

CIERNIE I GWIAZDY: GRA BITEWNA



**KONTAKT I MATERIAŁY – LUMIGRANIE.PL
AUTORSTWA RADOSŁAWA TENDERY**

Spis treści

WSTĘP.....	3
CO TO ZA GRA?.....	3
O CZYM JEST TA GRA?.....	3
JAK MAM W TO GRAĆ?.....	3
KOŚCI I RZUT.....	4
MIERZENIE ODLEGŁOŚCI.....	4
MODEL ROZGRYWKI.....	5
CECHY.....	7
JEDNOSTKI.....	10
PIECHOTA.....	10
POJAZDY.....	11
ZASADY DODATKOWE.....	12
ROZMIAR.....	12
TYP.....	14
UMIĘTNOŚCI.....	15
AKCJE.....	18
RUCH.....	18
PIECHOTA.....	18
POJAZDY.....	18
PROWADZENIE OGNIA.....	19
PIECHOTA.....	19
POJAZDY.....	19
OSTRZAŁ PRECYZYJNY.....	20
UZBROJENIE OBSZAROWE.....	20
MODYFIKATORY ATAKU.....	21
OSŁONY TERENOWE.....	21
ROZDZIELANIE TRAFIEŃ.....	22
WALKA WRĘCZ.....	23
TARANOWANIE.....	23
CIOSY WRĘCZ.....	23
CZEKANIE.....	24
MORALE.....	25
POSIŁKI.....	26
REZERWY.....	26
DESANT.....	26
WYPOSAŻENIE.....	27
UZBROJENIE.....	28
PARAMETRY UZBROJENIA.....	28
ZASADY DODATKOWE.....	29
SCENARIUSZE.....	30
KALKULATOR KOSZTU JEDNOSTKI.....	37
PIECHOTA.....	37
POJAZD.....	38
ZASADY DODATKOWE.....	39
UMIĘTNOŚCI.....	39
EKWIPUNEK.....	40
UZBROJENIE.....	41
KALKULATOR KOSZTU.....	42
LISTA UZBROJENIA.....	43
LISTY ARMII.....	45
SIŁY PAŃSTWOWE.....	45
SIŁY NIEZALEŻNYCH.....	58
SIŁY KOLONIALNE.....	69

WSTĘP

CO TO ZA GRA?

Ciernie i Gwiazd: Gra bitewna to stołowa gra bitewna. Rozgrywana przy stole z udziałem dwóch lub więcej osób. Potrzebujesz do niej modeli, kartki z rozpisanymi siłami, których używasz, kostek k12 oraz godziny-dwóch na grę.

O CZYM JEST TA GRA?

Ciernie i Gwiazdy: Gra bitewna to gra prezentujące starcia armii w odległej przyszłości, w której ludzkość wyruszyła ku gwiazdom. Tytuł ma zasady pozwalające rozegrać różne scenariusze i stworzyć armie do ich rozegrania. Nastawiony jest na prostotę i operowanie oddziałami, w systemie aktywacji naprzemiennej.

JAK MAM W TO GRAĆ?

Zbierz przynajmniej dwóch graczy posiadających odpowiednią dla wybranej skali gry liczbę modeli. Następnie określcie przy pomocy reguł wasze siły oraz wybierzecie scenariusz. Jedyne co pozostało to rozegrać starcie wedle reguł.

Zadaniem graczy jest realizować cele scenariusza dla jego armii i czerpanie przyjemności z taktycznej gry z innymi uczestnikami zabawy.

W następnych rozdziałach poznasz reguły gry oraz jak za ich pomocą tworzyć własne armie i wyposażenie do nich. W osobnym pliku odnajdziesz przykładowe armie prezentujące odmienny charakter rozgrywki.

KOŚCI I RZUT

- W grze używa się kości dwunastościennej zwanej w skrócie K12, wykorzystywana przy wszelkich testach.
- Rzut oparty jest na zasadzie, że im niższy wynik, tym lepszy. Testy zdaje się wtedy, gdy wyrzuci się na kości wartość równą bądź mniejszą niż wymagana.

Przykład: gdy testowany parametr wraz z modyfikatorami ma wartość 5, test zostaje zdany przy puli wyników od jedynki do piątki.

- Większość testów to rzuty oparte na wartości parametru zmodyfikowanej przez premie i kary. Zmieniają one pulę wyników, przy której dochodzi do zdania testu.

Przykład: US 5 pozwalają na trafienie celu przy wynikach od 1 do 5. Modyfikator -1 zmniejsza tę pulę do 1-4, a +1 zwiększa do 1-6.

- Jeśli modyfikatory pozwalają na osiągnięcie puli 1-12 i większej, nie trzeba wykonywać testu – jest on zdany automatycznie.
- W sytuacji, gdy modyfikatory zmniejszają pulę do 0 i wartości ujemnych – test jest automatycznie porażką.

MIERZENIE ODLEGŁOŚCI

- Wszelkie mierzenie zasięgu ruchu, uzbrojenia, promienia działania umiejętności itd. można wykonywać przed deklaracją akcji.
- Odległość ruchu mierzy się od przodu podstawki do przodu podstawki, a w przypadku pojazdów od krawędzi modelu do podstawki/krawędzi innego pojazdu.
- Zasięg uzbrojenia mierzy się od krawędzi podstawki modelu wykonującego ostrzał do krawędzi podstawki celu, a w przypadku pojazdów od lufy wyrzutni/uzbrojenia do styku z modelem pojazdu.

MODEL ROZGRYWKI

Rozgrywka przebiega według poniższego wzoru:

Krok I wybór scenariusza

- Scenariusze rozgrywki różnią się progiem punktowym sił, rozmiarami pola bitwy oraz zadaniami dla uczestników.
- Następnie w ramach jego zasad należy rozpisać siły graczy.
- Można też odwrócić kolejność do wpierw stworzonych sił dopasować scenariusze.

Krok II rozstawienie sił

- Obydwaj gracze rozstawiają na stole swoje siły, według zasad obranego scenariusza.

Krok III Określenie rozpoczynającego

- Pierwszeństwo jest określane na podstawie ilości aktywacji i scenariusza.
- W tym pierwszym przypadku rozpoczyna gracz, posiadający mniej aktywacji, lub jeśli ich ilość jest równa ten, który wyrzuci wyższą wartość na kości.
- Niektóre scenariusze mogą ustalać stronę rozpoczynającą grę.
- Kto rozpoczyna następną turę, zależy od ostatniej aktywacji w poprzedniej turze – gracz, który nie wykonywał swoich ruchów jako ostatni, rozpoczyna następną turę.

Krok IV naprzemienna aktywacja oddziałów

- Gracz rozpoczynający aktywuje wybraną jednostkę i wykonuje jej akcje.
- Po wykorzystaniu jej limitu ruchów bądź spasowaniu drugi gracz aktywuje jednostkę i powtarza schemat.
- Procedura trwa, aż wszystkie jednostki wykorzystają swoje akcje. Następuje wtedy koniec tury.
- W przypadku niesymetrycznej liczby oddziałów należy rozmieścić ich aktywacje najrównomierniej, przykłady:

A B A B A B – przykład równowagi sił

A B A B B – przykład małej przewagi sił – daje ona owoce pod koniec tury.

A B A B A – przykład przewagi sił z równomiernym rozmieszczeniem aktywacji.

A B B A B B A B B A – przykład dwukrotnej przewagi sił – dwie aktywacje B na jedną aktywację A.

Krok V nowa tura

- Na początku nowej tury, zanim którykolwiek z graczy aktywuje oddział, można wykorzystać punkty wsparcia, opisane w stosownym dziale.
- Nową turę zaczyna gracz, który nie kończył poprzedniej tury, następnie gracze aktywują na przemian jednostki aż do wykorzystania ich wszystkich.
- Cykle ten powtarza się aż do zrealizowania celów scenariusza przez jednego z graczy.

Krok VI koniec rozgrywki

- Gra kończy się wraz ze spełnieniem przez jednego z graczy celów scenariusza lub wraz ze skończeniem ostatniej tury, jaką on przewiduje.
- W drugim przypadku należy zliczyć punkty, jakie uwzględni scenariusz, aby obliczyć wynik starcia.

CECHY

- Wszystkie jednostki w grze są opisane zestawem cech.
- Określają one skuteczność ataku, szybkość poruszania się czy odporność na ostrzał.

Przykładowy model piechoty

Cechy					
Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
5	5	5	1	2	7

Obrona

2

Pancerz

1

Kamuflaż

1

Rozmiar

-

Szybkość

- Odległość w calach, jaką pokonuje model za przeznaczenie jednej akcji.

Celność

- Pula wyników kości, na których atak strzelecki jest sukcesem.

Walka wręcz

- Pula wyników kości, na których atak wręcz jest sukcesem.

Siła

- Zdolność do przenoszenia i używania uzbrojenia.
- Określa zasięg rzutu granatów ręcznych.
- Określa obrażenia ataków wręcz.

Żywotność

- Wytrzymałość modelu na ostrzał, spadek do zera oznacza wyeliminowanie modelu z gry.
- Jeśli istnieje możliwość użycia akcji medycznej/inżynierskiej, aby przywrócić w tej samej aktywacji żywotność modelu, nie jest on usuwany.
- Jeśli model otrzyma obrażenia większe niż jego żywotność, jest on usuwany z gry bez szansy na przywrócenie żywotności.

Morale

- Puła wyników kości, na których test morale jest sukcesem.
- Roboty i synteci nie mają tej cechy.

Obrona

- Cecha złożona z 3 części.
- Suma to kara do ataku przeciwko jednostce.

Pancerz

- Część zawsze brana pod uwagę.

Kamuflaż

- Część ignorowana w walce wręcz i część broni.

Rozmiar

- Wpływ rozmiaru jednostki na trudność jej namierzenia.
- Ignorowany przez uzbrojenie obszarowe.

Przykładowy pojazd

Cechy			
Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła
5	4	0	4

Moduł	Żywotność
Napęd	3
Kadłub	3
III segment	-

Obrona	Pancerz przód	Pancerz bok	Pancerz tył	Kamuflaż	Rozmiar
4/4/4	6	6	6	-	-2

Moduł

- Pojazdy podzielone są na moduły, czyli części mające własną wytrzymałość.
- Zniszczenie modułów oznacza utratę możliwości korzystania z części zasad.
- Napęd – pojazd nie może się ruszyć.
- Wieża/moduł uzbrojenia – pojazd nie może atakować.
- Kadłub – pojazd jest liczony jako zniszczony.

Przód, bok i tył.

- Pojazdy mają odmienne wartości pancerza w zależności od kierunku ataku.

JEDNOSTKI

- Mianem jednostki określa się model lub grupę model.
- Wykonują one wspólne akcje w jednej aktywacji.

PIECHOTA

- Jedna wartość żywotności.
- Ujednolicony wpływ terenu na poruszanie się.
- Zamontowanie modeli na podstawkach.

Oddziały

- Piechota jest zorganizowana w oddziały, czyli grupy do dziesięciu modeli, liczone jako jedna jednostka.
- Aktywacja oddziału umożliwia wykonanie akcji wszystkimi modelami wchodzącymi w jego skład.

Koherencja

- Modele w oddziale muszą utrzymywać odpowiednią odległość maksymalną od siebie, zwaną koherencją.
- Są to 2 cale od przynajmniej jednego należącego do tej samej jednostki.
- Przekroczenie tej wartości skutkuje to rozbiciem oddziału na osobne jednostki, wymagające własnej aktywacji.
- Gdy jednostka straci koherencje w wyniku wrogiego ostrzału, nie zostaje automatycznie rozbita – przy aktywacji gracz może, jeśli to możliwe wykonać akcję części modeli, aby odzyskać koherencje. Dopiero wtedy reszta oddziału może wykonać swoje akcje.

Rozbicie oddziału

- Kiedy nie można odzyskać koherencji, oddział ulega rozpadowi na dwie osobne jednostki. Gracz musi wybrać, którą z nich aktywuje w tej kolejce.
- Oddziały oprócz rozbijania mogą również się łączyć. Modele, które jednostkę opuściły, mogą do niej powrócić.

