéz puska vagy a hagyományos lővédeket lövi ki sablonnal, vagy azt a különleges lőszer-lővedéket, ami a fegyver leírásában szerepel (például PT), 2-es sorozatlövő értékkel, de sablon nélkül. A sorozatlövés során kilőtt töltényeknek mind ugyanolyan típusúaknak kell lenniük. A csákyzó és nehéz puska lehetővé teszi, hogy a lővedék típusát AR-parancsban is kiválaszthassuk.

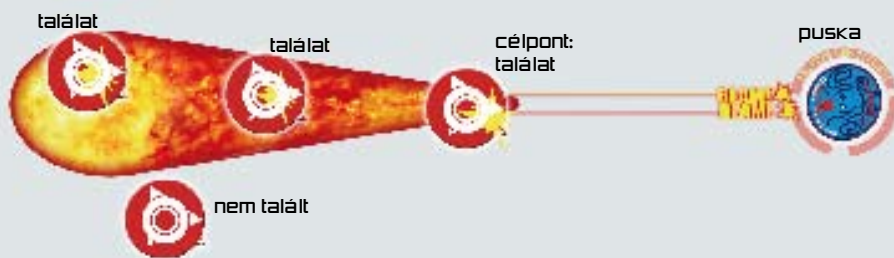
FIGYELEM: ezt a fajta fegyvert a Konzílium-gyűlés határozata alapján betiltották: használata nemzetközi büntetőtörvényiséket von maga után.

A puskák nagy kaliberű töltényt lönek ki, amely tele van apró, éles fémtörmelékkel. A repesz kialakítása miatt mindegyik pörög is, ahogy kilövik őket a célpont felé, azaz nagy erővel csapódnak be, ráadásul belső hidrosztatikus sokkot is okoznak. A puskák lézeres keresővel vannak felszerelve, amelyek közvetlen kapcsolatban vannak a töltényhüvelyekkel.

A töltényhüvelyek érzékelővel vannak felszerelve, amelyek így a célpont közelébe érve fel tudnak robbanni, kilöve a repeszeket, amelyek az egész környéket beborítják. A nagy töltények miatt a puskák csak rövid sorozatokat tudnak kilöni. A „csákyzóznak” becézett változat nagyobb hatósugarú töltényeket lö ki, és kifejezetten támadásokra és közéltarba lett kifejlesztve. A nehéz puska mérete már akkora, hogy általában járművekre szerelik fel, mint egy támogató fegyvert.

- **22. Ragacsvető (Adhesive Launcher, ADHL):** ez egy félautomata fegyver egy henger alakú forgócsővel, amely önmeghajtású ragacs-lővédeket lö ki. Ez elsősorban járműelhárításra jó, mivel egy sikeres találat a járművet mozgásképtelenné teheti.

>> 010



Active FILE

24-es ábra: puska

A fegyver ugyan önmagában nem halálos, ugyanakkor könnyű előállítani, és a legjobban felszerelt ellenséget is meg tudja állítani. A T.A.G.-k pilótái és a sofőrök mind rettegnek ennek a fegyvernek a hatását, amely egyetlen lövéssel kiszolgáltatott helyzetbe tudja hozni a legerősebb járművet is.

• **23. Rakétavető (Missile Launcher, ML):** a fegyvert nem lehet közelharcban használni. A rakétavető egyszerre PT és ROBB-fegyver, azaz a például egy jármű esetében nemcsak a belső páncélzatot üti át, de benn még fel is robban.

A rakétavető a körsablont használja a robbanás kiszámításához. A körsablont közepe az eredeti célpont felett helyezkedik el, aki megkapja a PT és a ROBB-sebzést is: a többi sablon alá eső figura csak a ROBB-sebzést kapja meg.

A nyomkövetős rakétavetőben intelligens nyomkövető-rendszerrel ellátott lövedékek vannak, amelyeket műholdas adatok segítségével irányítanak. Képesek mikro-rakéták kilövésére is, melyek memóriájába előre beprogramozott célpont-bemérő paramétereket installáltak. A paramétereket ki lehet iktatni, mely esetben egy közönséges, de hackerek által támadhatatlan lövedéket kapunk. A tár nagyságát és a nyomkövető-rendszer bonyolultságát figyelembe véve a nyomkövetős rakétavető legfeljebb 5 rakétát tudnak tárolni.

