

Warfighter

játékszabály

Bevezetés:

A katonáidnak teljesíteniük kell a küldetést ellenséges területen. Óvatosan haladnak majd a Küldetés (Mission) kártyától át az ellenséges Terület (Location) kártyákon át, egészen a Feladat (Objective) kártyáig. Csak azok a Fegyverek (Weapons) és felszerelések (Equipment) vannak velük, amit magukkal visznek a csatába az Ellenség (Hostile) ellen. Figyelmesen tervezz és ügyelj az időre és erőforrásokra, amik meghatározzák a katonák sikerét.

Minden játékos csapatmunkában dolgozik, és a játékszabályok irányítják az ellenséget. A csapat együtt nyer vagy veszít.

Előkészületek:

Sokféle típusú kártya szerepel a játékban. De szét lehet őket választani a hátoldaluk alapján. Válassza szét a kártyákat különböző paklikba: Soldier, Mission, Objective, Weapon, Equipment, Skill, Action és Hostile.

Helyezzük a Tactical Display Sheetet az asztalra.

Taktikai tábla (TDS - Tactical Display Sheet)

Helyezd a TDS-t az asztalra. Erre fogod helyezni a paklikat, kártyákat és lapocskákat a játék során.

Töltény dobókocka

A nagysikerű Kickstarter gyűjtés miatt lehetőségünk volt speciális dobókockát készíteni a játékhoz. A 10-oldalú kocka egy 5.56mm-es töltény méreteire készült. A 6-oldalú pedig egy 9mm-es lőszer méretei alapján.

Dobjunk a 10- és 6-oldalú lőszer-kockával és olvassuk le a legfelül lévő számot. De használhatunk más 10- és 6-oldalú kockákat is. (Ha hagyományos 10-oldalú kockát használunk, akkor a 0 felel meg a 10-nek)

Mindig a 10-oldalú kockával kell dobni, kivéve a Defeat Cover-t. A Defeat Coverhez mindig a 6 oldalú kockát kell használni.

Kártya feliratok és paklik:

Minden játékos dönthet arról, hogy a kezében lévő akciókártyákat titokban tartja vagy megmutatja a játék során. Minden játékos maga dönthet arról, hogy hogyan szeretné megosztani a kártyáinak információit a többi játékossal.

Ha a kártya felirata ellentmond a játékszabállyal, akkor a kártya felirata a mérvadó.

Ha egy pakli elfogy, gyűjtsd be az olyan típusú eldobott kártyákat, keverd meg és alakíts ki egy új paklit belőlük.

Sok Soldier, Mission és Objective kártyán szerepel a neve a kép alanyának és készítőjének. Ez

nem befolyásolja a játékot semennyire. A képeken szereplők az USA haderejének katonái, akik maguk (vagy családjuk) küldték el a képüket.

Kiegészítő csomagok:

Hozzáadhatók a kiegészítő kártyákat az alapjáték kártyáihoz, hogy nagyobb küldetéseket játszhasz több variációval.

Minden kártyán van egy apró szöveg a bal alsó sarkában, hogy melyik játék szett részét képezi (és egy egyedi szám is). Ez alapján könnyen szétválogathatóak az eredeti csomagba.

Győzelem:

A játék sikeresen és azonnal véget ér ha az Objective kártyán lévő követelményeket a játékosok teljesítik. Ekkor már nem kell befejezni a már elkezdett kört sem.

A játék sikertelenül ér véget ha elfogynak a körök vagy ha az utolsó résztvevő életeréje (Health) is 0 marad.

Felállítás:

Válassz régiót:

Válassz egy régiót ahhoz, hogy elkezdhesz egy küldetést. A Warfighter-ben vannak küldetések a Közel-Keleten és Dél-Amerikában.

A Közel-Keleten összecsaphatsz reguláris ellenfelekkel és irreguláris lázadókkal.

Dél-Amerikában a drogbárók fegyveresei ellen fogsz harcolni.

A küldetéseknek három nehézségi fokozata van: Jungle Cartel a legkönnyebb, Middle East Insurgents a közepes és a Middle East Military a legnehezebb.

Ha Közel-Keletet választod, akkor gyűjtsd össze a Middle East feliratú Mission, Objective, Location és Hostile kártyákat. Az összes Jungle kártyát tedd félre. Nem fogod használni őket a játék során.

Ha Dél-Amerikát választod akkor a Jungle feliratú kártyákat gyűjtsd ki és tedd félre a Middle East kártyákat.

Válogasd ki a Location kártyákat az Action kártya pakliból. Szedd szét a zöld Jungle Location kártyákat a sárga Middle East Location kártyáktól. Válaszd ki a választott régió Location kártyáit és keverd bele az Action kártya pakliba.

Helyezd az Action kártya paklit arccal lefelé a Tactical Display Sheetre, az "Action Card Deck" feliratú részre.

Gyűjtsd ki a választott régiódhoz tartozó Hostile kártyákat. Ha Közel-Keletet választottál, dönts el, hogy a könnyebb lázadók (Insurgent) vagy a nehezebb reguláris (Military) csapatok ellen akarsz harcolni. A választott típusú Hostile kártyákat emeld ki és a többit tedd félre. Keverd meg a választott Hostile kártyákat és tedd arccal lefelé a Tactical Display Sheetre a "Hostile Card Deck" területre.

Mission kártyák:

A kezdéshez válassz egy Mission (küldetés) kártyát a korábban választott régióból. A többi Mission kártyát tedd félre, nem lesz rájuk szükség.

A katonáid mindig egy Location kártyán lesznek. A Mission és Objective kártyák egyben Location kártyák is. A küldetés első és utolsó Location kártyái a Mission és az Objective kártyák.

A küldetés neve - nincs hatással a játékra.

Regió neve - ahol a küldetés játszódik.

Entrance - Az Action kártyák száma, amit minden katonának el kell dobnia, hogy beléphessen a Location-be. Minden katona a Mission kártyán kezd. Ne dobj el egyetlen kártyát se, hogy itt kezdhes. Akkor kell csak eldobni az Entrance értéknyi Action kártyát, ha egy katona visszatér a Mission kártyára a mellette lévő Location kártyáról.

Resources - Az a szám, ahány Resource pontot felhasználhatsz a csapatod és annak felszerelésének felállításához ebben a küldetésben.

Time - A játékkörök száma, ami alatt be kell fejezni a küldetést.

Objective - Az Objective kártya helye a Tactical Display Sheet-en a küldetés útján.

Loadout - Vond ki ezt a számot a játékosok katonáinak Loadout limitjéből.

Példa: a játékos katonájának a Loadout-ja 12. A Mission kártyán a Loadout büntetés -2. A katona Loadout-ja lecsökken 10-re.

Special notes - Különleges megjegyzések (szabályok) az adott küldetéshez.

Helyezd a Mission kártyát a TDS-re a "Mission Card" nevű helyre.

Timer lapocska:

Helyezd a Timer lapocskát a TDS időkövető részére. Arra a számra helyezd, ami megegyezik a Mission kártya Time értékével.

Objective kártyák:

Válassz egy Objective kártyát a választott régióból. A többit tedd félre, nem lesz rájuk szükség a játék során.

Objective kártyáknak van egy csomó hasonló tulajdonságuk (információjuk) mint a Mission kártyáknak.

Objective követelmény - Azok a feltételek, amiknek teljesülniük kell ahhoz, hogy a küldetés teljesített legyen.

Néhány Objectiveben kulcsszavak írják le, hogy mit kell tenned a küldetés teljesítéséhez. Ezeket a kulcsszavakat megtalálod a játékszabály kulcsszavak (Key Words) részében.

Reinforce - A pontos pontértéke a Hostile kártyának, amit be lehet hozni erre a Location-re az ellenséges erősítés lépésben (Hostile Reinforcement Draw).

Hostiles - A teljes értéke a Hostile kártyáknak, amik feltűnnek, amikor kijátszod ezt a kártyát a csapatod aktuális Resource pontértéke alapján. (The total value of Hostile cards that appear when you play this card based on your Team's current Resource point value)

Helyezd az Objective kártyát arccal felfelé a TDS-re a meghatározott Locationre a küldetés útján. *Példa: A küldetésnek az Objective száma #9. Akkor helyezd az Objective kártyát a küldetés útvonalán a 9. helyre (úgy számolva, hogy a Mission kártya az első helyen van).*

Helyezd az *Inactive* lapocskát az Objective kártyára.

A játék során Location kártyákat fogsz elhelyezni a Mission kártyától az Objective kártyáig a küldetés útvonalán.

Action kártya pakk:

Az Action kártyákat a kezedben tartod. Amikor kijátszol egyet, alkalmazd a kártya hatását, aztán dobd el az eldobó pakliba a TDS-en.

Annyi Action kártyát játszhatsz ki a kezedből a katona körben (Soldier Turn), amennyit csak akarsz. Egyszerre egyet játssz ki, és minden hatását érvényesítsd mielőtt kijátszanád a következőt.

Action kártya kijátszása:

Csak a katona körben (Soldier Turn) játszhatsz ki Action kártyákat, kivéve ha más van az Action kártyára írva. *Példa: kijátszol egy Reloading kártyát a katona körben hogy újratölts egy fegyvert anélkül, hogy elhasználnál egy akciót.*

Néhány Action kártyát csak akkor lehet kijátszani, ha bizonyos feltételek bekövetkeznek. Ezek a feltételek bekövetkezhetnek bármikor. Több kártyát is játszhatsz reagálva egy feltételre. Ez az egyetlen olyan alkalom, amikor játszhatsz egy Action kártyát a katona körön kívül. *Példa: Kijátszol egy Take Cover kártyát, amikor a katonád sebesülést szenved.*

Néhány Action kártyának van eldobási ára a jobb felső sarokban. Amikor ezt a kártyát kijátszod, el kell dobnod ennyi darab Action kártyát a kezedből.

Néhány Action kártyának van Experience pont ára. Bármelyik katona hozzájárulhat Experience pontban, hogy játszható legyen ez a kártya.

Akkor szerzel Experience pontokat (XP) amikor megölöd az utolsó ellenséget egy Hostile kártyán.

Felüllövés

Upgun - Akármikor van egy szögletes zárójel az Action kártya szövegében, választanod kell, hogy kijátszod az Action kártyát normálisan vagy fizetsz 1 Experience Pointot, hogy “felüllődd” az Action kártyát. Egy Action kártya felül lövése azt jelenti, hogy használod a kártya bonuszt, ami a szögletes zárójelben van. *Példa: egy Steady Aim kártya lehetővé teszi, hogy kettőt hozzáadj a támadási dobásodhoz. Ha a felüllövést választod, használhatod a bonuszt és 4-et adhatsz a dobáshoz kettő helyett.*

Bármelyik katona felajánlhat Experience pontot egy Action kártya felüllövéséhez.