POJAZDY

- Podzieleniem na przynajmniej dwa moduły, każdy z własną pulą żywotności.
- Wpływem uszkodzeń na efektywność ich działania.
- Możliwościami transportowymi w przypadku części z nich.
- Zróżnicowanym wpływem terenu na ich ruch.
- Wszystkie pozbawione są morale.
- W większości brakiem podstawek.

Oddziały pojazdów

- W większości pojazdy są samodzielnymi jednostkami, jednak część z nich może się łączyć w oddziały.
- Muszą wtedy przestrzegać normalnych zasad koherencji. Jej zasięg jest zwiększony do 6 cali.

Transportery

- Większość pojazdów pozwala na transport oddziałów piechoty. Transportowana piechota jest liczony jako ta sama jednostka. Wybierając transporter, jednocześnie aktywujemy znajdujący się w nim oddział.
- Transportowany oddział może prowadzić ogień z wnętrza pojazdu.
- Desant z pojazdu to zwykły ruch wyprowadzany z włazów pojazdu. Jednostka, która go dokonała, może następnie wykonać następną swoją akcją w tej samej aktywacji. Jeśli oddział chce wsiąść do pojazdu, to jego ruch musi zakończyć się w obrębie kadłuba transportera.
- Gdy oddział piechoty wsiada do pustej maszyny, z którą nie stanowi jednej jednostki, to może normalnie wykorzystać pozostałą akcję. Nie powoduje to aktywacji transportera. Ten musi być aktywowany osobno, a znajdujący się w środku oddział, jeśli wykorzystał swoje akcje w tej turze, nie może już nic robić.

ZASADY DODATKOWE

ROZMIAR

Piechota – mały rozmiar

- Cecha dotycząca modeli piechoty mających punkt żywotności, ale swoimi wymiarami mniejszych od ludzi.
- Modyfikator rozmiaru +2.
- Możliwy atak jedynie przy precyzyjnym ostrzale z racji zasięgu/cechy broni.
- Jedno miejsce w transporterze na model.
- Podstawki 25 mm.

Piechota – normalny rozmiar

- Cecha dotycząca modeli piechoty posiadających od jednego do trzech punktów żywotności.
- Brak modyfikatora rozmiaru.
- Jedno miejsce w transporterze na model.
- Podstawki 25/30/32 mm (w zależności od producenta).

Piechota – duży rozmiar

- Cecha dotycząca modeli piechoty, które posiadają od czterech do sześciu punktów żywotności.
- Modyfikator rozmiaru -1.
- Zwiększenie kosztu ekwipunku i zasad specjalnych.
- Dwa miejsca w transporterze na model.
- Podstawki 30/32/40 mm (w zależności od producenta).

Piechota – bardzo duży rozmiar

- Modele piechoty posiadające od siedmiu do dziesięciu punktów żywotności.
- Modyfikator rozmiaru -2.
- Zwiększenie kosztu ekwipunku i zasad specjalnych.
- Trzy miejsca w transporterze na model.
- Podstawki 40 lub 50 mm (w zależności od producenta).

Piechota – Ogromna

- Modele piechoty o żywotności wyższej niż 10.
- Modyfikator rozmiaru -3.
- Zwiększenie kosztu ekwipunku i zasad specjalnych.
- Brak możliwości korzystania z transporterów.
- Podstawki 50 mm i większe (w zależności od producenta).

Pojazd

- To pojazdy posiadające do 11 punktów żywotności.
- Modyfikator rozmiaru -2.
- Koszt ekwipunku i zasad specjalnych zdublowane w stosunku do piechoty.

Duży pojazd

- To pojazdy przekraczające posiadające przynajmniej 12 punktów żywotności.
- Modyfikator rozmiaru -3.
- Koszt ekwipunku i zasad zwiększony w stosunku do mniejszych pojazdów.

TYP

Człowiek

- Do tej kategorii zalicza się wszelkich ludzi, od cywili po zawodowych żołnierzy.
- Niewrażliwe na akcje informatyczne.
- Odzyskują żywotność dzięki medycynie.
- Posiadają morale.

Robot

- Maszyny wykorzystywane w walce, od najprostszyc robotów po pojazdy.
- Wrażliwe na akcje informatyczne
- Odzyskują żywotność dzięki inżynierii.
- Nie posiadają morale.

Synteta

- Zaawansowana istota łącząca świat organizmów żywych i maszyn.
- Niewrażliwy na akcje informatyczne.
- Odzyskują żywotność dzięki inżynierii i medycynie.
- Nie posiadają morale.

UMIEJĘTNOŚCI

- Jednostki mogą wykorzystywać na polu bitwy szereg umiejętności, poszerzających ich możliwości taktyczne.
- Jeśli umiejętność wymaga testu, sukces jest na puli 1-9.

Asymilacja

- Umiejętność pochłaniania sojusznicznych i wrogich jednostek w celu naprawy uszkodzeń i kradzieży sprzętu.
- Pierwszy poziom pozwala na zyskanie punktu żywotności za każde dwa wchłonięte.
- Wchłanianie sojusznicznych modeli jest normalną akcją.
- Wchłanianie wrogich modeli jest owocem udanego ataku wręcz.
- Wchłanianie żywotności usuwa efekt zatrucia.

Reakcja

- Umiejętność pozwala wykonać akcję w aktywacji wrogich modeli.

Desant

- Umiejętność pozwala na pojawienie się jednostki z rezerw wedle zasad desantu.

Dowodzenie

- Pozwala na koordynację działań jednostek, zwiększając ich skuteczność czy możliwości taktyczne.
- Model z tą zasadą dysponuje dwoma punktami dowodzenia.
- Może je wykorzystać w każdym momencie rozgrywki, w sytuacji pasującej do danej akcji.
- Gracz może posiadać tylko jedną jednostkę z tą zasadą w armii.
- Możliwe akcje:
 - Przerzut testu morale dla wybranej jednostki
 - Utrzymanie jedności oddziału mimo niezachowania zasady koherencji.
 - Premia +1 do testu ataku dla wybranej jednostki.
 - Przerzut testu umiejętności dla wybranego modelu.
 - Darmowy desant dla wybranej jednostki. Musi się on odbyć w 10 calach od dowódcy.

Inżynieria

- Umiejętność naprawy maszyn oraz wsparcia logistycznego.
- Model może przywracać robotom i pojazdom punkt żywotności na punk akcji. Zasięg działania umiejętności to 5 cali.
- Model może rozbrajać testem umiejętności pola minowe. Zasięg działania umiejętności to 10 cali.

Lot

- Pozwala na poruszanie się wedle zasad lotu.

Medycyna

- Umiejętność leczenia ludzi.
- Pozwala przywrócić 2 punkty żywotności na akcję. Można użyć w aktywacji wrogiej jednostki w reakcji na otrzymane w oddziale obrażenia.
- Zdolność ma 5 cali zasięgu od modelu.
- Leczenie niweluje efekt zatrucia.

Reanimacja

- Zniszczony model może powrócić do gry i walczyć dalej.
- Po ataku eliminującym model wykonuje się test.
- Sukces oznacza powstanie modelu, porażka uniemożliwia dalsze użycie umiejętności, chyba że model zostanie odratowany przez pierwszą pomoc/inżynierię.
- Model odzyskuje punkt żywotności.

Regeneracja

- Model odzyskuje punkty żywotności bez potrzeby pomocy medycznej oraz likwiduje efekty zatrucia.
- Model odzyskuje punkt żywotności na początku każdej tury.

Walka elektroniczna

- Umiejętność zakłócania działania sprzętu i jednostek mechanicznych.
- Zasięg umiejętności to 15 cm.
- Możliwe akcje:
 - Dezinformacja A-1: Wybrany oddział robotów w zasięgu umiejętności (wystarczy jeden model) traci jedną akcję ze swojej następnej aktywacji.
 - Ochrona A-1: Gracz wybiera jeden oddział, który ma być chroniony. Wszelkie wrogie akcje walki elektronicznej otrzymują karę -6 do czasu następnej aktywacji modelu używającego umiejętności.
 - Koordynacja A-1: Gracz wybiera sprzymierzony oddział robotów, otrzymujący dzięki temu premię +1 do wszystkich akcji w jego następnej aktywacji.
 - Opanowanie A-2 Po udanym teście wybrany oddział robotów zostaje opanowany na jedną aktywację. Jeśli informatyk zostanie zabity, zanim przejęta jednostka wykona akcję, to wraca ona do właściciela, tracąc jednak jedną akcję.
 - Zakłócanie A-2: Wszelkie wrogie akcje cybernetyczne w obszarze działania modelu otrzymują karę -6 do rzutu. Dodatkowo akcje, które normalnie są wykonywane automatycznie, muszą być teraz testowane z uwzględnieniem kary.

Zwiad

- Umiejętność pozwalająca na lepsze rozmieszczenie jednostek.
- Modele posiadające tę umiejętność mogą zostać wystawione poza obszarem wystawienia gracza, ale nie bliżej niż 10 cali od jednostek przeciwnika.
- Przy wychodzeniu z rezerw mogą również wychodzić z wybranej bocznej krawędzi stołu, a nie tylko z krawędzi gracza.

AKCJE

- Każdy model w grze posiada dwie akcje na turę.
- Może je przeznaczyć na ruch, atak lub wykorzystanie umiejętności i sprzętu.

RUCH

- Ruch to akcja polegająca na przemieszczeniu się modelu po polu bitwy o wartość jego szybkości.

Chód/jazda na podłożu

- Ruch w całości po podłożu.

Skok

- Podwojona szybkość.
- Pozwala na ruch w 3 wymiarach.
- Musi kończyć się na podłożu.

Lot

- Pozwala na ruch w 3 wymiarach.

PIECHOTA

- Modele bez lotu lub skoku nie mogą „przeskakiwać” przez inne modele.
- Model korzysta z zasłon automatycznie- wystarczy stykanie się z podstawką o obiekt będący osłoną.

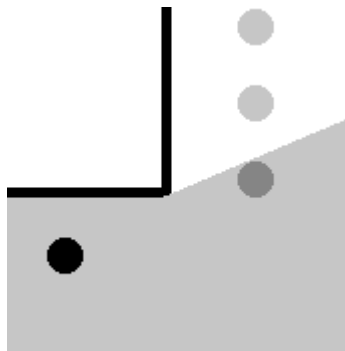
POJAZDY

- Napęd konwencjonalny to koła, gąsienice czy odnóża. Ma on zasady ruchu takie same jak piechota.
- Napęd grawitacyjny pozwala na ruch wedle zasad lotu.
- Pojazdy te mogą się poruszać jedynie w takich miejscach, gdzie fizycznie zmieści się ich bryła.
- Zwykłe pojazdy nie mogą przejeżdżać przez własne jednostki, a poruszanie się przez wrogie oddziały jest ograniczone do taranowania.

PROWADZENIE OGNIA

- Ostrzał to atak wykorzystujący uzbrojenie modelu.
- Każda akcja modelu może być ostrzałem innego celu.
- Każdy model z oddziału może obierać własne cele.
- Ostrzał można zadeklarować jedynie do modeli widocznych przez figurkę atakującą.
- Wyjątkiem jest uzbrojenie raketowe.

Przykład: Czarny model może strzelić jedynie do ciemnoszarego. Reszta oddziału oznaczona na jasny szary nie może otrzymać trafienia.



- W przypadku zakrycia modeli przez przeszkody w postaci murków, wraków czy podobnych obiektów, liczone są one jako kara do testów ataku.
- Wpływ ten jest opisany dokładnie w modyfikatorach ataku.

PIECHOTA

- Zasięg broni mierzy się od krańca podstawki do podstawki lub obrysu celu w przypadku modeli nieposiadających podstawki.
- Modele piechoty najczęściej posiadają tylko jeden typ broni, jednak część może posiadać dwie lub trzy.
- Można wykorzystać wszystkie w jednej akcji, ale jedynie z połową celności zaokrągloną w dół.