Összefoglalva a dolgot: a nyomkövetős rakéta egy előretolt megfigyelő által megjelölt célpontra tüzelhet CÉ-dobás és rálátás nélkül. A lövedéket lehet támadni hackeléssel és ECM-mel is. Ha akarjuk, a fegyverrel ki lehet löni hagyományos (nyomkövető képesség nélküli) rakétát is, mely esetben a rakéta immúnis lesz a hackelés és az ECM alapú támadásokra. A rakétavető mindenképpen 5 lövedéket hordoz.

• **24. Robbanótöltetek (D-Charges).** A robbanótöltet nem sablonos fegyver, mivel koncentráltan robban. A robbanótöltetet egy gyors képesség segítségével lehet elhelyezni, és egy másik gyors képesség segítségével lehet távirányítással felrobbantani. A közelharcban a töltetet egy sikeres KH-dobással lehet elhelyezni; ha a célpont mozgásképtelen, akkor nincs szükség dobásra. A robbanótöltetet fel lehet helyezni és fel is lehet robbantani AR-parancs részeként.

A szövetséges sereg bármelyik gépész tagja fel tudja robbantani az elhelyezett töltetet távirányítással. Minden modell, amelynek robbanótöltet van, 3 töltetet hordoz.

A robbanótöltet egyszerre PT és ROBB-típusú, 14-es sebzésű, és elsősorban STR-ponttal rendelkező gépek és tereptárgyak ellen használatos.

• **24. Sepsitor:** a sepsitor egy rövid hatótávolságú vírusprogramvető. A fegyver lehetővé teszi, hogy a beleépített vírus megtámadja a különféle számítógépes rendszereket, így belülről átvéve felettük az irányítást. A sepsitor legalattomosabb tulajdonsága az, hogy képes megfertőzni és tönkretenni az emberi memóriakockákat, mely egyszerre tudati kontrollt hoz létre a célpont agyban.

A sepsitor egy 8 inch hatósugarú fegyver (kontrolzónán belül hat), sorozatlövő 1 értékkel rendelkezik, de nincs szükség rálátásra. A sepsitort egy gyors képességgel lehet ellőni. A sepsitor-támadás során a két félnek ellendobást kell tennie: a támadó AKA-dobást tesz, a védekező fél pedig AKA-t vagy a parancsának megfelelő értéket használja a dobáshoz. A célpontnak rendelkeznie kell memóriakockával. Ha a célpont az AKA-értékével áll ellen, és sikerrel jár, akkor még bátorságpróbát is kell dobni. Ha a célpont elrontja az AKA-dobását, csatlakozik a támadó seregéhez, bár a parancsát nem adja be az új serege tartalékába. A modell eredeti játékosa a győzelmi pontok és a parancstartalék szempontjából a célpontot halottnak tekinti. Mivel az E1-seregek technológiailag az emberiség felett állnak, a sepsitor-támadás ellen nem lehet hackelést bejelenteni. Ezt a fegyvert nem lehet elvinni a zsákmány vagy a megszemélyesítés képességgel.

A sepsitor-hatás alatt álló figurát (akit sepsitor-báburaknak lehet nevezni) úgy lehet felismerni, ha felfedezés-dobást teszünk -3-al. Ha előtte nem leplezik le, a sepsitor-bábura nem lőhetnek rá a korábbi szövetségesei. Ha egyszer leplezték, a modellt normális módon lehet támadni. Amíg a sepsitor-bábut le nem leplezték, a modell mellé egy álca-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 memóriakockával, illetve TÁV-típusú modellekre.