Egy (1) Experience point befizetésével az összes szögletes zárójelben lévő bónuszt megkapod a kártyán. *Példa: Kijátszhatod egy On Point kártyát a játékos katonádhoz és csökkentheted a Location kártya belépési költségét eggyel. Vagy felüllőheted és csökkentheted a belépési költséget kettővel és kijátszhatod a játékos katonádnak vagy egy másik katonának. Példa2: Fizetsz egy XP-t, hogy kijátszhasd a Reload kártyát egy nem-játékos katonára.*

Megfelelő jellemző (trait matching)

Néhány Action kártya csak a megfelelő fegyverre van hatással. *Példa: Te egy M16A2-t használasz Ranged jellezmővel. Használhatod a Steady Aim Action kártyát hogy javíts a támadásodon. De nem használhatod a Steady Aim-et, hogy javíts egy Ka-Bar késes támadáson, mert az nem egy Ranged jellemzőjű fegyver.*

Mindig húzhatsz Action kártyát ha ez a kártya hatása, akkor is, ha a húzott kártyával több lenne a kezedben, mint a megengedett maximum.

Az egyetlen korlátja a kártyahúzási képességnek akkor van, amikor a játékos köre alatt a “kártyák eldobása és húzása” fázis van.

Soha nem kell eldobnod Akció kártyákat azért, mert túl sok kártya van a kezedben.

Location Action kártyák:

A Location kártyák részletezik a környezetet, amellyen elhalad az utas az Objective felé.

Játszd az összes Location kártyát a TDS-en a legelől lévő Location kártyával szomszédos helyre a küldetés útvonalán. Akkor is kijátszhatod egy Location kártyát ha nem a legelől lévő Location kártyán vagy.

A Location kártya felirata csak a Location kártyán érvényes. Csak 1 Location kártya játszható ki a csapat által az összes katona körében. (Only 1 Location card can be played by the team each Soldier Turn)

A Location kártyákat csak a katona körben lehet kijátszani. A Location kártyáknak egy csomó hasonló információja, mint a Mission és az Objective kártyáknak.

A Location kártyák kijátszási költsége szerepel a kártyán magán:

Pay Experience Points: Be kell adnod a megjelölt mennyiségű XP-t, hogy kijátszhasd a kártyát. Bármelyik katona beadhat XP-t, hogy kifizetse ezt az árat.

Action: Annak a katonának, aki kijátszotta a Location-t el kell dobnia 1 Action-t, hogy kijátszhasssa.

Free to play: Ennek a kártyának nincs költsége, amit ki kéne fizetni.

Entrance Cost: Minden Location kártyának van egy belépési költsége a jobb felső sarokban. Minden katonának el kell dobnia annyi Action kártyát, amennyi ez az érték, mielőtt belépne ebbe a Location-be. *Példa: El kell dobnod 4 Action kártyát a kezedből, mielőtt belépnél egy olyan Location kártyába, aminek a belépési ára 4.*

Hostiles - Amikor leteszel egy Location kártyát, húznod kell Hostile kártyákat a Hostile pakliból. A Hostile kártyák - amik felbukkanak a Locationben - össz-Experience értéke attól függ, hogy mennyi a csapatod teljes Resource értéke. Ez ugyan az, mint a Resource a Mission kártyán. *Példa: A csapatod 113 Resource ponttal kezdi a játékot. Amikor leteszed a Side Street Location kártyát, akkor addig húzol Hostile kártyákat, amíg összesen 10 vagy több Experience point össze nem jön a húzott Hostile kártyákból.*

Minden Hostile kártyának van Experience pontja (XP) a jobb felső sarkába nyomtatva.

Egyszerre egy Hostile kártyát húzz és folyamatosan jegyezd az eddig húzott Hostile kártyák Experience pont-összegét. Amikor kihúztad azt a Hostile kártyát, amivel az össz érték nagyobb vagy egyenlő, mint a Location kártya Hostile értéke, akkor hagyd abba a húzást.

Példa: A Side Street Location kártya Hostile értéke 5. A csapatod Resource értéke 50 és 74 között van. Húzol egy Insurgents (értéke 3), egy Militant (értéke 0), egy Gunmen (értéke 1) és egy Sniper (értéke 3) kártyát. Hagyd abba a húzást, mert az össz-Experience pont nagyobb vagy egyenlő, mint a Location kártya Hostile értéke.

Miután kihúztuk a Hostile kártyákat egy új Locationhoz, azonnal költhetsz Action-öket, hogy megtámadd az újonnan elhelyezett Hostile kártyákat.

Support Action kártyák

Néhány Action kártyának van Support jellemzője az eldobási ár mellé nyomtatva. Ezek a kártyák játékban tarthatók néhány körig.

Dobd el a jelölt mennyiségű Action kártyát (jobb felső sarok) és tedd a Support kártyát a katonád mellé. Support kártyák nem húznak hasznát (nem kapnak semmilyen bónuszt) a katona tulajdonságaiból és az Action kártyákból. *Példa: Kijátszol egy Mortar Call Action kártyát (ez csak a Support Expansion-ben található meg) és megvan neked az Explosives skill (tulajdonság). A tulajdonságod nem módosítja a Mortar Call kockadobását, még akkor sem, ha a Mortar Call robbanó (Explosive) támadást okoz.*

Amíg a Support kártya játékban van, élvezed az előnyeit. Minden katona kör végén választhatsz, hogy eldobod ezt a lapot vagy befizeted a kártya Retain árát XP-ben. Ha visszatartod (Retain) a kártyát, használhatod a kártya hatását a következő körben is.

Bármely katona segíthet befizetni a Support kártya Retain árát XP-ben.

Példa: Eldobsz 2 kártyát, hogy betehess egy Sniper Support kártyát a játékba. Arra használod, hogy megölj egy Hostilet a Hostile kártyán 0 vagy 1 értékben. A katona kör végén te és egy másik katona befizettek 1-1 XP-t, hogy megtartsátok a Sniper Supportot a következő körben.

Csak a Support kártyákat lehet visszatartani.

Stealth Action kártyák

Néhány Action kártyának van Stealth jellemzője az eldobási költség mellé nyomtatva. A Stealth Action kártyák az osonós és csendes harci cselekményekre fókuszálnak.

Dobd el a jelölt mennyiségű Action kártyát (jobb felső sarok) hogy kijátszhass egy Stealth kártyát.

Néhány Action kártya a "Stealth" támadásokra vonatkozik. Kell legyen Stealth jellemzőjű (hangtompítás vagy más csendes) fegyvered, hogy végrehajthass egy csendes támadást.

Hostile kártyák

Amikor Hostile kártyákat húzol, tedd arccal felfelé a hozzájuk tartozó Location kártya mellé az asztalra.

Hostile neve - Néhány Hostile kártya hivatkozik más Hostile kártyák nevére a játék érdekében.

Példa: A Közel-Keleti Insurgent RPG Team kártya meg van védve (screened by) a Gunmen kártyákkal [azaz nem támadható, amíg a Gunmen kártya - ha van - az adott Location-on van].

Régió információ - Minden Hostile kártyának azonos régióba kell tartozni, mint az összes Mission és Objective kártya és azon belül (csak Közel keletnél) az általad választott Hostile típusnak is azonosnak kell lennie.

Hostile érték és Experience pontok - A Hostile kártya jobb felső sarkában található szám mutatja a Hostile kártya Experience értékét. Használd ezt az értéket amikor feltöltesz egy új Location-t ellenséggel. Ezen kívül ennyi Experience pontot kap az a katona, aki megöli az utolsó ellenséget is ezen a kártyán.

Az ellenségek száma egy kártyán - Minden célkereszt a kártya képén meghatároz egy ellenséget (hostile). Meg kell ölnöd az összeset, mielőtt megkapnád az XP-t a kártyáért. *Példa: A Jungle Smugglers kártyán három célkereszt van, szóval nektek 3 Kill-t kell eszközölnötök, hogy kiiktassátok a kártyát.*

Támadási távolság és Támadási táblázat - Az ellenségek a kártyájukon lévő táblázatot használják, hogy különböző hatásokat eszközöljenek a csapatodon.

Néhány Hostile kártyának van hatása, de nincs kockadobási- vagy támadási táblázata. Ez a szöveg csak akkor aktív ha van legalább egy ellenséges célkereszt, ami nincs megölve vagy lefogva (supressed). *(Ezt a fenti két mondatot én nem értem és ezt a magyarázatot kaptam rá: néhány ellenségnek passzív hatása van, ami csak akkor működik ha van legalább egy célkereszt Killed vagy Supressed lapocska nélkül. Ha ez a magyarázat helytálló, akkor a második mondat 'szöveg'-e az első mondat 'hatása' szavára vonatkozik.)*

Speciális képesség - Néhány Hostile kártyának van speciális képesség szövege a kártya alján. Ez a szöveg csak akkor aktív, ha van legalább egy ellenséges célkereszt a kártyán, ami nem lefogott vagy megölt. *Példa: Ha a Sniper nincs lefogva és megölve, akkor a katonáidnak fizetniük kell 3 extra kártyaeldobást, hogy beléphessenek a Sniper Location-jébe.*

Event kártyák

Van néhány Event kártya minden Hostile pakliban. Mindegyiknek van egy érték a jobb felső sarkában. Kezeld úgy ezeket a kártyákat, mintha Hostile-ok lennének, amikor Hostile kártyákat húzol egy Location-re vagy egy Reinforcement-re. Ha az Event érinti egy Locationt, akkor tedd az Event kártyát a Location mellé, amihez húztad.

Néhány Event kártyának olyan a megjegyzése, hogy XP-t fizetve kikapcsolhatod az Eventet (eseményt). Ezeket az XP-ket be kell fizetni, miután minden Hostile kártyát kihúztál és bármelyik katonád fizetheti.

Nem kapsz semmilyen XP-t az Event kártyákból.

Válaszd ki a katonáidat

Itt az idő, hogy kiválaszd a katonakártyáidat.

Katonákat, fegyvereket, felszerelést és tulajdonságokat a Mission kártyán jelzett Resource pontokért vásárolhatsz.

Osszátok el a Resource pontokat a játékosok között, akárhogy, ahogy megállapodtok. Nem kötelező az összes Resource pontot elkölteni.