POJAZDY

- Pojazdy mogą wykorzystać wszystkie posiadane systemy uzbrojenia bez kary do celności.
- Zasięg broni mierzy się od końca lufy/wyrzutni.

OSTRZAŁ PRECYZYJNY

Ostrzał precyzyjny to możliwość prowadzenia ognia do wybranych modeli piechoty lub części pojazdu. Wymaga spełnienia przynajmniej jednego z poniższych wymagań:

- Cel znajduje się w odległości mniejszej niż 15 cali/ jest jedynym modelem w strefie rażenia w przypadku oddziałów.
- Atak przeprowadzony jest precyzyjnym.
- Uzbrojenie stromotorowe zawsze uderza w najwyższy położony segment pojazdu.
- Jeśli widoczny jest tylko jeden segment pojazdu.

UZBROJENIE OBSZAROWE

- Uzbrojenie to posiada pewne modyfikacje testu trafienia.
- Pierwszą czynnością jest określenie celu za pomocą znacznika/kostki.
- Może nim być zarówno wrogi model, jak i podłoże czy kawałek terenu.
- Następnie wszystkie modele znajdujące się pod znacznikiem stają się celem testu ataku.
- Trafienie pojazdu uzbrojeniem obszarowym wymusza test trafienia na wszystkich jego segmentach znajdujących się w polu rażenia eksplozji.
- Zasięg eksplozji zależy od siły wybuchu, co jest dokładnie wytłumaczone w dziale uzbrojenia.
- Uzbrojenie obszarowe ignoruje kamuflaż.

Granaty wykorzystywane mogą być w turze przez tylko jeden model z oddziału, a ich zasięg zależy od siły modelu go dzierżącego:

- 0 – 5 cali
- 1 – 10 cali
- 2 – 15 cali
- 3 – 20 cali
- 4 – 25 cali

MODYFIKATORY ATAKU

Na szanse sukcesu ostrzału celu może mieć wpływ szereg czynników, w niektórych przypadkach drastycznie zmniejszających celność prowadzonego ognia.

- Dystans od celu – za każdorazowe przekroczenie progu zasięgu zbrojenia otrzymuje się karę -1 do testu.
- Obrona celu – stanowi karę do testu.
- Penetracja uzbrojenia – jest modyfikatorem najczęściej w formie premii.
- Osłona – gdy model jest zasłonięty przez obiekt o stopień mniejszy od niego, otrzymuje się karę -1, jeśli przez równy lub większy -2. W obiekty w pełni zakryte za obiektem o rozmiar większe od nich możliwy jest jedynie, jeśli zostały oznaczone dalmierzem bądź wykorzystuje się umożliwiające to uzbrojenie.
- Wyższa pozycja strzelecka – Jednostka usadowiona wyżej otrzymuje premię +1 do testu ataku.
- Strzelanie przez inne oddziały – jeśli modele prowadzą ostrzał przez inny oddział, niezależnie wrogi czy swój, to otrzymują karę -1 do trafienia.
- Przeznaczenie dwóch akcji na jedną akcję ostrzału – jeśli przeznaczy się dwie akcje na wykonanie jednego ataku dystansowego, otrzymuje się premię +2 do testu.

OSŁONY TERENOWE

- Piechota korzysta z osłon terenowych, jeśli styka się podstawką z nimi.

Osłony terenowe utrudniają szansę trafienia celu, według schematu rozmiaru.

- Małe przeszkody w postaci niskich murków, skrzynek itp. obiektów w pełni zakrywają małą piechotę. Średnia piechota jest zasłonięta.
- Średnie przeszkody w postaci większych odłamków budowli, murów czy elementów zniszczonych pojazdów w pełni zakrywają małą i średnią piechotę. Duża piechota jest zasłonięta.
- Duże przeszkody w postaci wraków pojazdów, zawalonych budowli czy masywniejszych drzew w pełni zakrywają małą, średnią i dużą piechotę. Bardzo duża piechota i pojazdy są zakryte.
- Ogromna piechota i duże pojazdy są zasłonięte, jeśli więcej niż połowa ich obrysu jest zakryta obiektami.

ROZDZIELANIE TRAFIEŃ

W przypadku piechoty istnieją dwa modele rządzące przydzielaniem ataków do danych modeli.

- Pierwszym z nich jest ostrzał precyzyjny, który pozwala atakującemu na wybieranie celu ataku.
- Drugi stosowany jest w nieprecyzyjnym ostrzale. To właściciel atakowane oddziału wybiera trafiony model.

W przypadku pojazdów:

- Pojazdy są znacznie większe od modeli piechoty, dlatego zawsze można prowadzić ostrzał do wybranego pojazdu.
- Ostrzał precyzyjny pozwala na wymierzenie w wybrany, widoczny segment maszyny.
- Nieprecyzyjny ostrzał wymusza wylosowanie fragmentu, jaki został trafiony.
- Uzbrojenie naprowadzane atakuje od strony wyrzutni, a nie obserwatora, który je wzywa.

Przykładowy test segmentu w przypadku pojazdu trójelementowego:

- 1-3 napęd
- 4-7 kadłub
- 8-10 trzeci segment np. wieża.

Przykładowy test segmentu w przypadku pojazdu dwuelementowego:

- 1-4 napęd
- 5-10 kadłub
- Jeśli zostaje wylosowany zakryty fragment pojazdu, przyjmuje się to jako trafienie w największy widoczny segment.

WALKA WRĘCZ

- Walka wręcz to zarówno walka jednostek na krótkie odległości takie jak pomieszczenia, ale również bezpośrednie starcia wręcz.
- Gdy modele zbliżą się do wroga na odległość mniejszą niż 5 cali, rozpoczyna się walka na bliskim dystansie.
- Oddział rozpoczynający wykonuje jedną akcję.
- Równocześnie zaatakowana jednostka wykonuje reakcję, jeśli posiada niewykorzystane w tej turze akcje.
- Następnie oddział atakujący wykonuje drugą akcję, jeśli ją posiada, której towarzyszy równoczesna reakcja obrońców, jeśli ci mogą ją wykonać.
- Zwycięzcą starcia jest ta strona, która zadała przeciwnikowi większe straty w stosunku do początkowej ilości modeli.

Przykład. Oddział 10-osobowy tracący 4 żołnierzy wygrywa z czteroosobowym, który stracił dwóch.

- Przegrani muszą wykonać test morale w swojej następnej aktywacji.

TARANOWANIE

- Pojazdy mają możliwość taranowania innych pojazdów, piechoty czy budynków.
- Wykonuje się go poprzez ruch w linii prostej do celu i najechanie w tej akcji na miejsce zajęte przez inne modele.
- Jest to test ataku wykonywany według zasady: Pula testu = (Pancerz przedni+szybkość taranującego) - (szybkość taranowanego+pancerz taranowanego).

CIOSY WRĘCZ

- Gdy model styka się podstawką z modelem przeciwnika, dochodzi do bezpośredniej walki wręcz.
- Uzbrojenie o masie większej niż siła modelu jest bezużyteczne.
- Test ataku w walce wręcz jest analogiczny do testu strzeleckiego, zamiast parametru celności testuje się walkę wręcz.
- Ignoruje się kamuflaż w walce wręcz.
- Nieruchome pojazdy niemające możliwości walki wręcz są trafiane automatycznie.
- Zamiast uzbrojenia strzeleckiego model może użyć wartości swojej siły jako zadawanych obrażeń, siła zero wymusza użycie broni strzeleckiej.

CZEKANIE

- Deklaracja czekania pozwala wykorzystać akcję jednostki w innej aktywacji.
- Oddział wykonujący to polecenie można aktywować ponownie dopiero jako ostatni w danej turze.
- Czekająca jednostka otrzymuje automatyczną reakcję do czasu swojej ponownej aktywacji.
- W sytuacji, gdy w stan spoczynku przechodzi więcej niż jeden oddział, to reaktywacja prowadzona jest według kolejności dezaktywacji.
- Gdy oddział nie wykorzysta wszystkich akcji w danej turze, to nie przechodzą one do następnej, ale zyskuje automatyczną reakcję do następnej swojej aktywacji.

MORALE

Test należy wykonać gdy:

- Oddział straci 25% stanu osobowego w jednej turze.
- Gdy przegra walkę wręcz.
- Oddział otrzyma trafienie z uzbrojenia posiadającego zasadę terror.

Efekt porażki jest konieczność wykorzystania następnej aktywacji jednostki na wycofanie się w kierunku swojej krawędzi/najbliższej sojuszniczej jednostki.

- Jeśli zasady modeli pozwalają, można połączyć to z innymi akcjami jak ostrzał w ruchu. Wykonanie następnej akcji wymusza kolejne testy morale.
- Jednostki, które z powodu wycofywania się wyjdą poza krawędź pola bitwy, liczone są jako zniszczone.

POSIŁKI

- Nie wszystkie siły gracza muszą znajdować się na polu bitwy.
- Część z nich może pozostać w rezerwie lub przygotować się do desantu, aby wkroczyć do akcji w odpowiednim momencie.

REZERWY

- Podczas wystawiania sił na polu bitwy gracz może lub musi, jeśli tak nakazuje scenariusz przenieść część swych sił do rezerw jako posiłki.
- Siły te biorą normalny udział w walce, nie mogą jedynie rozpoczynać kolejki danego gracza.
- Modele te wychodzą z krawędzi pola bitwy należącej do gracza lub jego ćwiartki, w zależności od zasad scenariusza.
- Wyjście z krawędzi jest normalnym ruchem, jeśli jednostka może ostrzeliwać cele w ruchu, może to zrobić przy wychodzeniu z krawędzi.

DESANT

- Jednostki posiadające zasadę desant nie muszą być wystawiane na polu bitwy.
- Mogą one dokonać desantu bezpośrednio na polu bitwy.
- Jedynym ograniczeniem jest to, że desantująca się jednostka nie może rozpocząć bitwy jako pierwsza aktywacja.
- Sam desant przeprowadza się, wyznaczając punkt lądowania desantu, który nie może być bliżej niż 5 cali od wrogiej jednostki.

Różne typy jednostek korzystają z odmiennych zasad:

- Piechota, lądując w skazanym miejscu, poświęca na to akcję, w trudnym terenie traci wszystkie akcje.
- Pojazdy o napędzie konwencjonalnym wykonujące desant tracą akcję. Gdy desant został wykonany w trudnym terenie, tracą możliwość ruchu w tej turze.
- Pojazdy o napędzie grawitacyjnym tracą akcję, ignorują wpływ terenu.
- Modele, które po wystawieniu są automatycznie unieruchamiane, nie tracą żadnych akcji.

WYPOSAŻENIE

- Modele mogą zostać wyposażone w szeroką gamę sprzętu.
- Od uzbrojenia przez różne typy napędu, na kamuflażach i systemach komunikacji skończywszy.

Antyrakiety

- Uniemożliwia atak uzbrojeniem raketowym, jeśli strzelec nie widzi celu.

Dalmierz

- Sprzęt pozwalający na koordynację ognia.
- Zasięg 20 cali, użycie wymaga akcji, działa raz na turę.

Akcje:

- Wezwanie wsparcia ogniowego jednej z jednostek posiadających broń z zasadą *naprowadzana*. Strzał jest traktowany jako bezpośredni precyzyjny ogień, nawet jeśli cel jest całkowicie niewidoczny dla stanowiska uzbrojenia.
- Premia +1 do ataku przeciwko wybranej jednostce dla reszty własnego oddziału.

System koordynacji ognia

- Model piechoty traktowany jest jako pojazd w kwestii użycia uzbrojenia i dalmierzy.

Wzmacniacz

- Niweluje efekt działania zagłuszacza, ale tylko do 5 cali od posiadacza.

Zagłuszacz

- Uniemożliwia wykorzystanie walki elektronicznej w obrębie 10 cali od modelu.

UZBROJENIE

PARAMETRY UZBROJENIA

- Uzbrojenie, podobnie jak jednostki posiada kilka parametrów, dzięki którym można ocenić jego użyteczność w walce.