• **26. Villantó (Flash Pulse):** egyes előretölt megfigyelők olyan különleges eszközzel is el vannak látva, amely lehetővé teszi a számukra, hogy koncentrált fény- vagy adatnyalábot irányítsanak a célpontra; ezt az eszközt egyszerűen csak villantónak szokás nevezni. A villanás megzavarja a célpont műszereit és szenzorait, ezért az áldozat csak gyors mozgási képességeket tud végrehajtani (a felfedez kivételével), valamint azokat a cselekedeteket hajthatja végre, amelyekhez nem kell rálátás.

A villantó támadásnak számít, és olyan gyors képesség vagy AR-parancs, amelyhez rálátás kell (még akkor is, ha egy fejlesztett hacker képességgel támadunk). A parancs során normál vagy ellendobásos AKA-dobást kell tenni. A célpont BTP-dobást tesz 13-as sebzés ellen. A villantó az adott játékkör végéig fejt ki hatását.

Felszerelés

• **1. AutoMediKit.** Ez egy automata orvosi műszer, amelyet egyes harcosok rákapcsolnak a saját harci öltözékükre. Az eszköz nanorobotokat bocsát a szervezetbe, melyek segítségével a modell magához térhet az eszméletlen állapotból. Ehhez egy parancsot kell kiadni, és FI-dobást kell tenni. Ha a dobás sikerül, a modell eszméletéhez tér, visszakap 1 sebpontot, és a következő aktív körben a parancsát is 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 eszméletlen állapotból, feltéve, hogy a FI-dobások rendre sikerülnek.

Hiába számít csúcstechnológiai eszköznek, ha az AutoMediKitet egy E/M-fegyver eltalálja, akkor ki is kapcsolja (azaz az eszköz tönkremegy).

• **2. Elektronikus védőmező (EVM).** A járművek és a T.A.G.-k fel vannak szerelve ilyen eszközökkel, hogy a beérkező nyomkövető lövedékeket hatástalanítsák.

A standard EVM-mező egy sornyi érzékelőből áll, amely össze van kötve egy sorozat mikro-rakétával és a rakétákban levő nanorobottal. A felszerelés képes megzavarni a nyomkövető lövedékek műszereit, és eltéríteni azokat a kijelölt útvonalról. Az Ariadna EVM-eszközei ugyanolyanok, mint a modern változatok, kivéve, hogy nagyobb méretűek. Az ő elhárító-eszközeik nem nanotechnológián alapulnak; ehelyett összefüggő rakétafüggetnyű tudnak kilőni, amely egyszerre felrobbanva egyfajta falat húz a célpont elé, így megállítva a beérkező lövedéket.

Az EVM-berendezéseknek mindig 5-ös szintje van, azaz 5-ös vagy kisebb normál dobás esetén (amelyet minden nyomkövető lövedékre külön kell dobni) a lövedéket az EVM-mező robbanás és sebzés nélkül semlegesíti. Az EVM automatikusan működik, nem kell külön parancsot



kiadni rá, szükségtelen a rálátás, és AR-parancsként is bevethető.

• **3. Erőpáncél és hagyományos páncél:** a nehéz erővérték nemcsak védik a harcosokat, de megnövelik az erejüket, a szívósságukat, de még a célzásban is segítik őket. A páncélban beépített orvosi felszerelés is van, amely a katonát immunissá teszi a sok típusú fegyverekkel szemben, másrészt a vértet lehet támadni hackertámadással, és az E/M különleges lőszer is hat rá.

Ha a nehéz erőpáncélt a zsákmány képességgel leveszik a modellről, a páncél csak az PÁN-értéket adja meg a zsákmányoló modellnek, az egyéb képességeket nem; a páncél viszont ekkor nem lesz érzékeny az E/M támadásra.

A hagyományos ariadnai nehézpáncél nem elektronikus, így csak a védelemre jó. A vázat tesseummal erősítették meg, ezért jó a súlyvédelem aránya, ráadásul sem a hackertámadásra, sem E/M-támadásra nem lesz érzékeny.

• **4. Fogantyú:** egyes járművek és T.A.G.-k képesek más modelleket szállítani a külső vázokon. A szállítható modellek száma zárójelben mindig meg van adva.