Példa: Te és 3 másik játékos kiválasztottátok a Going Deep Mission-t 113 Resource ponttal.

Kölcsönösen állapodjatok meg, hogy hogyan osztjátok fel egymás között a 113 pontot.

Példa2: Hárman játsszátok a Going Deep küldetést. Az egyik játékos elkölt 40 pontot, a másik 30 pontot, te magad pedig 29 pontot. Úgy döntötök, hogy 14 pontot nem költötök semmire se.

Minden katona, fegyver, felszerelés, tulajdonság Resource ára megtalálható a jobb felső sarkában.

Egy játékos játszhat több játékos katonával, nem-játékos katonával vagy raj katonával.

Minden olyan katona kártyát, amit nem választottatok, tegyetek félre, mert nem lesz rá szükség a

játék során.

Játékos katona kártyák

A játékos katonának van néhány Action kártyája (amik a kezében tart) és te szerelheted fel a játékos katonát fegyverrel, felszereléssel és tulajdonságokkal.

A csapatodnak kell legyen legalább egy játékos katonája, azért, hogy tudj húzni és kijátszani Location kártyákat.

Ha több mint egy játékos katonával játszol, tartsd az Action kártyáikat külön.

A játékos katonának van két akciója minden katona körben.

Katona neve - csak egy példány vásárolható meg egy katonából egy játékon belül.

Mozgás - A mozgás érték mutatja, hogy ennek a katonának ennyivel kevesebbet kell eldobnia a kezéből, mint a belépési ára a Locationnek, ahova be akar lépni. *Példa: Egy Locationnek a belépési ára 4 és a katonának a mozgás értéke 2. Csak két kártyát kell eldobni a katona kezéből, ahhoz, hogy beléphessen a Locationbe.*

Fedezék (defeat cover) - Az ellenségeknek ennyit vagy többet kell dobniuk a 6-oldalú dobokockával ahhoz, hogy legyőzzék/átüssék ennek a katonának a fedezékét.

Életerő (Health) - A katona ennyi Action kártyát tarthat a kezében. Minden sebesülés egy kártyával csökkenti a katona (életerejét és) kézben tartható Action kártyáinak számát. Ha ez az érték eléri a 0-t, a katona elesik (harcképtelenné válik) és nem képes résztvenni a küldetésben a továbbiakban. Dobd el az összes Action kártyáját.

Katona teherbírása (Loadout) - Egy katona csak annyi fegyvert és felszerelést tarthat magán, aminek az össz Resource point értéke nem több, mint a Loadout értéke. Egy kártya Resource ára szintén a Loadout súlya, kivéve, ha más van ráírva.

Példa: Egy M16A3 karabély 5 resource pontot ér. És szintén 5 resource pont a súlya is.

Példa2: Egy M4 karabély 3 resource pontba kerül, de - ahogy a kártán feltüntetve szerepel - csak 2 a Loadout súlya.

Akármennyi fegyvert és felszerelést vásárolhatsz, amíg nem léped túl a csapat teljes Resource pontjai számát és minden egyes katona Loadout értékét.

Katona fegyvertelen képessége (Unarmed) - Egy katona mindig használhat egy akciót hogy megtámadjon egy ellenséget, ami 0 távolságra van, akkor is ha a katonának nincs is fegyvere.

Példa: Stone III végrehajt egy sikeres fegyvertelen támadást 9 vagy magasabb kockadobással.

Speciális képesség (ha van) - Ha van a katonának speciális képessége, az fel van írva a kártyájára.

Nem-játékos katona kártyák

A Nem-játékos katonák (NPS - non-player soldier) a játékot azzal a fegyverrel, felszerelések és tulajdonsággal kezdik, ami rá van írva a kártyájukra. Gyűjtsd össze a megnevezett kártyákat és tedd az NPS mellé.

Nekik nincs a kezükben Action kártya. Te választod ki, hogyan használják az akcióikat minden katona körben.

Van egy Resource áruk a jobb felső sarokban. És az összes fegyverük, felszerelésük és tulajdonságuk ára benne van az NPS árában.

Akárki játszik is az NPS-sel, választhat, hogy melyik fegyverét használja támadásra.

Nem vásárolhatsz extra löszert egy NPS-nek, de átadhatsz neki löszert a küldetés közben és az NPS is átadhat löszert más katonáknak.

Egy NPS-nek soha nem lehet több löszere, mint amennyit a fegyvere eredetileg tartalmazott.

Health és Action - Minden NPS kap Actionöket, amiket felhasználhat a katona körben, az aktuális Health értéke alapján. Egy NPS kevesebb Action-t kap a katona körben, ha sebesüléseket szenvedett. A számok a felső sorban mutatják az NPS aktuális Health értékét. A számok az 'Action' sorban mutatják, hogy hány Actiont kap az NPS.

Példa: Foster 4 Health értékkel kezdett. Amíg a Health-je 4 vagy 3, addig 3 Actiont kap minden körben. Amikor a Health-je 2-re csökken, már csak 2 Actiont kap. És amikor 1 lesz a Health-e, akkor már csak 1 Actiont.

Mozgás - Mivel az NPS-nek nincs a kezében Action kártyák, ha a mozgás értéke kevesebb, mint a Location belépési ára, más játékos katonáknak kell eldobniuk az Action kártyáik közül, hogy beléphessen a Locationre.

Példa: NPS Foster belép a Side Street Location kártyára. A Side Street belépési ára 4 és Foster mozgási értéke 2. Egy másik játékos katonának kell eldobnia 2 Action kártyát azért, hogy Foster beléphessen a Side Streetre.

Experience

Az NPS-ek ugyan úgy kapnak és költenek XP-t, mint a játékos kártyák.

Raj katona kártya

A raj katonáknak támadási táblázatuk van. Nincsen Action kártyájuk, se fegyverük, felszerelésük vagy tulajdonságuk. Csak a kártyájukon lévő információt használhatják.

Van egy csomó ugyanolyan tulajdonságuk, mint az NPS-eknek.

Health, Action és Attack - Amikor egy raj katona sebesülést szenved, az Actionjei minden körben csökkennek és az esélyei, hogy a támadásuk sikeres legyen szintén csökken.

Példa: Amikor raj katona Rowe-nak van 3 életerejére, akkor van 2 Actionje, amit használhat a katona körben. Az ölési száma - 1 távolságra - 7 és 0 távolságra pedig 5. Amikor az életerejére lecsökken 2-re, akkor már csak egy Actionje lesz és az ölési száma 8 lesz 1 távolságra és 6 lesz nulla távolságra. Minden támadása távolsági támadás (Ranged Attack).

Raj katonáknak sosem fogy ki a lőszere.

Experience

A raj katonák ugyan úgy kapnak és költenek XP-t, mint a játékos kártyák.

A csapatod felszerelése

Nem lesz több lehetőség felszerelned a katonáidat. Ha kifogysz a lőszerből a küldetés során, a túlélési esélyeid nagyon alacsonyak lesznek. Szerelkezz ezek szerint.

Nincs limitálva a fegyver-, felszerelés és tulajdonság kártyák száma, amit a csapatodnak vásárolhatsz. *Példa: Két katona is M16A3 puskát szeretne, de csak egy M16A3 kártya van a játékban. Mindkét játékos megveheti és használhatja ezt a fegyvert. Az egyik játékosnak egy másik kártyát kell használnia, mintha az a M16A3 volna.*

Fegyver kártyák

Amikor fegyver kártyát vásárolsz, fizesd ki az árát Resource pontban és tedd a katonád mellé arccal felfelé az asztalra. Ez vele marad végig a játékban.

Fegyver neve - Néhány felszerelés kártyát érint, mivel ezek csak bizonyos fegyverekre szerelhetők fel. *Példa: Az ACOG optika csak olyan fegyverre szerelhető, aminek szerepel a Rifle (puska) vagy a Carabine (karabély) szó a nevében.*

Resource és teherbírás (loadout) ár - Annak az ára Resource pontban, hogy mennyiért veheted meg, hogy felszerelhesd a katonád. Ugyan ez az érték a teher súlya is.

Fegyver jellemző - Minden fegyvernek van egy jellemzője, mint amilyen a Ranged (távolsági), Thrown (dobható) és Unarmed (fegyvertelen). Ezekre a jellemzőkre referálnak az Action kártyák, Felszerelés kártyák és a Tulajdonság kártyák. Ha az általad használt fegyver jellemzője egyezik a kártyáéval, ami módosítja ezt a jellemzőt, akkor megkapod a kártyán jelzett előnyöket. *Példa: Egy M16A3-at használsz Ranged jellemzővel. Használhatod a Steady Aim akciót, hogy fejleszd a támadási minőségét.*

Fegyver lőtávolsága - A távolság a katonád és a célpontja között.

Egy fegyver tűz alá vehet egy ellenséget a következő távolságokon:

Range 0 - ugyan azon a Location kártyán van, mint a katonád.

Range 1 - egy Location kártyával arrébb, mint a katonád.

Range 2 - két Location kártyával arrébb, mint a katonád.

Egy támadás alkalmával határozd meg, hogy melyik fegyveredet használod és melyik ellenséget támadod. Ahhoz hogy használhasd a fegyvert, az ellenségnek a fegyver lőtávolságán belül kell lennie.

Speciális szabályok (ha van) - Bármilyen speciális megjegyzés a fegyverrel kapcsolatban.

Plusz jellemzők találhatók itt, mint amilyen: One Shot, Expended, stb...

Tüzelési mód - Szabadon megválaszthatod a tüzelési módot a fegyvereden. A szám minden mód után azt jelöli, hogy hány darab tízoldalu kockával dobhatsz támadáskor.

Egy fegyvernek lehet egy vagy több tüzelési módja:

Egyes lövés (**Semi**) - Dobj 1db tízoldalu kockával. Az egyes lövés tüzelési mód egy félautomata tüzelést jelenít meg.

Rövid sorozat (**Burst**) - Dobj 2db tízoldalu kockával. A rövid sorozat egy vagy két háromlőszeres lövést jelent.

Sorozat (**Auto**) - Dobj 3db tízoldalu kockával. A teljes sorozat egy vagy több tízlőszeres sorozatot jelent.

Válassz fegyverkártyákat a katonáidnak és a többi fegyverkártyát tedd félre, nem fogod használni őket a küldetés során.

Támadás

Használhatod ugyan azt vagy másik fegyvert minden egyes támadáshoz.

Megcélozhatod ugyan azt, vagy másik Hostile kártyát minden egyes támadásban, amíg a Hostile kártya a fegyver lőtávolságán belül van.