Przykładowe uzbrojenie

Nazwa	Szybkostrzelność	Zasięg	Moc	Penetracja	Masa	Zasady dodatkowe	Cena
Pistolet	2	5	1	0	-	-	3
Karabinek	1	10	1	1	1	-	3
Działko	2	15	2	3	3	-	12

Szybkostrzelność

- Liczba ataków na jedną akcję. Część broni może być jednorazowa.

Zasięg

- Odległość w calach, co jaką otrzymuje się kary do ataku.

Przykład: Broń z zasięgiem skutecznym 5 cali za strzelanie na odległości pomiędzy 6 a 10 calami otrzymuje karę o wartości -1 a od 11 do 15 -2 itd.

Moc

- Liczba punktów żywotności traconych przez w razie udanego ataku przez cel.

Penetracja

- Premia do testu ataku.

Masa

- Wymagana siła do wykorzystania uzbrojenia.
- Model może używać broni, jeśli jego siła jest równa masie.
- Jeśli siła jest mniejsza o stopień, może broni użyć jedynie, jeśli w danej turze się nie ruszał.
- Model nie może użyć broni o masie większej o dwa stopnie od jego siły.
- Jeśli model ma siłę większą niż masę, to może jednocześnie wykonać ruch i atak, ale jedynie z połową celności.

Cena

- Wartość broni wyrażona w punktach.

ZASADY DODATKOWE

Impulsowa

- Uzbrojenie szczególnie skuteczne w niszczeniu maszyn.
- Atakuje ekranowanie celu zamiast jego pancerza.
- Wykorzystuje moc jako penetrację.
- Trafiony model nie jest niszczone, a dezaktywowany – można go przejąć.

Miny

- Wystawiane są w formie znaczników.
- Każdy model, który znajdzie się w 5 calach od znacznika, staje się celem ataku.
- Miny można usuwać inżynierią.

Naprowadzana

- Ostrzał z tej broni może zostać wezwany dalmierzem.
- Ignoruje wtedy kary do ataku wynikające z zasłony.
- Użycie broni zużywa akcje modelu.

Obszarowa

- Celem ataku są wszystkie modele znajdujące się w podanej odległości od znacznika eksplozji.
- Promień rażenia eksplozji zależy od mocy broni.
- Punkt mocy to okrąg o średnicy 3 cali. Każdy dodatkowy poziom obrażeń zwiększa jego średnicę o dwa cale.
- Test trafienia przebiega według zasad rozpisanych w dziale prowadzenie ognia.

Precyzyjna

- Zawsze można prowadzić precyzyjny ostrzał.

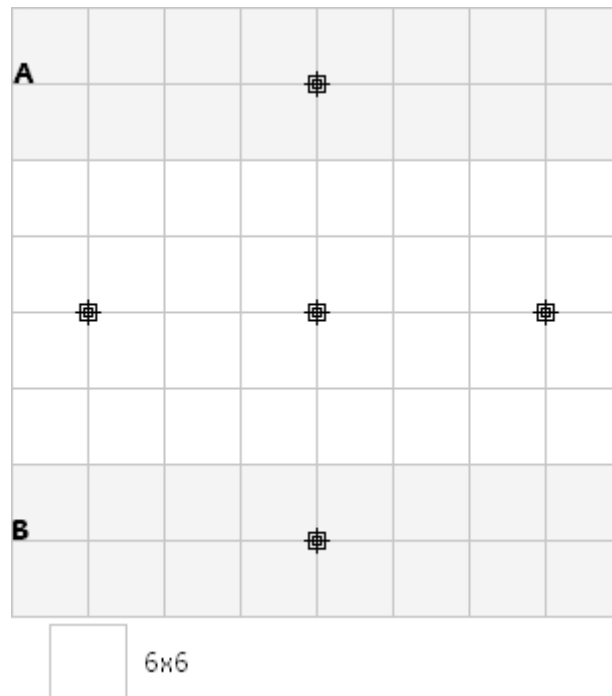
Rakietowa

- Pozwala na ostrzał niewidocznego celu.

Stromotorowa

- Ignoruje kary do ataku wynikające z zasłonięcia.

SCENARIUSZE



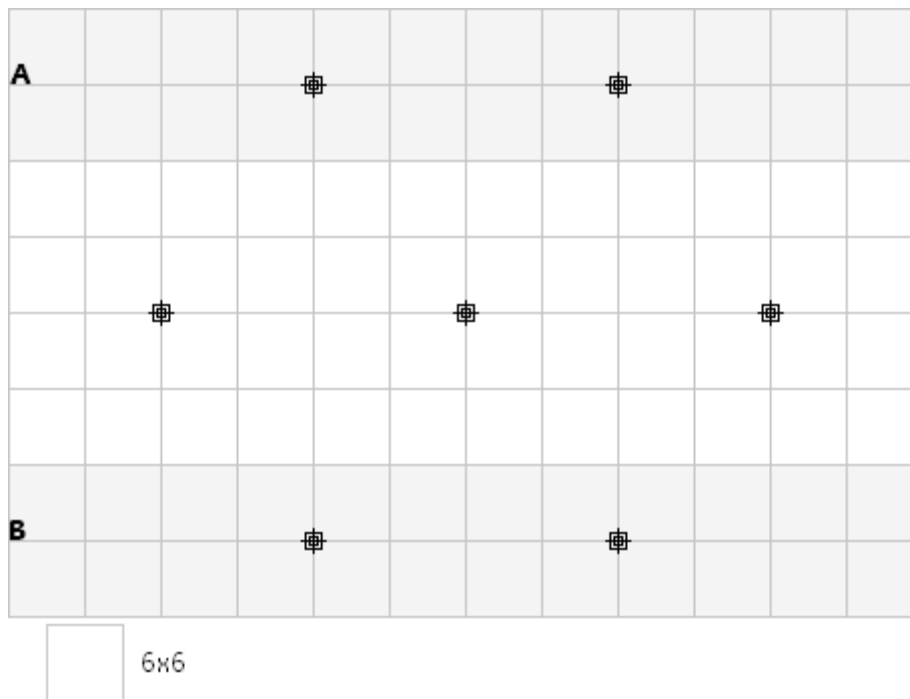
Scenariusz I – Potyczka

Stół 48×48 cali, format punktowy do 1000, czas starcia 5 tur.

- Warunki zwycięstwa – zniszczenie przeciwnika bądź posiadanie więcej punktów zwycięstwa w ostatniej turze.

Drugorzędne warunki zwycięstwa:

- Premia +1 do punktów zwycięstwa za kontrolowanie punktu we wrogiej strefie rozstawienia przy jednoczesnym kontrolowaniu własnego.
- Posiadanie 5 punktów zwycięstwa na końcu tury oznacza zwycięstwo przed końcem gry.
- Strefy A i B to strefy wystawienia sił przez graczy.



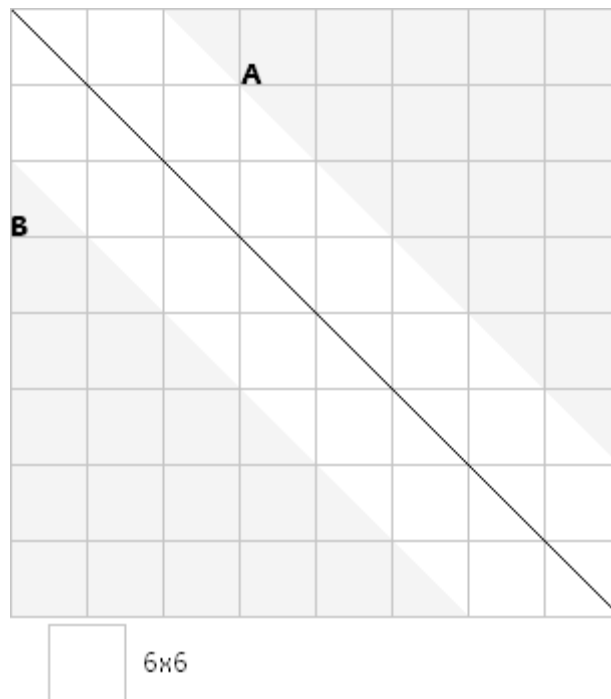
Scenariusz II – Walna bitwa

Stół 72×48 cali, format punktowy 1000-2000, czas starcia 6 tur.

- Warunki zwycięstwa – zniszczenie przeciwnika bądź posiadanie więcej punktów zwycięstwa w ostatniej turze.

Drugorzędne warunki zwycięstwa

- Zajęcie strefy – Premia +1 do punktów zwycięstwa za kontrolowanie całej strefy środkowej.
- Premia +1 do punktów zwycięstwa za kontrolowanie punktu we wrogiej strefie rozstawienia przy jednoczesnym kontrolowaniu własnego.
- Zajęcie obydwóch punktów we wrogiej strefie rozstawienia przy posiadaniu przynajmniej jednego własnego oznacza automatyczne zwycięstwo.
- Posiadanie 8 punktów zwycięstwa na końcu tury oznacza zwycięstwo przed końcem gry.



Scenariusz III – Starcie na wyniszczenie

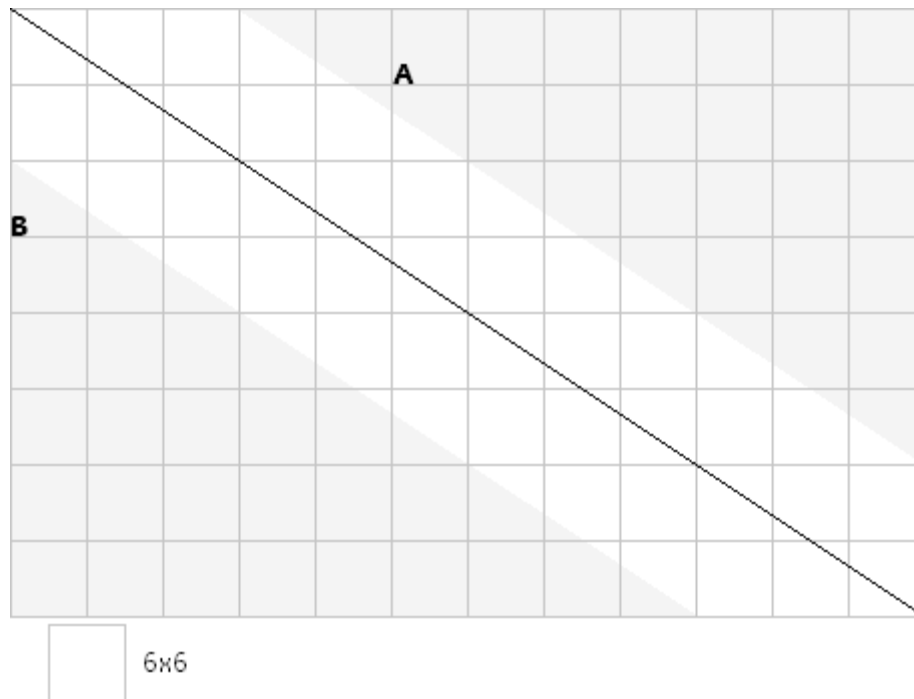
Stół 48×48 cali, format punktowy do 1000, czas starcia 5 tur.

- Warunki zwycięstwa – zadanie większych strat przeciwnikowi niż poniosło się samemu.

Punkty otrzymuje się za:

- Zniszczone jednostki – 100% ich wartości.
- Zmuszone do odwrotu i wybite do połowy – 90% ich wartości.
- Zmuszone do odwrotu – 75% ich wartości.
- Wybite do połowy – 50% ich wartości.

Drugorzędne warunki zwycięstwa – Zniszczenie 80% sił wroga daje zwycięstwo.