Ahhoz, hogy egy modell felkapaszkodjon a gépre, egy felszáll (nyeregbe száll) gyors képességet kell elkölteni. Amíg a modell kapaszkodik, addig csak két dolgot tehet: leszáll vagy kitér. Kitérés esetén a modell egyben mindig le is ugrik a járműről. A modelleket nem lehet a csata elején felhelyezni úgy, hogy máris kapaszkodna a gépen.

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

• **5. Hackelő berendezés (Hacking Device):** ez az eszköz komputer-támadásokat tesz lehetővé. Minden hackelő berendezés egyben átjáróeszközként szolgál a szövetséges sereg többi hackerje számára.

A fejlesztett hackelő berendezés egy különleges rendszer, amely előretölt megfigyelőként működik, de csak a hacker vagy a hacker átjáró-berendezésének hatósugarán belül (azaz 8 inch-en belül, de ehhez nem szükséges rálátás). Ahhoz, hogy egy ellenséget megjelöljünk a fejlesztett hackelő berendezés előretölt megfigyelő képességgel, egy parancsot kell kiadnunk, majd sikeres AKA-dobást kell tennünk. A célpont megpróbálhat kitérni a fejlesztett hackelő berendezés előretölt megfigyelő megjelölése elől, de csak akkor, ha az eszközre van rálátása.

A hackelő berendezések személyes harci szuperprocesszorok, melybe különféle harci, védelmi és támadó vírusprogramokat telepítenek. Az eszköz kapcsolatban áll a csatatér felett lebegő szenzorokkal, így folyamatosan képesek a környezetüket szkennelni, hogy kiszűrjék a lehetséges veszélyforrásokat. Az eszközbe beépített kisugárzók egyenesen a hacker retinájára vetítik ki az adatokat. Emellett a berendezés egy virtuális billentyűzetet is kivétít a tulajdonos elé, és annak a kézmozgásait analizálva valódi billentyűzet nélkül is képes utasításokat fogadni tőle.

• **6. Hordozható átjárószó.** Ezt az eszközt arra találták ki, hogy a földre helyezve a hackerek az eszköz hatósugarán belül is használhassák a képességeiket.

A hordozható átjárószót lehelyezni és aktiválni egy gyors képesség felhasználásával lehet: ekkor a használó mellé talapatérintkezésben le kell helyezni egy átjáró-jelzőt. Az aknákkal ellentétben az átjárószót nem lehet álcázni. Az átjárószó értékei: PÁN 0, BTP 0, STR 1, és 8 inch-es körzetben hat. Minden modell, akinél hordozható átjárószó van, három ilyen eszközt hordoz.

• **7. Látószemüveg.** A szemüveg különböző hullámhosszokon érzékel, így jobb vizuális rálátást biztosít a tulajdonosának. Az eszköz kifejezetten alkalmas arra, hogy rejtőzködő embereket fedezzenek fel velük. A szemüvegnek három szintje van.

1. Az eszköz lehetővé teszi, hogy a felfedezés és a CÉ-dobásokat módosító nélkül tegyék az álca: mimetizmus, az álca-szabállyal rejtőzködő modellek, illetve a zero látótávolságú területen tartózkodó figurák ellen.

2. A felfedezés és CÉ-dobásokat negatív módosítók nélkül dobják a bármilyen álca-képességgel rejtőző, valamint a zero látótávolságú területen tartózkodó modellekre, ezenkívül az optikai zavaróeszköz ellen is. A 2-es szint lehetővé teszi, hogy a zero látótávolságú területen keresztüllássunk, 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 (teljes) álca-jelzőket, hogy azokat előtte felfedezték volna. A jelző maga nem lepleződik le automatikusan a sereg többi tagja számára. A 3-as szint megakadályozza, hogy a hordozóval szemben (teljes) harci álca-képességet használjanak fel.

• **8. MediKit:** minden felcsernél van ilyen eszköz. A MediKitet egy gyors képességgel lehet felhasználni, hogy az eszméletlen modelleket magukhoz térítsék. A páciens ekkor -3 FI-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 MediKittel a felcser akárhányszor vissza tudja hozni a páciens az eszméletlen állapotból, feltéve, hogy a -3 FI-dobások rendre sikerülnek. Az emberi MediKit hatástalan a földönkívüliekre, és fordítva.