Minden egyes támadás - nem számít hány kockával dobták - egy ölést (Kill) vagy egy lefogást (Supress) okozhat.

A támadás módosító értékek

Ha egy módosító érték hozzáadódik egy támadás kockadobásához, akkor a támadás összes dobását módosítja. *Példa: A steady aim kártya hozzáad 2-t a támadás kockadobásához. Ha hosszú sorozatot lősz (auto), akkor mind a 3 kockadobáshoz hozzá adódik a 2.*

Támadás és védekezés (Defeat Cover) kockadobások

Amikor egy célpontot megtámadunk, van a célpontnak esélye arra, hogy fedezékbe húzódjon.

Hogy a támadó legyőzhesse egy kártya fedezékét (Cover), többet vagy egyenlőt kell dobnia hatoldalú dobokockával, mint a kártya védekező (defeat cover) értéke.

Egy fegyveres támadáshoz dobj egy tízoldalú kockával (a tüzelési módnak megfelelő számban)

és egy hatoldalú kockával, hogy legyőzd a fedezékét. A dobásnak három féle kimenetele lehet:

Ölés (Kill): HA valamelyik támadó dobásod egyenlő vagy nagyobb a fegyvered ölési értékénél a megfelelő távolságból (range) ÉS a fedezék legyőző dobásod (hatoldalú) egyenlő vagy nagyobb a Hostile fedezék (defeat cover) értékénél, AKKOR megölted a Hostile-t.

Lefogás (Suppress): HA valamelyik támadó dobásod egyenlő vagy nagyobb a fegyvered ölési értékénél a megfelelő távolságból (range) VAGY a fedezék legyőző dobásod (hatoldalú) egyenlő vagy nagyobb a Hostile fedezék (defeat cover) értékénél, DE nem mindkettő, AKKOR lefogtad a Hostile-t.

Mellé (Miss): HA mindegyik támadó dobásod kisebb a fegyvered ölési értékénél a megfelelő távolságból (range) ÉS a fedezék legyőző dobásod (hatoldalú) kisebb a Hostile fedezék (defeat cover) értékénél, AKKOR elvétetted a Hostile-t.

Kereszt hivatkozással a Támadási dobásodra és a fedezék legyőző dobásodra, a támadási táblázat megmutatja a 3 lehetséges kimenetelét a támadásoknak.

Példa: Van egy M4 karabélyod and egy Gunmen hostile-ra lősz nulla távolságból (range 0), azaz mindketten ugyan azon a Location-ön vagytok). A támadásban kel legyen legalább egy támadó dobásod, ami nagyobb vagy egyenlő mint 6 és a fedezék legyőző dobásodnak pedig 3-nak vagy nagyobbak kell lennie.

Példa 1: A rövid sorozatot választod, dobsz két tízoldalúval és 4-et meg 9-et kapsz. Szintén dobsz a fedezék leküzdésére is a hatoldalúval és 5-öt kapsz. Ekkor bevittél egy ölést a Gunmen kártyára (de kettő kell a teljes likvidáláshoz).

Példa 2: Az egyes lövést választod és 4-et dobsz a tízoldalúval. Aztán 5-öt dobsz a hatoldalúval. Lefogtál egyet a Gunmen kártyán (You Suppress 1 Gunmen).

Példa 3: A rövid sorozatot választod és 3-at és 4-et dobsz, illetve a fedezék ellen 2-t dobsz. Elvétetted a támadást a Gunmen ellen.

Példa 4: Egyes lövést választod és 9-et dobsz és a fedezék ellen 1-et. Lefogtál egyet a Gunmen kártyán.

Példa 5: A rövid sorozatot választod és dobsz 7-et és 10-et. A fedezék ellen dobsz egy 3-ast. Ekkor bevittél egy ölést a Gunmen kártyára. (You inflicted 1 Kill on Gunmen card)

Minden célkereszt a Hostile kártyán egy ellenséget jelent. Amikor beviszek egy lefogást, tegyél egy SUPP lapocskát az egyik célkeresztre a Hostile kártyán. Ha egy Hostile kártyán több célkereszt is van, csak az egyiket fogja le, minden egyes Lefogási eredmény [e egy támadásnak].

Ha a támadásod ölést eredményezett, tegyél egy EKIA (enemy killed in action) lapocskát a Hostile kártya egyik célkeresztjére, hogy megjegyezd az ölést. Amikor megölsz egy ellenséget, akkor ráhelyezhetsz egy EKIA lapocskát a célkeresztjére vagy kicserélheted a korábban odarakott lefogó (SUPP) lapocskát EKIA-ra, amíg minden célkeresztben nem EKIA lapocskát van.

Példa: Felhasználod a két akciódat, hogy megtámadj egy Insurgent Hostile kártyát egy M16A2 puskával és az első lövéseid eredménye egy ölés. Felteszel egy EKIA lapocskát az egyik célkeresztre az Insurgent kártyán. Újra támadsz és most csak egy lefogást eredményezel. Felteszel egy SUPP lapocskát egy másik célkeresztjére.

Minden célkereszten csak egy EKIA vagy egy SUPP lapocskát lehet. Ha lefogást eredményezel és az összes célkereszten EKIA vagy SUPP lapocskát van már, akkor a támadásodnak nincs hatása.

Ha egy támadásod az utolsó ölést eredményezi egy Hostile kártyán, vedd le a Hostile kártyát és nyerd meg a kártyán jelzett számú XP-t (experience pontot). Helyezd az Experience lapocskákat arra a katonára, aki a végső ölést produkálta. Minden csillag 1 XP-t jelent.

Példa: Giacomelli beviszi a negyedik és végső ölést az Insurgent kártyába. Vedd le az Insurgent kártyát és tegyél 3 XP csillagot Giacomelli kártyájára.

Robbanószer

A robbanó fegyvereknek (mint amilyen a kézigránát és az akna) van robbanás "tüzelési módjuk". Dobj a jelzett számú támadási dobokockával egy robbanó fegyverhez. Tekintet nélkül arra, hogy hány kockával dobod a támadáshoz, a fedezék ellen csak egyet dobhatsz (Regardless of how many Attack dice you roll, only roll 1 Defeat Cover die). Ellentétben a többi támadással, minden dobásnak van esélye ölést, lefogást okoznia vagy elhibázni. Az összes dobást külön támadásként értékel ki a Hostile kártya ellen. A lefogások és az ölések nem terjednek át hatásukban más Hostile kártyákra.

Példa: Rádobsz egy M67 gránátot egy Insurgent kártyára. Ötöst dobod a fedezék ellen (+1 a Penetration miatt, azaz együtt már 6) és ezért sikeres. A támadási dobásaid a következők lettek: 2, 4, 6 és 9. Beviszel két ölést és két lefogást az Insurgent kártyára.

Példa: Rádobsz egy M67 gránátot egy Gunmen kártyára. A fedezék legyőző dobásod 1 (+1 a Penetration miatt, azaz együtt már 2) és ezért sikertelen. A támadási dobásaid: 2, 6, 7 és 9. Beviszel 3 lefogást (SUPP), de a harmadik lefogás hatástalan [mert nincs három célkereszt a Gunmen kártyán].

Csendes harc

Néhány fegyvernek van csendes tulajdonsága. Minden fegyvertelen támadás is csendes támadásként működik.

Minden katona első alkalomával, amikor csendes támadást alkalmaz egy körön belül, automatikusan kap egy 6-os fedezék legyőző dobást [azaz nem kell dobnia, hanem olyan, mintha hatost dobott volna].

Fegyvertelen harc:

Felhasználhatsz egy akciót, hogy nagyobbat vagy egyenlőt dobj egy 10-oldalú kockával, mint a katonád Unarmed (fegyvertelen) értéke, ahhoz, hogy bevigyél egy ölést.

A fegyvertelen támadást csak 0 távolságból lehet eszközölni.

Ne dobj fedezék legyőzésért, amikor fegyvertelen támadást hajtasz végre. Vedd úgy, hogy ilyenkor mindig 6-ost dobtál. A fegyvertelen támadás mindig csendes támadásnak számít.

Példa: A katonádnak van egy MP5-öse (hangtompítós) csendes tulajdonsággal, egy Ka-Bar kése szintén csendes tulajdonsággal és egy M16A2-je. Az első akciója a katona körben, hogy tüzel a nem-csendes M16A2-vel a kapáslövést (snap shot) alkalmazva és kiértékeli a támadást.

Aztán lő az MP5-össel. Mivel ez az első csendes támadás a körben, automatikusan kap egy 6-os fedezék legyőző dobást. Aztán meginbt lő az MP5-tel. Annak ellenére, hogy ez egy csendes támadás, dobnod kell a fedezék legyőzésére, mert már alkalmaztál csendes támadást ebben a körben.

Egy másik katona támadást intéz az M4 karabélyával, ami hangtompító felszereléssel van ellátva ami így csendes támadássá teszi. Aztán megint az M4-gyel lő, de az már nem lesz csendes. Aztán a Ka-Bar késsel támad, ami megint csendes támadásnak minősül, mivel a fegyvertelen támadások mindig csendes támadások.

Újratöltés

Ha bármelyik támadási dobásod egyenlő vagy kevesebb, mint a fegyver Reload értéke, akkor a támadás során kifogyott a tárad. Azt a fegyvert már nem használhatod, amíg újra nem töltöd.

Példa: Egy M16A2 eltalál egy ellenséget 0 távolságon ha 7-et vagy nagyobbat dobsz. Ha az ellenség 1 távolságra van, akkor 8-at vagy többet kell dobnod. Ha viszont a dobásod 2 vagy kevesebb, a fegyver tára kiürült a támadás során.

Példa: Az M4-ed tára kiürül ha támadás során 2-t vagy kevesebbet dobsz. Ha rövid sorozat (Burst) módban használod egy Light Machine Gunner ellen és a támadási dobásod 1 és 9, valamint a fedezék legyőzési dobásod 4. Ekkor megölöd a Light Machine Gunnert, de az M4-ed tára kiürül.

A támadási módosító értékek nem módosítják a dobásod, amíg nem ellenőrzöd a tárad kifogyását.

Példa: A Skill, Equipment és Action kártyákból összeszedsz +4 módosítót a támadásodhoz egy Gunmen ellen az M4-eddel, 0 távolságról. Egyes lövés (Semi) módban lösz és 2-est dobsz (a fedezék ellen 3-at dobsz). Először ellenőrizd a tárad: 2-est dobtál tehát a támadás végére ki fog fogyni az M4-es tára. Utánna alkalmazd a +4 módosítót a dobásodhoz, így lesz 6. A támadásod eredménye így egy darab EKIA a Gunmen-en és a tárad kiürült.