Scenariusz IV – Wojna totalna

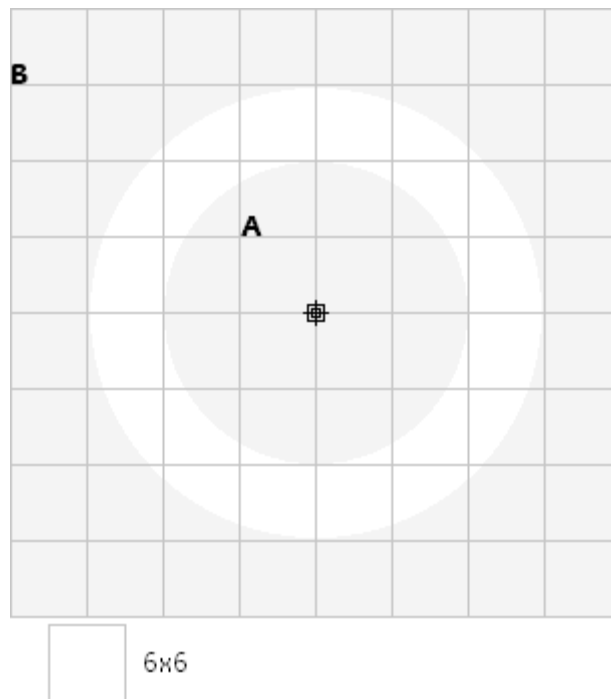
Stół 72×48 cali, format punktowy 1000-2000, czas starcia 6 tur.

- Warunki zwycięstwa – zadanie większych strat przeciwnikowi niż poniosło się samemu.

Punkty otrzymuje się za:

- Zniszczone jednostki – 100% ich wartości.
- Zmuszone do odwrotu i wybite do połowy – 90% ich wartości.
- Zmuszone do odwrotu – 75% ich wartości.
- Wybite do połowy – 50% ich wartości.

Drugorzędne warunki zwycięstwa – Zniszczenie 80% sił wroga daje zwycięstwo.



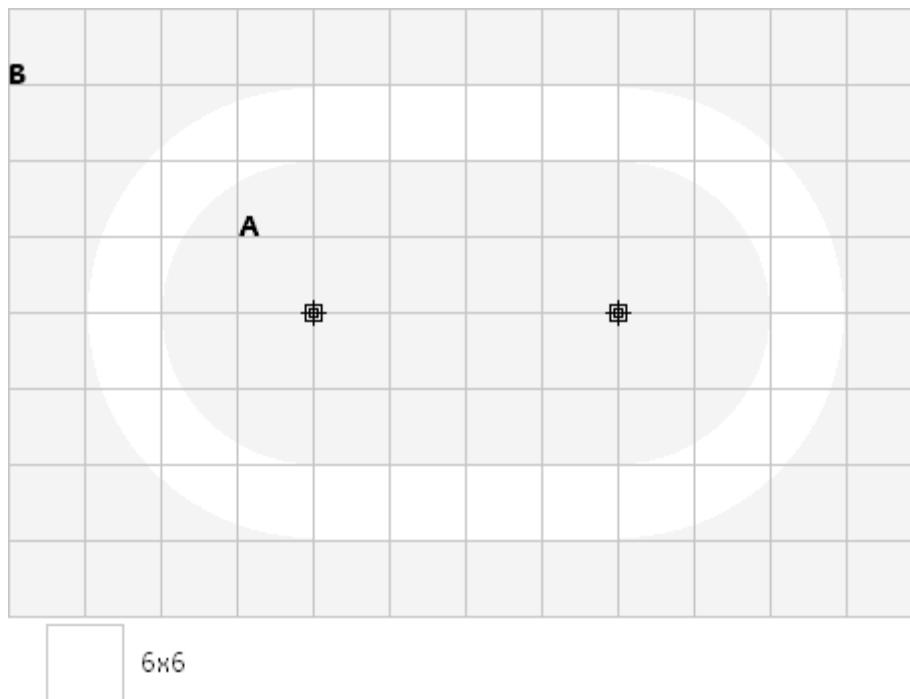
Scenariusz V – Ostatni bastion

Stół 48×48 cali, format punktowy do 1200, czas starcia 5 tur.

- Warunki zwycięstwa – gracz broniący się musi utrzymać punkt zwycięstwa, przetrwać lub zadać agresorowi 75% strat.
- Gracz atakujący ma zniszczyć obrońcę lub zająć środkowy punkt zwycięstwa nie ponosząc zbyt dużych strat.

Drugorzędne warunki zwycięstwa:

- Obrońca nie ma dostępu do posiłków i desantu, dysponuje za to darmową reakcją na turę.
- Agresor ma pełen dostęp do rezerw, każda krawędź jest liczona jako jego własna. Dodatkowo koszt posiłków ma zmniejszony o połowę.



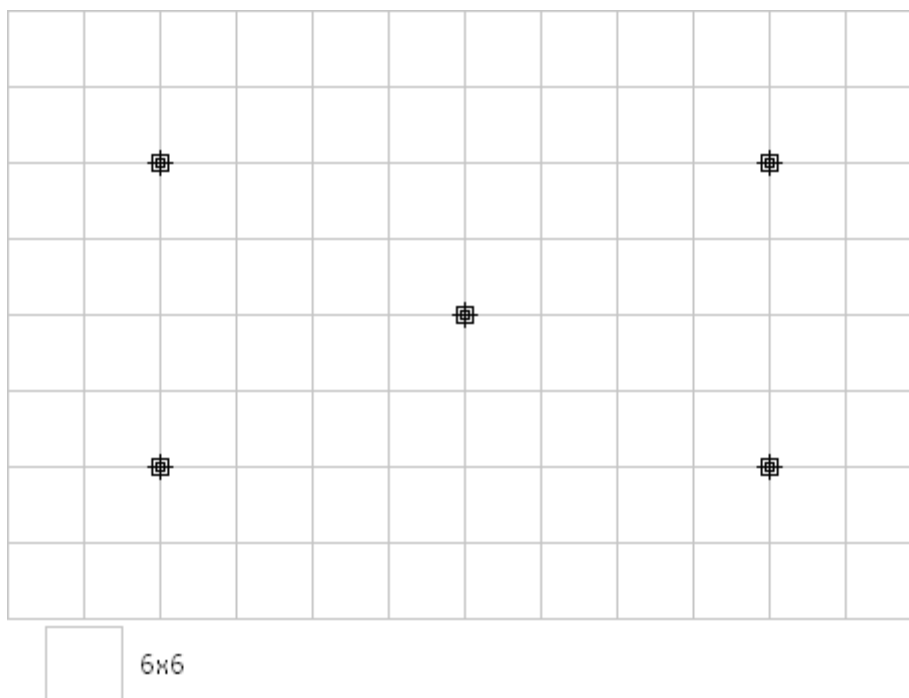
Scenariusz VI – Oblężenie

Stół 72×48 cali, format punktowy 1000-2000, czas starcia 6 tur.

- Warunki zwycięstwa – gracz broniący się musi utrzymać dwa punkty zwycięstwa, przetrwać lub zadać agresorowi 75% strat.
- Gracz atakujący ma zniszczyć obrońcę lub zająć i utrzymać pod koniec gry jeden z dwóch punktów zwycięstwa nie ponosząc zbyt dużych strat.

Drugorzędne warunki zwycięstwa:

- Obrońca nie ma dostępu do posiłków i desantu, dysponuje za to darmową reakcją na turę.
- Agresor ma pełen dostęp do rezerw, każda krawędź jest liczona jako jego własna. Dodatkowo koszt posiłków ma zmniejszony o połowę.
- Jeśli agresor pod koniec tury będzie posiadał obydwa punkty zwycięstwa, to wygrywa.



Scenariusz VII – Desant

Stół 72x48 cali, format punktowy 1000-2000, czas starcia 6 tur.

- Warunki zwycięstwa – gracz broniący się musi utrzymać do końca gry przynajmniej 3 punkty zwycięstwa i przetrwać.
- Agresor musi zająć przynajmniej 3 punkty lub zniszczyć obrońcę.

Drugorzędne warunki zwycięstwa:

- Obrońca wystawia przed pierwszą turą 1/3 swoich sił, kolejne dwie fale wychodzą z rezerw w II i III turze.
- Wyjątkiem są modele z zasadą desant – mogą pojawić się wcześniej, jeśli skorzystają z tej zdolności.
- Posiłki są dla niego tańsze o połowę.
- Agresor wystawia swoje siły w czterech falach po 25% rozpiski. Jego siły wykorzystują zasadę desant przed początkiem tur I-III, nawet jeśli normalnie nie posiadają tej zasady. Dysponuje on od 250 do 500 punktową przewagą nad obrońcą.
- Jeśli żadna ze stron nie uzyska przewagi do końca gry, mamy remis.

KALKULATOR KOSZTU JEDNOSTKI

- Wszystkie jednostki w powstają według poniższego spisu zasad i kosztów, pozwalających wycenić wartość punktową.

PIECHOTA

- Jednostka o takich parametrach kosztuje zero punktów.
- Musi posiadać przynajmniej jeden przedmiot, umiejętność bądź rozwinięcie parametrów.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
5	5	5	1	1	6

Obrona

Pancerz

Kamuflaż

Rozmiar

-

-

-

-

- W przypadku cech o rosnącym koszcie, gdy każdy kolejny stopień jest droższy o punkt, jest to robione według przykładu: pierwszy poziom – 1 p. drugi poziom 2 p. itd.
- W przypadku ekwipunku zwiększającego cechę modelu koszt jest minimalny dla danej cechy, następnie wzrasta wedle jej zasad.

Cechy:

- Szybkość – 1 p. za stopień, maksymalna wartość dla piechoty to 10, dla dużej piechoty 8, dla bardzo dużej 6 i 4 dla ogromnej.
- Celność – 1 p. za szósty stopień, każdy następny jest droższy o punkt. Zmniejszenie cechy o poziom zmniejsza koszt modelu o punkt.
- Walka wręcz – 1 p. za szósty stopień, każdy następny jest droższy o punkt. Zmniejszenie cechy o poziom zmniejsza koszt modelu o punkt.
- Siła – 3 p. za drugi stopień, każdy następny jest droższy o punkt, zmniejszenie cechy do zera obniża koszt modelu o trzy punkty.
- Żywotność – 3 p. za drugi stopień, każdy następny jest droższy o punkt. Model musi posiadać przynajmniej jeden punkt żywotności w profilu podstawowym.
- Morale – 1 p. za stopień, obniżenie cechy o poziom zmniejsza koszt modelu o punkt. Maksymalna wartość parametru to 12.

Obrona

- Pancerz – 2 p. za stopień do wartości 8, powyżej jej każdy kolejny punkt jest droższy o poziom. Maksymalna wartość parametru dla piechoty to 5, duża piechota i b. duża piechota może osiągnąć odpowiednio 7 i 9 p. Piechota ogromna nie ma ograniczenia.
- Kamuflaż – 1 p. za stopień do wartości 4, powyżej jej każdy kolejny punkt jest droższy o poziom. Maksymalna wartość parametru dla dużej piechoty to 6, b. duża piechota może osiągnąć 5 a ogromna 4.
- Rozmiar – zależy od zasady określających rozmiar modelu na polu bitwy/

POJAZD

- Jednostka o takich parametrach kosztuje 20 punktów.
- Musi mieć określony napęd oraz przynajmniej jeden sprzęt/możliwość transportowe.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła
6	5	0	4

Moduł	Żywotność
Napęd	3
Kadłub	3
III segment	-

Obrona	Pancerz przód	Pancerz bok	Pancerz tył	Kamuflaż	Rozmiar
4/4/4	6	6	6	-	-2

Trzeba określić rodzaj napędu:

- Konwencjonalny/kroczący 0 p. Maksymalna szybkości to 10 dla pojazdu oraz 8 dla dużego pojazdu.
- Grawitacyjny 20 p. dla pojazdów oraz 40 p. dla dużych. Maksymalna wartość szybkości to 15 dla małych pojazdów oraz 12 dla dużych.