A modern MediKit különféle nano-injekciókból áll. Maga a fecskendő sokféleképpen kinézhet, de a leggyakoribb forma egy pisztoly alakú eszköz, amelyben egy mágneskeres van. Amint valaki behelyezi a csőbe a regeneratív szert, és meghúzza a ravaszt, a mágneskeres felgyorsítja szerben levő nanorobotokat, amelyek behatolnak a sérült területre. A MediKit létezik még spray-változatban is, vagy esetleg a

régimódi hagyományos injekció alakban is.

• **9. Motorbicikli:** ezekre a személyi járművekre a nagy sebesség és a jó manőverező-képesség jellemző. A modern katonai motorok egyfajta hibrid terepjáró-modellek, amelyek minden tereptípuson jól felhasználhatóak. A motoros modellek -6 módosítóval dobják a kitérés-dobásokat. A motorokba alapesetben gránátvető van szerelve FÜST típusú lövedékkel. A motorra hatnak az E/M fegyverek, de a hackertámadások nem. A motorral nem lehet gázolás parancsot kiadni.

A Dirayat Ind. motorjai a tömör vázokról híresek: a motort egy egykerekes szerkezetre erősítik, amit giroszkópokkal stabilizálnak. Az egész vázat automata felfüggesztéssel látják el, amely a pilóta testhelyzetét érzékelve tökéletesen kiegyensúlyozza a járművet. A Dirayat Armale (Özvegy) modellt csak a Kum Motorizált Hadtest használja, bár azokat a járműveket a gazdáik mind apró személyi módosításokkal látják el.

• **10. Optikai zavaróeszköz OZE:** az eszköz eltéríti a fotonokat, így módon a közönséges szem számára érzékelhetetlenné téve a használóját. Az OZE automatikusan működik, és nem kell külön parancsot kiadni a használatához. Közelharcban nem lehet használni. Kétféle változata létezik: a személyes OZE, illetve a zavarómező, amely nagyobb hatótávolsággal bír.

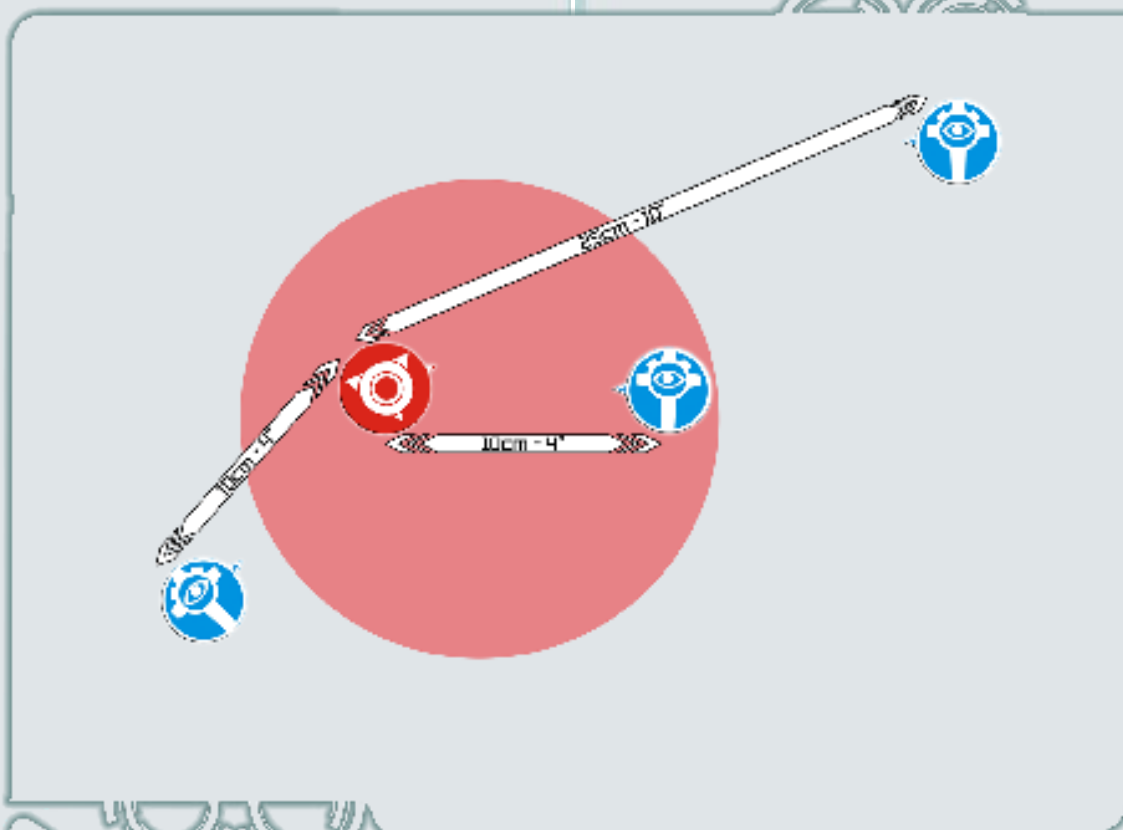
1. Optikai zavaróeszköz: a modellre -6 CÉ-dobással lehet célozni