Lőszer

Minden fegyver speciális lőszertípust használ. A fegyverkártya jelzi a lőszer típusát és azt a

mennyiséget, amennyivel kezdi a küldetést.

Amikor megveszel egy fegyvert, helyezd a jelzett számú és típusú (pl: 5.56mm) lőszer (tár) lapocskát a fegyverkártyára.

Példa: az M16A3 puska a küldetést 6 darab 5.56mm-es tár lapocskával kezdi.

Amikor olyat dobsz, amivel kiürül a tár, fordítsd a legfelső tár lapocskát a másik (Empty) oldalára. Fel kell áldoznod egy akciót, hogy leszedd a fegyveredről az üres (Empty) lapocskát, hogy felfedd a következő teli tárat. Nem támadhatsz ezzel a fegyverrel, amíg újra nem töltesz (azaz le nem szeded az Empty feliratú lapocskát a fegyverkártyáról).

Nem használhatsz egy fegyvert, ha nincs rajta több tár lapocska.

Csak olyan lőszert használhatsz egy fegyverhez, amilyen típusú lőszer a fegyverkártyán jelezve van.

Csomó fegyver használja ugyan azt a lőszertípust. Amíg a lőszer típusa azonos, szabadon átadhatsz lőszereket olyan katonák között, akik ugyan azon a Location-ön vannak, mindet a katona kör alatt.

Fegyverkártyákat is átadhatsz azonos Location-ön lévő katonák között szabadon, amíg az átadott fegyver nem lépi túl a fogadó katona Loadout értékét.

Le is dobhatsz fegyvert egy Location-re. A fegyverkártya addig ott marad, amíg egy másik játékos katona fel nem veszi.

Nem adhatsz és vehetsz át fegyverkártyát nem-játékos vagy raj katonától.

Több lőszer vásárlása:

Vásárolhatsz többlet lőszert a játékos katonáknak mielőtt a küldetés elkezdődik. Minden egyes többlet lőszer vásárlás 1 resource pontba kerül és 1 loadout pontnyi súlyt nyom. A többletlőszer vásárlás még egyszer annyi tár lapocskát ad, mint amennyi a fegyverkártyán jelezve van.

Példa: Amikor többlet lőszert vásárolsz az M16A3-madhoz, kapsz plusz 6 tár lapocskát és fizetsz érte 1 Resource pontot, illetve a katonádon 1 Loadout pontnyit terhel.

Példa: Kijátszol egy Speed Ball action kártyát. Felhasználsz 1 Resource pontot az 5-ből, hogy szerezz 6 tárat az M4 karabélyodhoz.

Plusz 40mm-es gránát vásárlása:

A küldetés előtt többlet 40mm-es gránátot is vásárolhatsz a játékos katonád gránátvetőjébe azon kívül, amit a fegyver már tartalmaz. A tárral ellentétben itt azonban minden egyes 40mm-es gránát lapocska kerül 1 Resource pontba és nyom 1 Loadoutnyi súlyt.

Példa: 2 Resource pontba kerül és 2 Loadout pontnyi súlyt nyom ha veszel 2 darab többlet 40mm-es gránátot az M203-as gránátvetődbe (M16).

Példa: Kijátszol egy Speed Ball akciókártyát. Felhasználsz 2 Resource pontot az 5-ből, hogy vegyél 2db 40mm-es gránátot az M203-as gránátvetődbe (M4). A te M203-asod (M4) 3 db

gránátot tarthat meg, de neked még van egy fenmaradód. Felhasználasz 2 Resource pontot, hogy feltöltsd a fegyvert. Ez nem terhel meg téged semmilyen többlet Loadout súllyal. Aztán felhasználasz még 1 Resource pontot, hogy vegyél egy harmadik gránátot. Mivel ez több, mint amennyit a fegyvered tartani képes, ezért ez megterhel téged 1 Loadout ponttal.

Felszerelés (equipment) kártyák

Amikor veszel egy felszerelés kártyát, fizesd ki a Resource árát és tedd a katonakártya mellé arccal felfelé az asztalra. Ez veled marad a küldetés során.

A felszerelés neve - nincs hatással a játékra.

Resource és Loadout ár - Az ár Resource pontban, amit fizetned kell hogy felszerelhesd a katonát vele. Ugyan ez az érték a felszerelés Loadout súlya is, hacsak más nincs jelezve a kártyán.

Kártya hatása - Fizesd ki bármelyik árat a felszerelés kártya hatásáért. A kártya hatása csak a katona kör alatt érvényes, hacsak a kártyán más nincs jelölve.

Példa: Az ACOG távcső hozzáad 1-et a puska vagy karabély támadási dobásához. Megkapod ezt a bónuszt akármikor alkalmazol egy támadást ezzel a fegyverrel.

Szabadon átadhatsz felszerelés kártyákat a játékos katonák között a katona kör alatt, ha azok azonos Location-ön vannak, mindaddig, amíg a felszerelés nem terheli túl a kapó katona Loadout értékét.

Szabadon ledobhatsz egy felszerelés kártyát egy Location-re. A kártya addig ott marad, amíg egy játékos katona fel nem veszi. Ha egy katona vagy egy fegyver kapott bónuszt egy felszereléstől és aztán ledobja, akkor egy másik katona vagy fegyver felveheti, de nem kaphat bónuszt ugyan abban a küldetés körben.

Példa: Nem használhatsz egy ACOG távcsőt két különböző fegyverhez ugyan abban a küldetés körben.

Nem adhatsz át vagy vehetsz át felszerelés kártyát nem-játékos vagy raj katonától.

Nincs limit arra, hogy a csapatod mennyi felszerelést vásárolhat.

Tulajdonság (Skill) kártyák

A tulajdonság kártyák véglegesen fejlesztenek egy katonát.

Amikor veszel egy tulajdonság kártyát, fizesd ki az árát Resource pontban és tedd a katona kártya mellé, arccal felfelé az asztalra. Ez veled marad a küldetés során.

A tulajdonságoknak nincsen súlyuk, ezért nem számítanak bele a Loadout-ba.

A tulajdonság neve - Néhány tulajdonság kártya hivatkozik tulajdonság kártyák nevére.

Példa: Ahhoz, hogy megvehesd az Operator 2-t, előbb meg kell venned a Operátor tulajdonság kártyát.

Resource ár - Annak az ára resource pontban, amennyiért megveheted ezt a tulajdonságot egy katonád számára.

Kártya hatása - Fizesd ki bármelyik árat a tulajdonság kártya hatásáért. A kártya hatása használható, amikor értelme van.

Egy tulajdonság kártya csak egy példányban vehető meg egy katonának. ~~A katonák tulajdonság kártyái limitálva vannak egy tulajdonság kártyára címenként.~~ (Soldiers are limited to one Skill card of each title.)

Nem adhatsz át tulajdonság kártyát katonák között.

Nincs limit arra, hogy a csapatod mennyi tulajdonságot vásárolhat.

Lapocskák

Amint kiválasztottad a csapatodat, számozd meg a katonákat (rendelj egy számot minden katonádhoz). Tedd az ő 4db Hostile megcélzó lapocskájukat egy pohárba.

Példa: A csapatodba választottad Baker játékos katonát, Saorróno nem-játékos katonát és Corona raj katonát. Bakerhez hozzárendeled az 1-et, Saorróno-hoz a 2-t és Corona-hoz a 3-at. Tedd a négy példányát az 1, 2 és 3 számozott lapocskáknak a pohárba.

Válassz egy műanyag katona figurát minden egyes katonádhoz és tedd a Mission kártyára.

Tegyél egy példányt minden egyes katona jelölő lapocskából (Soldier's Identification counter) a katona kártyákra. Tedd az egyező számjegyű jelölő lapocskát a műanyag katonád mellé. Ez egy egyszerű módszer, hogy emlékezz melyik műanyag figura tartozik melyik katonához és annak a katonának hányas a száma.

Tegyél egy Action lapocskát a katona kártyád mellé annak minden egyes akciójáért.

A játék során, ahogy használod fel az akciókat a körön belül, fordítsd át ezeket a lapocskákat a felhasznált (Used) oldalukra.

Fordítsd vissza az összes lapocskát felhasználatlanra minden katona kör elején.

Csapat választási példa

Egyjátékos (solitaire) játékot játszol. Egy Helo Insert küldetést választasz a Közel Keleten

Insurgent ellenségek ellen. A feladatot (Objective) egy VIP helikopter a hatodik Location-ön.

Van 57 Resource pontod, amit elkölthetsz.

Baker-t választod 16 pontért, Samaniego (nem-játékos katonát) 8 pontért, aki egy MP5-ös karabélyt hoz és egy elsősegély csomagot. Covert raj katonát is beválasztod 16 pontért.

Maradt 17 Resource pontod, hogy felszereld Bakert. Adsz neki egy M16A2 puskát 3 resource pontért. A Marksman tulajdonságot 3 pontért. Shooter tulajdonságot 5 pontért. Knee/Elbow Pads felszerelést 2 pontért, 3db gránátot 1 pontért darabját, és többlet lőszert a puskához 1 pontért.

Bakernek van összesen 8 Loadout pontja (a Marksman tulajdonságnak nincs súlya).

Most, hogy kész a csapatod, ellenőrizd, hogy nem lépted-e túl a Resource és Loadout limiteket.

Az első küldetés

Készítettünk egy bemutató küldetést, hogy jobban megértsd.

Küldetés: Covert (Jungle)

Objective: Cartel Boss (Jungle)

Katonák: Giacomelli (játékos katona) M203 karabély (M4), ACOG távcső, 3db M67 kézigránát, Marksman tulajdonság, MOLLE. Corona (raj katona)

Felderítés: Wetlands Location

Itt van pár általános tipp: Használd a kézigránátokat azok ellen a Hostile kártyák ellen, amiket egy csoport rossz fiú van. Az ACOG és a Marksman plusz kettőt ad Giacomelli támadásaihoz az M4-gyel vagy a 40mm-es gránáttal, szóval jó esélyeid vannak az ellenséggel szemben 0 és 1 távolságról.

Valószínűleg szükséged lesz 2-3 körre, hogy megöld az ellenségeket és a Boss-t az Objective kártyán, szóval ne időzz sokat az első pár Location kártyán.

A játék elkezdése

Most már kész vagy, hogy elkezdhesd a játékot.

Valószínűleg már készen vannak a Katona, Fegyver, Felszerelés és Tulajdonság kártyák és az asztalon vannak.