Cechy:

- Szybkość – 2 p. za stopień, maksymalna wartość parametru zależy od typu napędu.
- Celność – 2 p. za szósty stopień, każdy następny stopień droższy o dwa punkty. Zmniejszenie cechy o poziom zmniejsza koszt modelu o dwa punkty.
- Walka wręcz – 1 p. za pierwszy, każdy następny jest droższy o punkt.
- Siła – 6 p. za piąty stopień, każdy następny stopień droższy o dwa punkty.
- Punkt pancerza z jednej strony – 1 p. za każdy posiadany segment, powyżej 12 punktów koszt podwojony.
- Kamuflaż – 3 p. za każdy segment.
- Żywotność – 6 p. za czwarty stopień, każdy następny stopień droższy o dwa punkty, minimalna wytrzymałość segmentu pojazdu to 2, maksymalna dla małego pojazdu to 5, a dla dużego 7. Zmniejszenie wytrzymałości o poziom obniża koszt modelu o sześć punktów.
- Nowy segment – 10 p. Małe pojazdy mogą mieć do trzech segmentów, duże do czterech. Pojazd musi mieć minimalnie dwa segmenty.
- Zdublowany nowy segment (np. ramiona) – 20 p. Traktowany jako jeden segment do limitu segmentów. Pojedyncze ramię itp. segment może mieć 3 punkty wytrzymałości w przypadku małego pojazdu i 4 u dużego.
- Jedno miejsce transportowe – 1 p.

ZASADY DODATKOWE

- Człowiek – cecha darmowa.
- Robot – 2 p. dla piechoty oraz 4 p. dla dużej i większej piechoty.
- Synteta – 4 p. dla piechoty, 8 p. dla dużej i większej piechoty.
- Mała piechota – wymaga posiadania zasady innej niż człowiek, żywotność i pancerz nie może przekroczyć dwóch stopni.
- Duża piechota – otrzymywana automatycznie, jeśli model ma powyżej 3 punktów żywotności. Wpływa na cenę umiejętności, cech i ekwipunku.
- Bardzo duża piechota – otrzymywana automatycznie, jeśli model ma powyżej sześciu punktów żywotności. Wpływa na cenę umiejętności, cech i ekwipunku tak samo, jak zasada duży.
- Ogromna piechota – otrzymywana automatycznie, jeśli model ma powyżej dziewięciu punktów żywotności. Wpływa na cenę umiejętności, cech i ekwipunku tak samo, jak zasada duży.
- Pojazd – suma wytrzymałości wszystkich segmentów jest nie większa niż 11 lub pojazd otrzymuje ją z powodu rozmiaru.
- Duży pojazd – suma wytrzymałości wszystkich segmentów jest większa niż 11 lub pojazd otrzymuje ją z powodu rozmiaru.

UMIEJĘTNOŚCI

- Asymilacja – 2 p. dla piechoty, 4 p. dla dużej piechoty i pojazdów oraz 8 p. dla dużych pojazdów.
- Automatyczna reakcja – 3 p. dla piechoty, 6 p. dla dużej piechoty i pojazdów oraz 12 p. dla dużych pojazdów.
- Desant – 2 p. dla piechoty oraz 4 p. dla dużej piechoty.
- Dowodzenie/walka elektroniczna/medycyna/inżynieria – 10 p. dla piechoty, 20 p. dla dużej piechoty i małych pojazdów oraz 30 p. dla dużych pojazdów.
- Lot – 2 p. dla piechoty oraz 4 p. dla dużej piechoty.
- Reanimacja – 5 p. dla piechoty oraz 10 p. dla dużej piechoty.
- Regeneracja – 3 p. dla piechoty, 6 p. dla dużej piechoty i małych pojazdów oraz 12 dla dużych pojazdów.
- Skok – 4 p. dla piechoty, 8 p. dla dużej piechoty i małych pojazdów koczujących oraz 16 dla dużych pojazdów koczujących.
- Zwiad – 2 p. dla piechoty, 4 p. dla dużej piechoty i pojazdów i 8 p. dla dużych pojazdów.

EKWIPUNEK

- Wzmacniacz – 4 p. dla piechoty, 8 p. dla dużej piechoty i pojazdów oraz 16 p. dla dużych pojazdów.
- Dalmierz – 4 p. dla piechoty, 8 p. dla dużej piechoty i pojazdów oraz 16 p. dla dużych pojazdów.
- Zagłuszacz – 5 p. dla piechoty, 10 p. dla dużej piechoty i pojazdów oraz 20 p. dla dużych pojazdów.
- System koordynacji ognia – 6 p. dla dużej piechoty.
- Antyrakiety – 10 p. dla piechoty, 20 p. dla dużej piechoty i pojazdów, 40 p. dla dużych pojazdów.

Kombinezony piechoty

	Siła	Żywotność	Obrona	Pancerz	Kamuflaż	Zasady	Cena
Skafander	-	-	2	2	-	-	4
Maskujący	-	-	3	-	3	Zwiad	5
Lekki	-	-	2	2	-	lot	6
Bojowy	-	-	3	3	-	Lot	8
Desantowy	-	-	2	2	-	Lot, desant	8
Zwiadowczy	-	-	3	1	2	Lot, zwiad	8
Infiltrator	-	-	5	1	4	Lot, zwiad	10
Ciężki	+1	-	4	4	-	-	11
Szturmowy	+2	+1	5	5	-	-	20

UZBROJENIE

- Wykupienie uzbrojenia to wyposażenie w dany system za pełen koszt np. 3 punkty w przypadku karabinka.
- Wymienienie uzbrojenia to wyposażenie w dany system za różnice w koszcie między posiadanym a docelowym.

Przykład: Ręczny karabin magnetyczny kosztuje sześć punktów a działko dwanaście, różnica między nimi to sześć punktów i tyle należy dopłacić za wymianę rkm na działko.

- Początkowe parametry broni – uzbrojenie o takich parametrach kosztuje punkt.

Nazwa	Szybkostrzelność	Zasięg	Moc	Penetracja	Masa	Zasady	Cena
Pistolet	1	5	1	-	-	-	1

Uzbrojenie tworzy się według schematu:

1. Rozpisanie parametrów uzbrojenia — docelowy zasięg, moc i penetracje. Następnie wypisujemy resztę zasad i cech.
2. Punkty zliczamy według kolejności – zasięg/moc/penetracja/reszta zasad uzbrojenia /dodatkowe tryby ognia/szybkostrzelność.
3. Dodatkowe tryby ognia tworzy się poprzez rozpisanie ich mocy, penetracji i zasad dodatkowych. Trybem podstawowym uzbrojenia z kilkoma typami ostrzału zawsze jest najdroższy z nich.
4. Następnie zlicza się punkty procentowe za wszystkie zasady uzbrojenia, a potem dokonuje modyfikacji ceny broni.
5. Na samym końcu uwzględniamy szybkostrzelność broni, koszt ten zależny jest od ceny broni z uwzględnieniem wszystkich innych zasad.

Uzbrojenie nie może być darmowe – zawsze kosztuje przynajmniej jeden punkt.

KALKULATOR KOSZTU

Zasięg

- Pierwszy próg – wartość początkowa.
- Drugi próg +1 p.
- Trzeci próg +2 p.
- Itd.

Moc

- 1 – wartość początkowa.
- Drugi poziom + 3 p.
- Trzeci poziom + 4 p.
- Itd.

Penetracja

- 0 – wartość początkowa.
- Każdy poziom +1 p.

Masa

Zależy od sumy mocy i penetracji.

- 1 – masa zero
- 2-4 masa jeden
- 5-6 masa dwa
- 7-9 masa trzy
- 10+ masa cztery

Zasady:

Zasady zmieniają koszt, jaki jest wynikiem trzech powyższych cech.

- Naprowadzana – zwiększa kosztu broni o 10%, minimalnie o punkt.
- Precyzyjna – zwiększa kosztu broni o 20%, minimalnie o dwa punkty.
- Stromotorowa – zwiększa kosztu broni o 20%, minimalnie o dwa punkty.
- Rakietowa – zwiększa kosztu broni 50%, minimalnie trzy punkty.
- Obszarowa – zwiększa kosztu broni o 100%, minimalnie o trzy punkty.

Szybkostrzelność

Szybkostrzelność zmienia koszt, jaki jest wynikiem czterech powyższych kroków.

- Raz na grę – zmniejszenie kosztu broni o połowę, zawsze minimalnie o trzy punkty.
- Raz na turę – zmniejszenie kosztu broni o 20%, zawsze minimalnie o dwa punkty.
- Jeden strzał – wartość początkowa.
- Dodatkowy strzał kosztuje 25% kosztu uzbrojenia, minimalnie dwa punkty.

LISTA UZBROJENIA

	Szybkostrzelność	Zasięg	Moc	Penetracja	Masa	Zasady	Cena
Pistolet	2	5	1	0	-	-	3
Karabinek	1	10	1	1	1	-	3
Karabin	1	10	1	2	1	Precyzyjna	6
Karabin raketowy	1	10	1	2	1	Raketowa	6
Rkm	2	10	1	2	1	-	6
Granatnik	1	10	1	2	1	Obszarowa, stromotorowa	9
Miotacz raketowy	2	10	1	4	2	Raketowa	9
Rusznica	Raz na turę	15	2	3	2	Precyzyjna	10
Ciężki granatnik	1	10	2	2	2	Obszarowa, stromotorowa	12
Działo	2	15	2	5	3	-	16
Lekki system raketowy	1	15	3	3	2	Raketowa Tryb obszarowy, moc 1 penetracja 1 – 4 p.	19
Działo	1	15	4	5	3	Tryb obszarowy, moc 1, penetracja 3 – 6 p.	21
Moździerz	Raz na turę	15	3	4	3	Obszarowa, stromotorowa, naprowadzana	22
Ciężkie działo	Raz na turę	20	6	8	4	Tryb obszarowy, moc 2, penetracja 4 – 6 p. – 10 p.	32
Ciężki system raketowy	Raz na turę	20	5	7	4	Raketowa Tryb obszarowy moc 2 penetracja 2- 9 p	38

Granaty ręczne – zasięg zależny od siły, stromotorowe.

- Dymny – obszar 5 cali od znacznika daje karę -1 do testów celności dla modeli w strefie rażenia, prób ich ostrzału oraz obiektów zasłoniętych przez chmurę. - 2 p.
- Zaczepny – wybuch Moc 1, 5 p.

Miny – 10 punktów.

Model wykupujący to uzbrojenie musi przed bitwą wybrać typ min:

- Przeciwpiechotne – Piechota staje się celem testu ataku. Moc 1.
- Przeciwpancerne – Pojazd staje się celem ataku na napęd. Moc 3, penetracja 5.

LISTY ARMII

SIŁY PAŃSTWOWE

Cechy armii:

- Reprezentują siły zbrojne państw ludzkiej przestrzeni.
- Doskonale wyposażone i wyszkolone formacje o niskiej liczebności.

Żołnierze – 165 p. (33 za model) liczebność wynosi 5 modeli.

- Profesjonalny oddział piechoty, mogący pełnić każdą funkcję na polu bitwy.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
6	7	7	2	2	10
Obrona	Pancerz	Kamuflaż	Rozmiar		
3	3	-	-		

Zasady: Ludzie, lot, medycyna, inżynieria i walka elektroniczna (technicy).

Wyposażenie: Kombinezon taktyczny oraz karabinek.

Opcje:

- Jeden model może wykupić wzmacniacz za 4 p. lub zakłócasz za 5 p.
- Dwa modele mogą zostać wyposażone w dalmierze 4 p. za sztukę.
- Oddział może wykupić miny za 5 p.
- Jeden oddział może wykupić dowodzenie za 10 p.

Cała jednostka może wymienić kombinezon bojowy na:

- Desantowy lub zwiadowczy za darmo.
- Ciężki 12 p.
- Szturmowy 60 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może wykupić dowolne granaty.
- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 1.
- Jeden model może wymienić swoją broń na lekkie uzbrojenie wsparcia o masie 2.
- Jeden model może dokupić ciężkie uzbrojenie wsparcia o masie 3.

Oddział w kombinezonach środowiskowych i szturmowych posiada dane opcje uzbrojenia:

- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 2.
- Jeden model może wymienić swoją broń na lekkie uzbrojenie wsparcia o masie 3.
- Jeden model może wymienić swoją broń na ciężkie uzbrojenie wsparcia o masie 4.