2. Optikai zavarómező (OZM): a hordozó körül egy körsablonnak megfelelő OZE-mezőt hoz létre.

A csata elején fel lehet állni úgy, hogy a modellnél egy bekapcsolt OZE-eszköz van.

OZE-védelem: az OZE-eszköz hordozójára, illetve a mező hatósugarán belül tartózkodó modellekre -6 CÉ-vel lehet lőni. Ez a módosító megszűnik, amint a célpont modell elhagyja az OZE hatósugarát.

OZE a csatában: az OZE hatósugarán belül álló modellek szabadon



Active FILE

A ábra

cselekedhetnek, nem vesztik el a -6-os módosítót. Ez a módosító nem adódik össze az álca képesség adta módosítóval. Ha a modell az OZE-mezőn belül közelharcban áll valakivel, a -6 módosítót nem kapja meg a támadója.

• **11. Ősztöke:** az antipod ősztökék abban segítenek, hogy irányítsák az Ariadna rohamfalkákat. Az ősztöke érzékeny az E/M-fegyverekre.

• **12. Távirányított, pilóta vezette, illetve archaikus T.A.G.:** a T.A.G.-k zárt belső terű páncélozott járművek, ami azt jelenti, 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, akkor a gépet nem lehet megjavítani, ha eléri a halott állapotot (azaz elveszti a negyedik sebpontját is). A távirányított T. P. E.-ket vissza lehet hozni a halott állapotból is. Ha egy távirányított T.A.G. kettővel több sérülést kap, mint amennyi az STR-értéke, végképp elpusztul, és nem lehet megjavítani sem.

A távirányított T.A.G. automatikusan megkapja az erény: bátorság különleges képességet, mivel a kezelője nem a csataterén harcol, így nem is ijed meg semmitől. Ha egy T.A.G. rendelkezik a távirányított képességgel, akkor nincs kezelője, ellenkező esetben mindenképpen pilóta vezeti.

A T.A.G. után ugyanúgy lehet távirányított modell típusú modellt behozni, mintha hacker lenne a seregben. Ez azért van így, mert a T.A.G. állandó kapcsolatban áll a távirányított modellekkel, és folyamatosan felülírja a harci protokolljaikat, ezzel megakadályozva, hogy az ellenséges hackerek feltörjék a kódjaikat.

Az archaikus T.A.G.-re nem hat a hackertámadás, mivel nincsenek komputerezált rendszereik.

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

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

• **13. X Vizor:** a modell ezzel az eszközzel képes zoomolni. A lassú lőtávra így a lövész nem kap levonást, a maximum lőtávra pedig csak -3-at kap.

• **14. 360° Vizor:** természetes képessége vagy technológia révén, 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.



>> 010

53

Szabálykönyv