Már kiválasztottad a Regiót és elhelyezted a Mission és az Objective kártyákat a TDS-en.

Minden fegyver és Felszerelés lapocskája a megfelelő kártyán van már.

A kezdő Action kártyák kiosztása

Ossz ki annyi Action kártyát a katonáknak arccal lefelé amennyi az adott katona Health (életerő)

értéke.

Kezd el a játékos és sok sikert!

Katona kör

Akciók

Minden katonának van két akciója körönként. A katonák (és a játékosok) csapatként játszanak a katona kör alatt. A játékosok szabadakaratuk szerint cselekedhetnek. Nincs megkötés arra, hogy a parancsokat milyen sorrendben kell végrehajtani és arra se, hogy a katonák milyen sorrendben hajtsák végre (There is no set order to the Actions performed or the Soldiers who perform them).

Egy katona felhasználhat egy akciót, hogy:

- **Leszedjen egy lefogást (SUPP)** - Használj el egy akciót, hogy leszedj egy lefogás (SUPP) lapocskát a katonáról. Ha egy katonán van egy vagy több lefogás lapocskája, akkor nem választhat más akciót, amíg mindet le nem szedték róla.
- **Támadjon** - Megtámadhatsz egy Hostile kártyát a fegyvered hatótávolságán belül.
- **Kijátszon egy Location kártyát, aminek van Action ára** - Ha a Location kártyának van Action ára, akkor azt kifizetve a katona akcióiból, kijátszható.
- **Újratöltsön egy fegyvert** - Levehet egy Empty tár lapocskát a fegyverkártyájáról. Ha a fegyvernek van még tár lapocskája, akkor a fegyver újratöltve és használható.
- **Eldobjon és húzzon** - Eldobhat bármennyi lapot a kezéből és húzhat a katona Health (életerő) értékének megfelelő számú lapot.
- **Mozogjon** - Átmehet egy szomszédos Location kártyára. Ki kell fizetnie a Location belépési árát [eldobott lapokban] mielőtt belépne a Locationbe.

Visszatartási ár megfizetése

Most meg kell fizetned egy támogatás (Support) kártya visszatartási árát, hogy játékban maradjon vagy el kell dobnod ezt a kártyát.

Mozgás

A katonáidnak mindig egy Location kártyán kell lenniük. Minden katona csak egyet léphet a katona körében (Each Soldier can only Move once during each Soldier Turn). A katonád akkor is mozoghat ha van ellenség a Location kártyáján.

Egy új Location elhelyezése

Függetlenül attól, hogy hány katona van a játékban, csak 1 új Location helyezhető el minden katona körben.

A játék elején, ha nincs olyan játékos, akinek van már Location kártyája, el kell használnod az akcióidat "Dobás és húzásra", amíg valaki nem húz egy Location kártyát.

Ahhoz, hogy ki lehessen játszani egy Location kártyát, kell legyen egy katona a legelső Location-ön. Bármely játékos katona kijátszhat egy Location kártyát. Amikor kijátszol egy Location kártyát, azonnal húzni kell Hostile kártyákat a csapat Resource pontja alapján.

Követés

Átmozoghatsz egy Location-re, ha az határos a mostani Location-öddel. El kell dobnod annyi akció kártyát, mint amennyi a határos Location kártya belépési ára (entrance cost) ahhoz, hogy beléphess.

Ne húzz új Hostile kártyákat, amikor egy korábban letett Location kártyára lépsz be.

Példa: Minden katona a Side Street Location kártyán áll. Kijátszod a Marketplace Location kártyát (ingyen kijátszható), leteszed a Side Street kártya mellé és felhúzod a Hostile kártyákat. Aztán úgy döntesz, hogy egy akciót arra költesz, hogy "Dobás és húzás". Majd felhasználasz még egy akciót mozgásra és eldobsz két akció kártyát, hogy a katonádat bemozgasd a Marketplace-re.

Visszavonulás

Visszavonulhaszt (hátrafelé mozoghatsz a kezdő kártya felé) egy Location-ról és újra beléphetsz ugyan ide egy jövőbeni katona körben. De ki kell fizetned eldobott akció kártyákban a belépési árát a Location kártyának, ahova visszavonulsz, majd újra annak a kártyának, ahova ismét előre lépsz.

Ellenséges büntetés

Belépési ár - Néhány Hostile kártya megnöveli a Location-je belépési árát.

Példa: Egy Locationnek van 3 belépési ára. Ezen a Locationön van egy Sniper és egy Insurgent kártya. A Sniper hozzáad +3-at a Location belépési árához, az Insurgent pedig még +2-t. Egy katonának 8 akciókártyát kell eldobnia ahhoz, hogy beléphessen ebbe a Locationbe.

Amikor egy Hostile kártya lefogást vagy ölést szenved el, csökken az ellenséges büntetésének mértéke. Ezek a számok per-jellel elválasztva találhatóak a Hostile kártya támadási táblázatában.

Példa: Amíg egy Insurgent kártyán nincs egy lefogás és ölés se, addig az első oszlopot "4-3" használja. Azaz hozzáad +2-t a Location belépési árához. Amikor az Insurgent elszenved 2 lefogást vagy ölést akkor a második "2" oszlopot használja és már csak +1-et ad a belépési árhoz. Amikor a kártya 3 lefogást vagy ölést kap be, akkor az utolsó "1" oszlopot használja és többé nem ad hozzá a Location belépési árához.

Ezért kritikusan fontos, hogy lefogj vagy megölj néhány ellenséget, hogy csökkentsd a belépési árát.

Ellenségek hozzárendelése

Amikor egy Hostile kártyát húzol, húzz egy ellenséges célzó lapocskát is a pohárból, hogy megtudjuk, hogy ez az ellenség melyik katonánkat fogja támadni. Az az ellenség ezt a

katonánkat fogja támadni minden körben, amíg a Hostile kártyát meg nem öltük.

Ha a Hostile kártya célpontja kimegy az ellenség lőtávolságából (range), az ellenség nem fog támadni, amíg a katona vissza nem kerül a lőtávolságán belülre.

Egy katonát bárhány ellenség kipécézhet [becélozhat] magának.

Ha egy katona meghal, húzz egy másik ellenséges célzó lapocskát minden olyan Hostile kártyának, aki az elesett katonát célozta eddig. Vedd ki az elesett katona összes ellenséges célzó lapocskáját a pohárból.

Példa: Három katonád van a küldetésben. Belépsz egy locationbe és húzol egy Gunmen, egy Sniper és egy Militant kártyát. Húzol egy célzó lapocskát minden egyes ellenségnek a pohárból. Kihúzod a #2-est a Gunmen-nek, az #1-est a Snipernek és még egyszer az #1-est a Militant-nak.

Amikor megölsz egy Hostile kártyát, tedd vissza a célzó lapocskáját a pohárba.

Ellenség köre

Utánpótlás húzása

Húzz egy Hostile kártyát minden olyan Location kártyához, amin egy katona van.

Utánpótlás érték - Az ellenség körének utánpótlás húzási fázisában húznod kell Hostile kártyákat minden olyan Location-re, amin katona van. Minden Hostile kártyának van egy érték a jobb felső sarkában. Amikor húzol egy Hostile kártyát, hasonlítsd össze ezt az értéket a Location kártya Reinforce (utánpótlás) pont értékével. Ha az értékek egyeznek, tedd a Hostile kártyát a Location-höz.

Példa: A Location kártyád Reinforce értéke 0-1. Amikor utánpótlásnak húzol egy Hostile kártyát ellenőrizd az értékét. Ha ez 0 vagy 1, tedd a húzott Hostile kártyát a Location-höz. Ha nem 0 vagy 1, akkor dobd el a Hostile kártyát.

Példa: A Private Homes Location kártyának a Reinforce értéke 0. Húzol egy Suicide Bomber kártyát, aminek 2 az értéke. Dobd el a Suicide Bomber kártyát.

Példa: A Private Homes Location kártyának a Reinforce értéke 0. Húzol egy Militant kártyát, aminek 0 az értéke. Tedd a Militant kártyát a többi Hostile kártyához, amik a Private Home Location kártyához tartoznak és húzz egy ellenséges célzó lapocskát a pohárból a Militant-nak. Folytasd az ellenséges támadás fázissal.

Ne húzz utánpótlás kártyát olyan Locationhöz, aminek "None" a Reinforce értéke.

Támadás

Értékelj ki a támadásokat az összes olyan Hostile kártyához, ami lőtávolságon belül van a célpontjával.

Közeleli távolság

Minden olyan Hostile kártya, ami lőtávolon kívül van a célpontjától, mozogjon eggyel közelebbi Location kártyára a célpontja felé. Ha egy Hostile kártya lőtávolon belül van a célpontjához, akkor nem mozoghat.

Ha egy Hostile kártyán van legalább 1 db SUPP (lefogó) lapocskája, nem mozoghat!

Példa: A Gunmen kártya célpontja a 2-es számú Saorrónó, de Saorrónó 2 távolságra van a Gunmen kártyától. Mozgassd a Gunmen kártyát egy Location-nél közelebb Saorrónóhoz a "Közeleli távolság" fázis során..

Példa: A Gunmen kártya célpontja a 2-es számú Saorrónó, de Saorrónó 2 távolságra van a Gunmen kártyától. A Gunmen kártyán van egy SUPP lapocskája. A Gunmen nem támadhat, mert lőtávolon kívül van és nem is mozoghat, mert van rajta egy lefogó lapocskája.

A lefogás lapocskája eltávolítása

Vegyd le a SUPP lapocskát minden egyes Hostile kártyáról.

A küldetés idejének növelése

Mozgassd a Timer lapocskát egy hellyel lejjebb az időösvényen. Ha elmozgatod a lapocskát az "1" helyről lefelé, akkor lejárt az idő és a küldetés sikertelen lett.

Ellenséges támadás

A Hostile kártyák kockadobással támadnak. Nézd meg a támadási táblázatukat, hogy meghatározhassd a támadási dobásuk hatását.

Azokon a Hostile kártyákon, ahol több célkereszt is van, a támadási táblázat több oszlopból áll. A táblázat első sorában lévő számok jelzik a megmaradt ellenségek számát, amik nincsenek megölve vagy lefogva.

Ne számold bele a megölt vagy lefogott célkereszteket a Hostile kártya támadási erejébe.

Példa: Ha lefogtál két ellenséget egy Insurgent kártyán, akkor ők támadáskor azt az oszlopot használják, aminek a tetején a 2 van, mert csak 2 maradék célkereszt van rajta. Tehát ha 7 és 9 között dobunk, akkor okoznak egy sebesülést.