Komandosi – 40 p. za model, liczebność wynosi od 1 do 3 modeli.

- Oddział do zadań specjalnych.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
7	8	8	2	2	11
Obrona	Pancerz	Kamuflaż	Rozmiar		
5	1	4	-		

Zasady: Ludzie, lot, regeneracja, zwiad.

Wyposażenie: Kombinezon infiltrator oraz karabinek.

Opcje:

- Każdy model może wykupić wzmacniacz za 4 p. lub zakłócasz za 5 p.
- Każdy model może wykupić dalmierz za 4 p.
- Oddział może wykupić miny za 5 p.
- Każdy model może wykupić inżynierie, medycynę lub walkę elektroniczną za 10 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może wykupić dowolne granaty.
- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 2.

Lekkie drony – 85 p. (17 za model) liczebność 5 modeli.

- Szybka jednostka zwiadowcza i uderzeniowa.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
8	5	7	1	1

Obrona

3

Pancerz

1

Kamuflaż

-

Rozmiar

2

Zasady: Robot, mały rozmiar, lot, zwiad.

Wyposażenie: Pistolet.

Opcje:

- Dwie drony mogą wymienić broń na dalmierz za 1 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może zamienić swoją broń na uzbrojenie do masy 1.
- Każdy model może zamienić broń na wybrany granat ręczny i zwiększenie prędkości o dwa poziomy za darmo. Model może dokonać ataku samobójczego, detonuje się automatycznie przy dotknięciu wrogiej podstawki lub po deklaracji gracza.

Wieżyczki strażnicze – 23 p. za model, liczebność do 5 modeli.

- Stacjonarny system obrony.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
0	7	4	2	3

Obrona

4

Pancerz

4

Kamuflaż

-

Rozmiar

-

Zasady: Robot, automatyczna reakcja

Wyposażenie: Karabinek.

Opcje

- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 2.

Zamiast uzbrojenia można je wyposażać w jeden z poniższych systemów:

- Wzmacniacz/dalmierz – 1 p.
- Zagłuszacz – 2 p.
- Antyrakiety – 7 p.

Uniwersalne drony – 90 p. (18 za model) liczebność 5 modeli.

- Wszechstronna jednostka bojowa.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
5	6	5	2	2

Obrona

2

Pancerz

2

Kamuflaż

-

Rozmiar

-

Zasady: Robot, lot.

Wyposażenie: Karabinek.

Opcje

- Jeden model może być wyposażony w dalmierz za 4 p. lub wymienić karabinek na dalmierz za 1 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 1.
- Jeden model może wymienić swoją broń na uzbrojenie o masie 2.

Jeden dron może posiadać jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 4 p.
- Zagłuszacz – 10 p.
- Inżynieria/walka elektroniczna I - 10 p.

Ciężkie drony – 140 p. (28 za model) liczebność 5 modeli.

- Jednostka wsparcia ogniowego.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
4	6	3	3	3

Obrona

3

Pancerz

3

Kamuflaż

-

Rozmiar

-

Zasady: Robot, lot.

Wyposażenie: RKM

Opcje

- Jednego drona można wyposażyć w dalmierz – 4 p.

Uzbrojenie

- Uzbrojenie można wymienić na inną broń o masie 2.
- Jedna maszyna może wymienić broń na uzbrojenie o masie 3.

Jeden dron może posiadać jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 4 p.
- Zagłuszacz – 10 p.
- Antyrakiety - 10
- Inżynieria/walka elektroniczna I - 10 p.

Egzoszkielec zwiadowczy – 70 p. za model, liczebność do dwóch sztuk.

- Ciężka jednostka zwiadowcza.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
6	6	7	3	4
Obrona	Pancerz	Kamuflaż	Rozmiar	
4	4	1	-1	

Zasady: Robot, duża piechota, skok, regeneracja oraz zwiad.

Wyposażenie: Działko

Opcje

- Zastąpienie zasady robot zasadą synteta za 4 p.
- Dalmierz 8 – p. od modelu.

Jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 8 p. od modelu.
- Zagłuszacz – 10 p. od modelu.
- Antyrakiety – 20 p. od modelu.
- Dowodzenie/walka elektroniczna/inżynieria – 20 p. od modelu.

Uzbrojenie

- Działko można zastąpić uzbrojeniem do masy 3.
- Model może wykupić każdy typ granatów.

Uniwersalny egzozskielet bojowy – 78 p. za model, liczebność do dwóch sztuk.

- Wszechstronna ciężka jednostka.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
6	7	6	4	5
Obrona	Pancerz	Kamuflaż	Rozmiar	
4	5	-	-1	

Zasady: Robot, duża piechota, lot, desant oraz regeneracja.

Wyposażenie: Działko plazmowe oraz ręczny karabin.

Opcje

- Zastąpienie zasady robot zasadą synteta za 4 p.
- System koordynacji ognia – 6 p. od modelu.

Jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 8 p. od modelu.
- Zagłuszacz – 10 p. od modelu.
- Antyrakiety – 20 p. od modelu.
- Dowodzenie/walka elektroniczna/inżynieria – 20 p. od modelu.

Uzbrojenie

- Działko można zastąpić uzbrojeniem do masy 4.
- Może dokupić drugie uzbrojenie do masy 2.
- Model może wykupić każdy typ granatów.

Ciężki egzozkiet – 102 p. za model, liczebność do dwóch sztuk.

- Jednostka artyleryjska.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
6	7	5	4	6

Obrona

6

Pancerz

7

Kamuflaż

-

Rozmiar

-1

Zasady: Robot, duża piechota oraz regeneracja.

Wyposażenie: Dwa działka, system koordynacji ognia.

Opcje

- Zastąpienie zasady robot zasadą synteta za 4 p.

Dwa z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 8 p. od modelu.
- Zagłuszacz – 10 p. od modelu.
- Antyrakiety – 20 p. od modelu.
- Dowodzenie/walka elektroniczna/inżynieria – 20 p. od modelu.

Uzbrojenie

- Działka można zastąpić uzbrojeniem do masy 3.
- Jedno działko może zamienić na uzbrojenie o masie 4.
- Model może wykupić każdy typ granatów.

Lekki transporter – 93 p.

- Tani transporter piechoty.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła
8	6	0	4

Moduł	Wytrzymałość
Napęd	3
Kadłub	3

Obrona	Pancerz przód	Pancerz bok	Pancerz tył	Kamuflaż	Rozmiar
7/7/7	8	8	8	1	-2

Zasady: Pojazd, lot, regeneracja oraz zwiad.

Wyposażenie: Napęd grawitacyjny, pojemność 5 modeli.

Opcje

- Wzmacniacz – 8 p.
- Zagłuszacz – 10 p.
- Antyrakiety – 20 p.
- Inżynieria/walka elektroniczna – 20 p.

Uzbrojenie

- Można zamontować pojedynczy system uzbrojenia do masy 3.

Ścigacz – 126 p.

- Szybki pojazd uderzeniowy o lekkiej konstrukcji.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła
12	6	0	4

Moduł	Wytrzymałość
Napęd	3
Kadłub	5

Obrona	Pancerz P	Pancerz B	Pancerz T	Kamuflaż	Rozmiar
7/6/5	8	7	6	1	-2

Zasady: Pojazd, lot, regeneracja.

Wyposażenie: Napęd grawitacyjny, dwa działka oraz dalmierz.

Opcje

Pojazd można wyposażyć w jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 8 p.
- Zagłuszacz – 10 p.
- Antyrakiety – 20 p.
- Walka elektroniczna – 20 p.

Uzbrojenie:

- Obydwa działka można wymienić na uzbrojenie o masie 3, można też zastąpić je jednym systemem uzbrojenia o masie 4.

Uniwersalny wóz bojowy – 233 p.

- Najpotężniejsza jednostka na polu bitwy.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła
8	6	0	5

Moduł	Wytrzymałość
Napęd	6
Kadłub	7
Wieża	6

Obrona	Pancerz P	Pancerz B	Pancerz T	Kamuflaż	Rozmiar
10/9/9	12	11	10	1	-3

Zasady: Duży pojazd, lot, regeneracja

Wyposażenie: Napęd grawitacyjny, działko w wieży, pojemność 5 modeli.

Opcje

Pojazd można wyposażyć w jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 16 p.
- Zagłuszacz – 20 p.
- Antyrakiety – 40 p.
- Walka elektroniczna – 40 p.

Uzbrojenie

- Wieża – działko można zastąpić innym systemem do masy 4.
- Na pancerzu wieży można zamontować system do masy 2.

SIŁY NIEZALEŻNYCH

- Reprezentują siły korporacji i mniejszych organizacji.
- Równowaga pomiędzy ceną a jakością jednostek.

Najemnicy – 100 p. za oddział (20 za model), liczebność 5 modeli.

- Wszechstronny oddział piechoty

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
6	6	6	2	2	8

Obrona

2

Pancerz

2

Kamuflaż

-

Rozmiar

-

Zasady: Ludzie, lot.

Wyposażenie: Lekki kombinezon, karabinek.

Opcje

- Jeden model może zostać dowódcą a za 10 p.
- Dwa modele mogą wykupić medycynę/Inżynierię/walkę elektroniczną za 10 p.

Cała jednostka może wymienić lekki kombinezon na:

- Zwiadowczy/desantowy/bojowy 10 p.
- Ciężki 25 p.

Uzbrojenie:

- Każdy model może wykupić wszystkie typy granatów.

Modele w kombinezonie innym niż ciężki:

- Każdy model może wymienić karabinek na broń o masie 1.
- Dwa modele mogą wymienić karabinek na broń o masie 2.
- Jeden model może wymienić karabinek na broń o masie 3.

Modele w kombinezonie ciężkim mogą:

- Każdy model może wymienić karabinek na broń do masy 2.
- Dwa modele mogą wymienić karabinek na broń o masie 3.
- Jeden model może wymienić karabinek na broń o masie 4.

Korsarze – 100 p. za oddział (20 za model), liczebność 5 modeli.

- Piechota szturmowa.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
8	6	8	2	2	8

Obrona

2

Pancerz

2

Kamuflaż

-

Rozmiar

-

Zasady: Ludzie, lot, desant.**Wyposażenie:** Kombinezon desantowy, karabinek.**Opcje**

- Jeden model może zostać dowódcą a za 10 p.
- Dwa modele mogą wykupić medycynę/Inżynierię/walkę elektroniczną za 10 p.

Uzbrojenie:

- Każdy model może wykupić wszystkie typy granatów.
- Każdy model może wymienić karabinek na broń o masie 1.
- Trzy modele mogą wymienić karabinek na broń o masie 2.

Lekkie drony – 60 p. (12 za model) liczebność 5 maszyn.

- Szybkie maszyny uderzeniowe.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
6	5	7	1	1

Obrona

2

Pancerz

-

Kamuflaż

-

Rozmiar

2

Zasady: Robot, skok, mały rozmiar.

Wyposażenie: Pistolet.

Opcje

- Dwa modele mogą wymienić pistolet na dalmierz za 1 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może zamienić swoją broń na uzbrojenie do masy 1.
- Każdy model może zamienić broń na wybrany granat ręczny i zwiększenie prędkości o dwa poziomy za punkt. Model może dokonać ataku samobójczego, detonuje się automatycznie przy dotknięciu wrogiej podstawki lub po deklaracji gracza.

Wieżyczka strażnicza – 19 p. za model, liczebność do 5 sztuk.

- Standardowy model służący obronie instalacji i przyczółków.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
0	6	6	2	3

Obrona

3

Pancerz

1

Kamuflaż

2

Rozmiar

-

Zasady: Robot, automatyczna reakcja.

Wyposażenie: Karabinek.

Opcje

- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 2.

Zamiast uzbrojenia można je wyposażać w jeden z poniższych systemów:

- Wzmacniacz/dalmierz – 1 p.
- Zagłuszacz – 2 p.

