

Testy

Testy – rzut xK6, x = poziom testowanej umiejętności. Wynik testu to najwyższy wyrzucony wynik, +1 za każdą dodatkową „6“, plus/minus ew. Modifikatory

Testy przeciwstawne – obaj gracze wykonują test, gracz podejmujący akcję (atakujący) próbuje uzyskać wynik testu wyższy od obrońcy. Wynik atakującego – wynik obrońcy = poziom sukcesu. Poziom sukcesu ≤ 0 to nieudany test.

Testy z progiem – test wykonuje gracz podejmujący akcję, próbuje uzyskać wynik testu wyższy od progę. Wynik atakującego – próg = poziom sukcesu. Poziom sukcesu ≤ 0 to nieudany test.

Aktywacja, tura

Aktywacja – każdy gracz rzuca K6+najwyższe dowodzenie wśród swoich modeli. Model z wyższym wynikiem wybiera, kto aktywuje pierwszy model. Dalej – aktywacje naprzemiennie.

Działania modelu – model może

- poruszyć się z wybraną prędkością i zaatakować, jeśli pozwala mu na to tabelka ruchu
- poruszyć się z wybraną prędkością i wskazać cel do ognia pośredniego
- odłożyć akcję na reakcję
- przeładować broń
- wykonać akcję dostępną dzięki umiejętności

Ruch – tabelka z prawej strony, aktualnie 3 dostępne opcje: ruch o 0 (czyli stoimy w miejscu), dwie inne możliwe szybkości. Modyfikatory podane w wierszach Att i Def odnoszą się do testów ataku i obrony, jeśli w wierszu jest tylko „-“, model nie może atakować przy danej prędkości. Modyfikatory liczą się do następnej aktywacji modelu.

Teren, osłona

Normalny – ruch bez ograniczeń

Trudny – ruch z połową prędkości

Bardzo trudny – ruch z 1/3 prędkości

Model w otwartym terenie – modyfikator +1 do testu ataku

Model w miękkiej osłonie (do 1“ od osłony) – modyfikator -1 do testu ataku

Model w twardej osłonie (do 1“ od osłony) – modyfikator -2 do testu ataku

Model niewidoczny – możliwy tylko atak ogniem pośrednim, modyfikator -2 do testu ataku

Atak – ogień bezpośredni, walka wręcz

Test przeciwstawny, Att atakującego vs Def obrońcy. Uwzględniamy: modyfikatory wynikające z ruchu atakującego i obrońcy (tabelka ruchu), modyfikator zasięgu, celność broni (Acc w tabelce broni), osłonę, ogłuszenie, modyfikatory wynikające z obrażeń, inne modyfikatory:

- ogień krzyżowy: -1 do obrony dla modeli, które są atakowane przez 2+ modele, pomiędzy ich liniami strzału jest kąt >90 stopni
- broń strzelecka w walce wręcz: broń bez cechy Melee w 3" od celu ma modyfikator -1 do trafienia
- atak od tyłu: obrońca ma -1 do obrony

Obrażenia: poziom sukcesu x DAM broni

Jeśli próg sukcesu wynosił co najmniej 1, przeciwnik zostaje ogłuszony

Atak – ogień pośredni

- 1) trafienie – test ataku z progiem 4, modyfikatory: ruch atakującego, zasięg, modyfikatory z obrażeń atakującego, ogłuszenie atakującego, celność broni. Udany test – trafienie w punkcie celowania, nieudany test – rozrzut o 1k6 w losowym kierunku
- 2) obrażenia – niezmodyfikowany wynik rzutu na atak - rzut obrońcy na Def = poziom sukcesu
- 3) -obrażenia: poziom sukcesu x DAM broni
- 4) Jeśli próg sukcesu wynosił co najmniej 1, przeciwnik zostaje ogłuszony

Ataki obszarowe (pośrednie i bezpośrednie)

Atakujący wykonuje pojedynczy rzut na atak, każdy obrońca na obszarze ataku broni się przed nim indywidualnie (do wyniku rzutu atakującego i obrońcy liczone są odpowiednie modyfikatory). W ataku obszarowym jako środek obszaru traktujemy środek zaatakowanego modelu, celami są wszystkie modele, których podstawka jest choć częściowo w zaatakowanym obszarze.