Nem tehetsz több lefogó lapocskát egy célkeresztre. Ha minden célkereszten van már egy SUPP vagy egy EKIA lapocskája, ne törődj a többi lefogó eredménnyel, amit ez a Hostile kártya kapna.

Minél több az aktiv ellenség egy Hostile kártyán, annál nagyobb az általuk okozható kár.

Példa: Ha 3 vagy 4 célkereszt és nem lefogott egy Insurgent kártyán, amikor támad, akkor 1 sebesülést okoznak 5-8 közötti dobással és 2 sebesülést 9 vagy magasabb dobással.

Ha 1 célkereszt meghal vagy lefogják és már csak 2 aktív célkereszt van az Insurgent kártyán, akkor 1 sebesülést okoz ha 7-9 között dob és 2 sebesülést ha 10-et vagy többet.

Lőtávolság és támadási táblázat - Dobj kockával és nézd meg a támadási táblázatban a támadás eredményét. Minden Hostile kártyának egyedi támadási táblázata van. Amikor egy Hostile kártya megtámad egy katonát, dobj a 10 oldalú kockával a támadásért és a 6 oldalúval a katona fedezékének legyőzésére. Dobj mindkét kockával egyszerre. Használd a támadási táblázatot mint normálisan, hogy meghatározd a támadás alapját a kockadobás alapján.

Példák: Az ellenség támadási dobása 2 sebesülést okozna, de a fedezék legyőző dobás sikertelen. Ekkor a katona elszenved egy lefogást (SUPP).

Az ellenség támadási dobása elvéti a célt, de a fedezék legyőző dobás egyenlő vagy nagyobb, mint a katona fedezéke. Ekkor a katona elszenved egy lefogást (SUPP).

Az ellenség támadási dobása elvéti a célt, és a fedezék legyőző dobás is kevesebb, mint a katona fedezék értéke. Ekkor a katona "elszenved" mellé lövést (Miss).

Az ellenség támadási dobása 1 sebesülést okozna, és a fedezék legyőző dobás is sikeres. A katona elszenved 1 sebesülést.

Sebesülések

Minden sebesülés, amit egy Hostile okoz, csökkenti a katona erejét (Health) eggyel. Jelöld a sebesüléseket, amit egy katona szenved el azzal, hogy ráteszed a Wound lapocskát a katona kártyájára.

Amikor egy katona megsebesül, csak annyit tehet, hogy bekötözi. Annyi értékű sebesülési lapocskát helyez egy sebesült katona kártyájára, amennyi értékű sebesülést szerzett. Minden alkalommal, amikor bekap egy sebesülést, tegyél egy különálló lapocskát a kártyájára.

Példa: Holte elszenved 1 sebesülést egy Militant támadásban és egy második sebesülést egy Insurget támadásban. Tegyél 2 külön sebesülési lapocskát Holte-ra, mindegyik 1 sebesülést mutasson. Holte-t le kell kezelni (treated) minden sebesülésre külön-külön.

Egy katona gyógyíthat egy másik katonát ugyan azon a Location-ön ha képes gyógyítási dobásra (heal roll), azaz (such as) van First Aid Kit-je. Egy sebesülést csak egyszer gyógyíthatsz. Cseréld ki a sebesülési lapocskát egy lekezelt sebesülési (treated wound) lapocskával. A lekezelt sebesülési lapocská mutatja, hogy azt a sebesülést nem kezelheted le többször.

A "Heal 1" hatás csökkenti a sebesülést 1 ponttal. A "Heal 2" hatás csökkenti a sebesülést 2

ponttal.

Példa: Covert elszenved egy 2 pontos sebesülést. Samaniego felhasználja a Fist Aid Kit-ét, hogy gyógyítson 1 pontot Covert sebesülésén. Cseréld le a 2 pontos sebesülés lapocskát egy 1 pontos lekezelt sebesülés lapocskával. Ez azt mutatja, hogy ő még mindig szenved 1 sebesülést és ez a sebesülés már nem csökkenthető a küldetés során.

Ha egy gyógyítás teljesen meggyógyít egy sebesülést és marad felhasználatlan gyógyítási érték, hagyd figyelmen kívül a többlet gyógyítási pontokat.

Elesés (meghalás)

Ha egy katona (élet)ereje (Health) 0-ra vagy kevesebbre csökken, akkor elesik (meghal) és nem gyógyítható. Egy elesett katona nem vesz részt többé a küldetésben. Azonnal le kell szedni a bábuját a TDS-ről és el kell dobni az akciókártyáit. A katonát kiemelték (medevac) a küldetésből.

Az elesett katona hátrahagyja az összes fegyverét, felszerelését és lőszert a Locationjén arra az esetre, ha más katonák fel szeretnék venni.

Önkéntesen is kiemelhetsz (medevac) egy katonát a küldetésből, ha a ereje (health) 2 vagy 1-re csökkent. A katona kör alatt emelheted ki az ennyire sebesült katonákat.

Számold újra a csapatod Resource pont értékét minden alkalommal, amikor egy katona meghal vagy kiemelik a küldetésből. Ez az egyetlen alkalom, amikor újraszámolhatod a Resource pont értéket.

Példa: Ha egy 15 resource pont értékű nem-játékos katona elesik, a csapatod - amely 55 resource ponttal kezdett - most már csak 40 Resource pontot ér. Amikor húzol Hostile-okat a Side Street Location kártyához, csak addig kell húznod, amíg 4 vagy több a Hostile kártyák Experience pontja a Location kártyán.

Vedd be az értékbe az összes fegyvered és felszerelésed Resource pont értékét is, amikor újraszámolsz.

Példa: Ha a küldetést 4 gránáttal kezdted, akkor ezek 4 Resource pontot értek. Ha már csak 2 gránátod van, amikor újraszámolod az értéket, akkor csak 2 pontot számolj bele.

Könnyíteni a terhet

Amikor újraszámolsz, eldobhatsz felszerelést, fegyvert és többlet lőszert, hogy csökkentsd a csapatod Resource összpontját. Ha eldobsz egy ilyen cuccot, akkor azt vedd ki a játékból. Nem veheted fel többet.

Példa: A csapatod 85 Resource pontot ér. Egy 10 pontos katona elesik és ezzel lecsökken a csapat értéke 75-re. Ha le tudod csökkenteni a csapat értékét még eggyel, akkor lekerülsz az 50-74-es sávba a Hostile kártya táblázatában. Eldobsz 1 db M67-es gránátot, hogy csökkentsd a csapat értékét 74-re.

A cél teljesítése

A katona kör alatt bármelyik olyan katona, ako az Objective kártyával szomszédos Location-ön van "aktiválhatja" az Objective kártyát úgy deklarálja, hogy az Objective lesz a következő Locationje. Szedd le az Inactive lapocskát az Objective kártyáról, amikor aktiválódik.

Példa: A Going Deep küldetés során az Objective kártya a #9-dik helyen van. ha az egyik katonád a #8-dik Location-ön van, aktiválhatja az Objective-et.

Egy Objective aktiválása olyan, mint amikor kijátszunk egy Location kártyát. Húzd ki az Objective Hostile kártyáit, amikor aktiváltál egy Objective-et.

A csapatodnak nem kell rajta lennie az Objective-en ahhoz, hogy megnyerd a játékot. A csapatodnak nem kell együtt lennie egy Location-ön ahhoz, hogy megnyerd a játékot.

Néhány Objective-nek egyetlen célpontja van, amit meg kell semmisíteni a küldetés teljesítéséhez. Ezekhez a célokhoz egy robbantásos támadás összes ölés és lefogás eredménye ölést és lefogást okoz a célon.

Példa: Rádobsz egy gránátot a VIP Helicopter-re és okozol 2 ölést. Mindkét ölés sérülést okoz a helikopteren.

Más Objective-eknek meghatározott számú célpontja van, amelyeket külön támadásokkal, egyenként kell megsemmisíteni. Ezek a célok lehetnek 2 vagy több épület, jármű, stb amiket meg kell semmisíteni. A lefogásoknak és öléseknek nincs hatása más célokra.

Példa: A Drug Huts Objective-re az van írva, hogy 3 kunyhót meg kell semmisíteni. A kártya azt is jelzi, hogy be kell vinned 1 ölést minden egyes kunyhóra robbantással (Explosion Attack), hogy megsemmisítsd.

Rádobsz egy gránátot a Drug Hut kártyára, ami 2 ölést okoz. Megsemmisítettél 1 (de csak 1) kunyhót. A második ölésnek nincsen hatása. Meg kell támadnod mind a három kunyhót külön támadásokkal hogy mindet megsemmisítsd.

Egy másik katona rálő egy 40mm-es gránátot és okoz 3 ölést. Ő is csak 1 kunyhót semmisített meg.

A csapatodnak még egy kunyhót meg kell semmisítenie ahhoz, hogy teljesítse a küldetést.

Néhány akció kártya szövege megengedi, hogy azzal Hostile kártyát támadj. Ezek az

akciókártyák nem támadhatják meg az Objective kártya célpontjait. Ezzel szemben megtámadhatják a Hostile kártyákat az Objective kártyán.

Példa: Egy Mortar Call akciókártya nem támadhatja meg a helikoptert a VIP Helicopter Objective kártyán, de megtámadhatja a Hostile kártyákat a VIP Helicopter kártyán.

Az elsősegély kiemelés (medevac) kimenetele

Amikor a küldetésnek vége, dobj azért, hogy meghatározd az összes kiemelt sebesült katona állapotát. Ha egy egyszeri küldetést játszottál, akkor ennek nem sok jelentősége van, csak a történet miatt lehet érdekes. De ha kampányban játszol egy sor küldetést, akkor ez határozza meg, hogy az adott katona játszhat-e a jövőbeli küldetésekből. Ha egy katona “képes aktív szolgálatba állni” eredményt kap a dobással, akkor játékban marad a kampányban, az összes többi eredmény hatására ki kell venni a játékból.

10-oldalu kockával dobva: 8+ akkor “képes aktív szolgálatba állni”, 6-7 akkor “egészségügyi leszerelés”, 5- “Bevetés közben elesett”.

A kozkadobást módosítja a katona állapota, amivel kiemelték. Ha 2 maradék életerővel emelték ki, akkor a dobáshoz +4. Ha 1 maradék életerővel emelték ki, akkor +2. Ha 0 vagy kevesebb életerővel emelték ki, akkor +0. Ha pedig a küldetés sikeres volt, akkor is +2.