Uniwersalne drony – 85 p. (17 za model) liczebność 5 maszyn.

- Tani, ale skuteczny wariant.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
6	7	5	2	2

Obrona

2

Pancerz

1

Kamuflaż

1

Rozmiar

-

Zasady: Robot.

Wyposażenie: Karabinek.

Opcje

- Jeden dron może zostać wyposażony w dalmierz za 4 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może posiadać dwa typy granatów.
- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 1.
- Jeden model może wymienić swoją broń na uzbrojenie o masie 2.

Jeden dron może posiadać jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 4 p.
- Zagłuszacz – 5 p.
- Inżynieria/walka elektroniczna – 10 p.

Lekki egzozkielet – 63 p. za model, liczebność do dwóch sztuk.

- Skrajnie mobilna wersja o lekkim panczerzu.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
7	6	8	3	4

Obrona

4

Pancerz

3

Kamuflaż

2

Rozmiar

-1

Zasady: Robot, duża piechota, desant oraz skok.

Wyposażenie: Działko.

Opcje

- Zastąpienie zasady robot zasadą synteta za 4 p.

Jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 8 p. od modelu.
- Zagłuszacz – 10 p. od modelu.
- Antyrakiety – 20 p. od modelu.
- Dowodzenie/inżynieria/walka elektroniczna – 20 p. od modelu.

Uzbrojenie

- Działko można zastąpić uzbrojeniem do masy 3.
- Można zamontować drugi system uzbrojenia do masy 2.
- Model może wykupić każdy typ granatów.

Uniwersalny egzoszkielec – 66 p. za model, liczebność do dwóch sztuk.

- Tani model o dużym udźwigu.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
6	7	6	4	5

Obrona

6

Pancerz

5

Kamuflaż

2

Rozmiar

-1

Zasady: Robot, duża piechota.

Wyposażenie: Działko.

Opcje

- Dalmierz – 8 p. od modelu.
- System koordynacji ognia – 6 p.

Dwa z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 8 p. od modelu.
- Zagłuszacz – 10 p. od modelu.
- Antyrakiety – 20 p. od modelu.
- Dowodzenie/inżynieria/walka elektroniczna – 20 p. od modelu.

Uzbrojenie

- Działko można zastąpić uzbrojeniem do masy 4.
- Można zamontować drugi system uzbrojenia do masy 2.
- Model może wykupić każdy typ granatów.

Synteci – 54 punkty za model – oddział składa się z od jednego do trzech modeli.

- Potężne i trudne w kontroli biomechaniczne jednostki bojowe.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
7	10	10	3	3

Obrona

6

Pancerz

4

Kamuflaż

2

Rozmiar

-

Zasady: Synteta, reanimacja, regeneracja, skok, desant.

Wyposażenie: Karabinek.

Opcje:

Każdy model może mieć umiejętność:

- Medycyna/Inżynieria/walka elektroniczna – 10 p.

Każdy model może posiadać wybrany moduł:

- Wzmacniacz/dalmierz – 4 p. od modelu
- Zagłuszacz – 5 p. od modelu.
- Antyrakiety – 10 p. od modelu.

Uzbrojenie:

- Każdy model może wykupić wszystkie typy granatów.
- Karabinek można zastąpić uzbrojeniem do masy 3.

Lekki transporter – 85 p.

- Tańsza i lżejsza wersja wojskowego pojazdu.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła
10	6	0	4

Moduł	Wytrzymałość
Napęd	3
Kadłub	3

Obrona	Pancerz przód	Pancerz bok	Pancerz tył	Kamuflaż	Rozmiar
6/6/6	7	7	7	1	-2

Zasady: Pojazd, lot oraz zwiad.

Wyposażenie: Napęd grawitacyjny, pojemność 5 modeli.

Opcje

- Wzmacniacz – 8 p.
- Zagłuszacz – 10 p.
- Antyrakiety – 20 p.
- Inżynieria/walka elektroniczna – 20 p.

Uzbrojenie

- Można zamontować pojedynczy system uzbrojenia do masy 3.

Lekki wóz bojowy – 156 p.

- Wóz bojowy o wysokiej mobilności.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła
10	6	0	5

Moduł	Wytrzymałość
Napęd	4
Kadłub	6
Wieża	4

Obrona	Pancerz P	Pancerz B	Pancerz T	Kamuflaż	Rozmiar
8/8/6	10	10	8	1	-3

Zasady: Duży pojazd, lot.

Wyposażenie: Napęd grawitacyjny, działko w wieży, pojemność 5 modeli.

Opcje

Pojazd można wyposażyć w jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 16 p.
- Zagłuszacz – 20 p.
- Antyrakiety – 40 p.
- Walka elektroniczna – 40 p.

Uzbrojenie

- Wieża – działko można zastąpić innym systemem do masy 4.
- Na pancerzu wieży można zamontować system do masy 2.

SIŁY KOLONIALNE

- Reprezentują drobne siły porządkowe kolonii lub buntowników.
- Liczne, ale słabo wyposażone jednostki.
- Liczni technicy.

Koloniści – 70 p. (7 punktów za model), liczebność 10 modeli.

- Tania, niskiej jakości lekka piechota.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
5	5	5	1	1	6

Obrona

2

Pancerz

2

Kamuflaż

-

Rozmiar

-

Zasady: Ludzie.

Wyposażenie: Karabinek, skafandry.

Opcje

- Do czterech modeli może mieć umiejętności inżynieria/medycyna/informatyka za 10 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może wykupić jeden typy granatów.
- Każdy model może zamienić karabinek na inną broń o masie 1.
- Dwa modele mogą być uzbrojenie w broń o masie 2.

Milicja kolonialna – Koszt 60 p. za oddział (12 za model), liczebność 5 modeli.

- Przeszkoleni i lepiej wyposażeni koloniści, pełniący funkcję sił porządkowych.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
5	6	5	1	1	7

Obrona

2

Pancerz

2

Kamuflaż

-

Rozmiar

-

Zasady: Ludzie, lot.

Wyposażenie: Lekki kombinezon, karabinek.

Opcje

- Jeden model może wykupić dowodzenie za 10 p.
- Cała jednostka może wymienić lekki kombinezon na zwiadowczy za 10 p.
- Do czterech modeli może mieć umiejętności inżynieria/medycyna/walka elektroniczna za 10 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może wykupić każdy typ granatów.
- Każdy model może wymienić karabinek na inną broń o masie 1.
- Dwa modele mogą wymienić karabinek na broń o masie 2.

Partyzanci – Koszt 65 p. za oddział (13 za model), liczebność 5 modeli.

- „Zawodowi” bojownicy o wolność, wyspecjalizowani w działaniach w ukryciu.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
6	6	6	1	1	8
Obrona	Pancerz	Kamuflaż	Rozmiar		
3	-	3	-		

Zasady: Ludzie, zwiad.

Wyposażenie: Strój maskujący, karabinek.

Opcje

- Jeden model może zostać dowódcą za 10 p.
- Do czterech modeli może mieć umiejętności inżynieria/medycyna/informatyka za 10 p.
- Jeden model może wykupić zagłuszacz za 5 p. lub wzmacniacz za 4 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może wykupić każdy typ granatów.
- Oddział może wykupić miny za 5 p.
- Każdy model może wymienić karabinek na inną broń o masie 1.

Ciężka piechota – Koszt 135 p. za oddział (27 za model), liczebność 3 modele.

- Przerobione kombinezony przemysłowe służące jako ciężka formacja.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność	Morale
4	6	3	2	4	7
Obrona	Pancerz	Kamuflaż	Rozmiar		
4	5	-	-1		

Zasady: Ludzie, duża piechota.

Wyposażenie: Karabinek.

Opcje

- Jeden model może zostać dowódcą za 10 p.
- Do czterech modeli może mieć umiejętności inżynieria/medycyna/informatyka za 10 p.
- Jeden model może wykupić zagłuszacz za 5 p. lub wzmacniacz za 4 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może wykupić każdy typ granatów.
- Każdy model może wymienić karabinek na inną broń o masie 2.

Wieżyczka strażnicza – 19 p. za model, liczebność do 5 sztuk.

- Lekka struktura obrony koloni.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
0	6	4	2	3

Obrona

4

Pancerz

2

Kamuflaż

2

Rozmiar

-

Zasady: Robot, automatyczna reakcja.

Wyposażenie: Karabinek.

Opcje

- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 2.

Zamiast uzbrojenia można je wyposażać w jeden z poniższych systemów:

- Wzmacniacz/dalmierz – 1 p.
- Zagłuszacz – 2 p.

Ciężka wieżyczka strażnicza – 70 p. za model, liczebność do 3 sztuk.

- Ciężka struktura obronna koloni.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
0	7	3	4	6

Obrona

7

Pancerz

4

Kamuflaż

3

Rozmiar

-

Zasady: Robot, duża piechota, automatyczna reakcja.

Wyposażenie: Działko.

Opcje

- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 4.

Można je wyposażać w jeden z poniższych systemów:

- Wzmacniacz/dalmierz – 8 p.
- Zagłuszacz – 10 p.
- Informatyka/inżyniera lub medycyna – 20 p.

Drony – Koszt 70 p. za oddział (17 za model), liczebność 5 modeli.

- Cywilne drony o niskim udźwigu.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
5	6	6	1	2

Obrona

2

Pancerz

2

Kamuflaż

-

Rozmiar

-

Zasady: Robot.

Wyposażenie: Karabinek.

Opcje

- Jeden dron może zostać wyposażony w dalmierz za 4 p.

Uzbrojenie

- Każdy model może posiadać dwa typy granatów.
- Każdy model może wymienić swoją broń na uzbrojenie do masy 1.

Jeden dron może posiadać jeden z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 4 p.
- Zagłuszacz – 5 p.
- Inżynieria/walka elektroniczna – 10 p.

Obrońca – 91 p. za model.

- Przeszarżały model autonomicznej jednostki obrony kolonialnej.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła	Żywotność
5	6	6	4	8

Obrona

6

Pancerz

7

Kamuflaż

1

Rozmiar

-2

Zasady: Robot, duża piechota.

Wyposażenie: Działko.

Opcje

- System koordynacji ognia – 6 p.

Dwa z poniższych modułów:

- Wzmacniacz – 8 p. od modelu.
- Zagłuszacz – 10 p. od modelu.
- Antyrakiety – 20 p. od modelu.
- Inżynieria/walka elektroniczna – 20 p. od modelu.

Uzbrojenie

- Działko można zastąpić uzbrojeniem do masy 4.
- Można zamontować drugi system uzbrojenia do masy 4.
- Model może wykupić każdy typ granatów.

Samochód – koszt 33 p.

- Cywilny pojazd całkowicie niezdalny do walki.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła
8	5	0	4

Moduł	Wytrzymałość
Napęd	3
Kadłub	3

Obrona	Pancerz przód	Pancerz bok	Pancerz tył	Kamuflaż	Rozmiar
4/4/4	6	6	6	-	-2

Zasady: Pojazd oraz zwiad.

Wyposażenie: Pojemność 5 modeli.

Opcje

- Wzmacniacz – 8 p.
- Zagłuszacz – 10 p.
- Inżynieria/walka elektroniczna – 20 p.

Uzbrojenie

- Można zamontować pojedynczy system uzbrojenia do masy 2.

Transporter kolonialny – koszt 150 p.

- Cywilny pojazd o dużej ładowności przerobiony na transporter bojowy.

Szybkość	Celność	Walka wręcz	Siła
6	6	0	4

Moduł	Wytrzymałość
Napęd	4
Kadłub	8
Wieża	3

Obrona	Pancerz przód	Pancerz bok	Pancerz tył	Kamuflaż	Rozmiar
7/7/7	10	10	10	-	-3

Zasady: Duży pojazd.

Wyposażenie: Działko, pojemność 10 modeli.

Opcje

- Wzmacniacz – 16 p.
- Zagłuszacz – 20 p.
- Inżynieria/walka elektroniczna – 40 p.

Uzbrojenie

- Działko można zastąpić uzbrojeniem do masy 3.