ROF

Broń mająca ROF>0 może wykorzystać je na 2 sposoby:

-zwiększyć Dam o wykorzystany ROF broni

-wykonać atak obszarowy o promieniu równym wykorzystanemu ROF broni

Można wykorzystać mniej niż maksymalny ROF, można go dzielić między zwiększanie DAM a atak obszarowy

Amunicja

Atak może spowodować zużycie amunicji, prawdopodobieństwo zależy od wykorzystanego ROF. Magazynek zostaje wyczerpany na wyniku niezmodyfikowanego testu ataku równym:

ROF 0 –1

Mniej niż połowa ROF –1,2

Połowa ROF lub więcej –1,2,3

Pełne ROF –1,2,3,4

ROF 1 w broni o ROF 1 – 1,2,3

Model, który wyczerpał amunicję w broni, może przeładować broń kosztem 1 aktywacji – do tego czasu nie może korzystać z tej broni.

Broń mająca w kolumnie Mags „LA” zużywa 1 szt. amunicji za każdy strzał, jednak nie trzeba jej przeładowywać

Ogłuszenie

Ogłuszenie daje modyfikator -1 do wszystkich wykonywanych testów. Model może mieć tylko 1 ogłuszenie w danym momencie
Usuwanie ogłuszenia – automatycznie na początku aktywacji modelu

Reakcje

Model może wykorzystać odłożoną akcję w reakcji na widoczne działanie (ruch, strzał itp) widzianego przez siebie modelu. W odpowiedzi może poruszyć się lub strzelić.

Dowodzenie

Dowódca ma do wykorzystania punkty Dowodzenia (ilość określona na karcie). Może przeznaczyć je na jeden z następujących efektów dla siebie lub modelu do 6" od siebie:
-przerzut dowolnego testu
-aktywowanie modelu (nawet, jeśli był aktywowany w tej turze)
Użyte punkty są użyte ;) – nie wracają w trakcie gry.

Zdolności specjalne i zasady dodatkowe

IF – broń może być wykorzystana do ognia pośredniego
AE – broń ma atak obszarowy o promieniu podanym po skrócie
FT – brak zasięgu w calach, atak przeciw wszystkim modelom pod wzornikiem
LA – limitowana amunicja
M – broń może być wykorzystana w walce wręcz
SB – broń zapalająca, trafiony model (próg sukcesu >0) zaczyna się palić. W momencie aktywacji rzuć kostką, 1-4 gaśnie, 5-6 traci 1 ranę i płonie dalej.
Medic – model może wyleczyć kosztem 1 aktywacji przyjazny model z 1 rany, wymagany udany rzut 1 kością powyżej podanego progu (Medic 4 leczy na 5+)
Stealth – model może uniknąć bezpośredniego ataku wymierzonego przeciw niemu, wymagany udany rzut 1 kością powyżej podanego progu (Stealth 5 unika na 6+)

Obrażenia

Model otrzymuje ranę, jeśli obrażenia broni x poziom sukcesu są równe lub wyższe od jego pancerza. Za każde x punktów obrażeń (gdzie x = pancerz modelu) model otrzymuje jedną ranę – czyli np. Model z pancerzem 8 otrzymuje jedną ranę za 8+pkt obrażeń, dwie za 16+ itd..

Zasięg broni

Broń ma podane 2 zasięgi – optymalny i maksymalny (niektóre tylko optymalny).
Broń w zasięgu optymalnym nie ma dodatkowych modyfikatorów celności, w maksymalnym -1.

UWAGA!!!!

Wszystkie modyfikatory odnoszą się do WYNIKU RZUTU. Ilość rzucanych kości zależy od wartości danej umiejętności i niczego innego.