Opcionális szabályok

Akciókártyák félretevése a belépéshez

Fegyver műszaki hiba (jam)

Véletlen küldetés generálás

Kampányok

Kártyák kulcsszavai

Again - Eszközölj újabb támadást. A Hostile megtámadja a megcélzott katonáját. Ha a katona elesik, húzz egy új lapocskát egy új katonának és támadd meg vele.

Attachment - Ezek a kártyák feljavítanak egy fegyvert vagy egy felszerelést. Olyan fegyvert

tudnak feljavítani, ami rá van írva a kártyára. Példa: A "Rifle attachment" kártya csak Rifle típusú fegyverre szerelhető, csak azt javítja fel.

All - A hatás érinti az összes katonát a Location kártyán. Ha a hatás sérülést okoz, a Hostile felhasználja az 1 fedezék legyőző dobását (d6) minden katonára.

Behind - Azok a Location-ök, amik elválasztják a katonát az küldetés első Locationjától.

Collateral Damage - Nem használhaszt robbanós (Explosion) és sorozatlövő (Auto) támadást a Location-ön.

Discard Hostile - Ha leveszel egy Hostile kártyát, egy akció kártya hatására, nem kaphat XP-t a Hostile-ért.

Defeat Cover - Részletezi az Objective fedezék értékét.

Destroy - Ez azt eredményezi, hogy megszünteti a Hostile kártyát. Példa: Ha egy Suicide Bomber dobja a Destroy-hoz elegendő dobást, a katonák a kártyán megkapják a sérülésüket, aztán a Suicide Bomber-t kivesszük a játékból. A Hostile célkatonája kapja meg az XP-t. Ha egy Suppress (lefogó) hatás meggátolja a Hostile akcióját, az egész akció meghiusul. A Hostile nem semmisül meg.

Eliminate Hostiles - Öld meg az összes Hostile-t (ellenséget), ami a Location kártyára húztak, még akkor is ha elhagyta már a Location-t, és azokat az ellenségeket is, amik a Location kártyára léptek.

Példa: Egy Objective kártyának van "Eliminate Hostile" megjegyzése. Amikor letetted az Objective kártyát húztál rá egy Gunman és aegy Sniper ellenséget. Meg kell ölnöd ezeket a kártyákat. Egy Fanatic, amit az Objective előtti Location kártyára húztál, ájtött az Objective kártyára. Ezt a kártyát is meg kell ölnöd. Egy Radioman-t húzol az Objective kártyára a Reinforce (erősítés) húzáskor. Meg kell ölnöd ezt a kártyát is. Egy Fanatic-ot húzol az Objective-re, de az átmegy a szomszédos Locationbe. Ezt a kártyát is el kell intézned.

Escape Mission - Ezeken a küldetéseken visszafelé utazol. A katonák az Objective kártyán kezdenek és a Mission kártya felé haladnak visszafelé. Az Objective kártya aktív módban kezd.(
The Objective card begins the Mission Active) Húzz ellenség kártyákat az Objective kártyára azután, hogy az időszámlálót az első küldetés-körbe tetted. Minden katonának a Mission kártyán kell lennie, hogy sikeres lehessen a küldetés. A katonák nem emelhetők ki egészségügyi okokból (nem lehet őket medevac-olni) az ilyen küldetésekből. Minden ártalmatlanná tett katona azonnal meghal. Néhány kártya-hatás ellenségeket ad a Location kártyákhoz. Ne adj ellenségeket a Mission kártyához.

Expend(ed) - Vidd végbe a támadást és aztán dobd el a kártyát vagy lapocskát.

Fearless - Ha egy Hostile kártyán szerepel a Fearless tulajdonság, azt nem érinti a lefogás (suppress).

Front-most Soldier - A katona(k) azon a Location kártyán, ami a legmesszebb van a Mission kártyától.

Gear - Egy gyűjtő fogalom, ami magában foglalja a Fegyver- és Felszerelés kártyákat, valamint a lőszer-, akna-, gránát lapocskákat, amik a fegyver- és felszerelés kártyákon vannak.

Hostile - Minden egyes önálló célkereszt a Hostile kártyán.

Inspire - Vegyél le 1 Suppress lapocskát minden egyes Hostile kártyáról a Hostile Attack lépés elején.

Kill - A Hostile célpontja meg lesz ölve ha egy védelmi kártyát nem játszik ki valaki.

Kills - Az ölések száma, amit okoznod kell ahhoz, hogy az Objective-et teljesítsd.

Kill All - Minden katona meg lesz ölve a Location-ön, ha nem játszik ki valaki védelmi kártyát.

Kill, Discard - Öld meg a megcélzott katonát és dobd el a Hostile kártyát.

Limit 1 per - Csak egyszer lehet megvenni és/vagy rászerezni a katonát vagy felszerelést a küldetés során. (Can only be purchased and/or attached to one Soldier or Item, or only purchased once during a Mission)

Location card Modifier - (Adjusts the number of Location areas you get for the Mission)

Malfunction - Ha a Malfunction (meghibásodás) eredmény dobódott ki, a Hostile kártya azonnal meghal. A Hostile által célzott katona megkapja a Hostile-ért járó XP-t.

Miss - A támadás sikertelen. A célzott katona még kaphat Suppress-t, ha az ellenség sikeresen túldobta a becélzott katona Defeat Cover-jét.

On Site - Ahhoz, hogy az Objective teljesített legyen, legalább egy katonának rajta kell lennie az Objective kártyán.

Penetration (x) - Add hozzá a megjegyéz értékét a fegyver Defeat Cover elleni dobásához. Példa: Adj +1-et a Defeat Cover dobáshoz, amikor M67-es gránáttal támadsz.

Pre-Req - Mindenképp meg kell vened a jelzett kártyát mielőtt az új kártyát megvennéd.

Rails (x) - Néhány fegyvernek van ilyen tulajdonsága. Felszerelhetsz az ilyen fegyverekre a jelzett értékben (Loadout) kiegészítőket (Attachments), anélkül, hogy ez megterhelné a katonát

Loadoutját. Példa: Egy M16A4-nek van Rails (2)-je. A fegyverre szerelt kiegészítők súlyának (loadout) első két pontja nem terheli meg a katona loadout limitjét.

Range - A távolság Location kártyákban a támadótól a célpontjáig.

Ranged - Egy tulajdonság, ami feltűnik néhány fegyverkártyán. Ezt a tulajdonságot hivatkozva meg néhány akció- és felszerelés kártya.

Rear-most Soldiers - A katona(k) azon a Location kártyán, ami legközelebb van a Mission kártyához.

Recon (kártya típus) - Ez a megjegyzés jelöl egy kártyatípust az akció kártyák paklijában. Nézd át a paklit, válogasd ki a megadott típusúakat, szabadon add oda az egyik játékos katona kezébe, majd keverd meg az akció kártyák pakliját.

Reinforce (x) - Néhány Hostile kártyának van ez a tulajdonsága. Húzz egy Hostile kártyát a Hostile Reinforce lépés alatt. Ha a Hostile kártya experience értéke egyezik valamelyik értékkel a húzott Hostile tulajdonság listájából, akkor helyezed a Hostile kártyát ugyan arra a Locationre (If the Hostile card's Experience value matches one of the values listed for the Draw Hostile skill, place the Hostile card in the same Location). Ha egy Reinforce lehetőséggel rendelkező Hostile kártya belép a játékba a Hostile Attack lépésben, akkor ne húzz utánpótlás (Reinforcement) kártyát abban a körben, amiben belépett a játékba.

Resource Modifier - Módosítsd a Resource pontokat, amiket a küldetésben kaptál.

Screened - Minden megadott típusú ellenségnek az adott Location kártyán halottnak vagy lefogottnak kell lennie, mielőtt megtámadhatod a védett (Screened) ellenséget.

Single shot - A fegyver nem használható egynél többször egy játék körben. Magától újratölt akció felhasználása nélkül minden játékkör végén.

Self-Defense - Ezzel a tulajdonsággal jelölt fegyverek használhatók arra, hogy megállítsanak (cancel) egy 0 távolságból [ugyan arról a Location-ről] érkező ellenséges támadást a megcélzott katonád ellen. Beleértve a 0 távolságú, minden katonát érintő támadásokat is. Csak egyszer használhatod a Self-Defense-t minden ellenséges támadás (Hostile attack) lépésben, még akkor is ha több, mint egy Self-Defense fegyvered van.

Használd a Self-Defense-t azután, hogy dobta az ellenség 0 távolságú támadásához a katonád ellen. Dobj el 1db lőszer-t a Self-Defense fegyverről (ha tud támadni) és hagyd figyelmen kívül (cancel) az ellenség támadását.

Size - Módosítsd a támadó dobásaidat az Objective ellen.

Stealth - Egy olyan tulajdonság, ami feltűnik néhány fegyver- és akció kártyán.

Structure - Egy olyan tulajdonság, ami feltűnik néhány Objective és Hostile kártyán. Néhány fegyver bónuszt kap ha ilyen célpont ellen használják.

Suppress - Egy támadás lehetséges hatása.

Suppressed - Egy leírás néhány csendes (Stealth) fegyveren.

Time Limit - Csak a jegyzett számú kör áll rendelkezésedre, hogy elpusztítsd az Objective-et. Amint az Objective aktiválva van, helyezz egy lapocskát a kártyára minden katona kör végén. Ha a lapocskák száma egyenlő lesz a jelzett Time Limit-tel és még nincs elpusztítva az Objective, a küldetés sikertelen. Akkor is sikertelen a küldetés, ha a Time Limit ugyan még nem járt le, de a küldetés ideje igen.

Triggered - Nem használhatsz Triggered fegyvert a katona kör alatt, kivéve jármű (Vehicle) és épület (Structure) ellen. Akció felhasználása nélkül használhatsz Triggered fegyvert egy Hostile kártya ellen, ha a Hostile a te Location-ödre teszik vagy belép oda. Példa1: A katona kör alatt felhasználasz egy kaciót, hogy megtámadj egy Technical-t egy M2 Munition-nel. Példa2: Egy Fanatic bejön a Location-ödre a Close Range lépésben. Felhasználasz egy Minimore-t és megtámadod a Fanatic-ot akció felhasználása nélkül. Példa3: Egy Gunman feltűnik a Location-ödon a Reinforce húzás alatt. Elhasználasz egy Claymore-t és megtámadod vele a Gunman-t akció felhasználása nélkül.

Turn Modifier - Módosítsd a küldetés idejének a számát.

Vehicle - Egy olyan tulajdonság, ami feltűnik néhány Objective és Hostile kártyán. Néhány fegyver bónuszt kap ha ilyen célpont ellen használják.