

TRINIUM WARS

WOJNY O TRINIUM

WOJENNA GRA FABULARNA

SCIENCE-FICTION

AUTORSTWA

GERARDA HEIME

Spis treści

Czym są Trinium Wars?.....	3
Konwencja i nastrój.....	3
Inspiracje.....	4
Jakiego rodzaju grą jest Trinium Wars?.....	5
Walka.....	6
Doświadczenie bojowe.....	6
Podbicia.....	9
Pudła.....	9
System obrażeń.....	10
Leczenie i pierwsza pomoc.....	11
Inicjatywa.....	12
Amunicja.....	13
Morale.....	13
Akcje w walce.....	15
Testy sporne.....	16
Wspieranie się nawzajem.....	16
Zbrojownia.....	17
Cechy broni.....	17
Broń ręczna.....	19
Dodatki do broni.....	22
Broń ciężka.....	23
Amunicja.....	24
Wyposażenie.....	25
Pancerze.....	25
Pojazdy opancerzone.....	27
Bohaterowie.....	29
Postać z krwi i kości.....	29
Tworzenie postaci.....	30
Motywacja.....	30
Archetyp.....	32
Atuty.....	34
Kirov-Li (KL).....	43
Anami-Roux Microsystems (ARM).....	45
Strategic Solutions Initiative (SSI).....	47
Nagradzanie postaci - fragi, wyróżnienia i odznaczenia.....	50
Awanse.....	52
Świat.....	53

Czym są Trinium Wars?

Trinium Wars to nazwa gry fabularnej, osadzonej w dalekiej przyszłości, na planecie Tammuz. Świat ten, zamieszkały pierwotnie przez Inanni, tajemniczą, humanoidalną rasę, został zagarnięty przez ludzi i szybko stał się polem bitwy pomiędzy wielkimi korporacjami. Największym błogosławieństwem i przekleństwem Tammuz jest trinium - krystaliczna substancja, która stanowi potężne źródło energii. Dopóki na planecie istnieją złoża tego minerału, pewne jest, że korporacje jej nie opuszczą i dalej trwać będą wojny. Wojny o trinium.

Oficjalnie, korporacje utrzymują ze sobą poprawne stosunki, a siedziby wszystkich z nich znajdują się na New Babylon - ogromnej stacji kosmicznej położonej na orbicie Tammuz. Żołnierze korporacji piją razem w orbitalnych barach i wymieniają się anegdotkami, tylko po to, by zostać niedługo wezwanymi na front i zmierzyć w śmiertelnym boju z ludźmi, z którymi dopiero co grali w karty.

W takich właśnie żołnierzy korporacyjnych, kumpli z jednego oddziału, przyjdzie się wcielić graczom.

Konwencja i nastrój

Konwencja gry fabularnej **Trinium Wars** utrzymana jest gdzieś pomiędzy realistycznym dramatem wojennym, komputerową strzelanką SF, mrocznym cyberpunkiem a czarną komedią. Od Mistrza Gry i graczy zależy, jakie elementy będą najbardziej eksponowane. Poniższe hasła pomagają zorientować się, w jakim stylu utrzymane są **Trinium Wars**.

Realistyczny dramat wojenny

Tragedia wojny, bezsensowna śmierć i zniszczenie. Poświęcenie poszczególnych żołnierzy, heroizm okupiony krwią, braterstwo broni. Walka w imię wyższych celów, konfrontacja ideologii z przyziemnymi potrzebami i materializmem. Namacalność śmierci, każda minuta może być tą ostatnią.

Strzelanka SF

Przerysowane postaci, dużo akcji, wielkie giwery i pancerze. Futurystyczna, "błyszcząca" estetyka. Dużo stereotypów i sztampy. Nowoczesna technologia, statki kosmiczne i bombardowania planetarne. Słynni bohaterowie i szalone misje, które tylko oni mogą zrealizować.

Mroczny cyberpunk

Spiski korporacji i tryby wielkiej polityki. Nicość jednostki w porównaniu z bezduszną, biurokratyczną machiną. Mentalność "kto da więcej", liczenie zysków i strat. Moralność na sprzedaż. Tuszowanie skandali i likwidowanie świadków. Traktowanie żołnierzy jako zasobu.

Czarna komedia

Groteska, makabra śmierci, absurdy wojny. Nierealność niektórych sytuacji, niedowierzenie i szok. Niepoważne traktowanie własnego życia jak i życia towarzyszy. Brak szacunku dla świętości, sarkazm i kpina. Niewybredne, makabryczne dowcipy. Przeróżający humor sytuacyjny - zwykle kończący się czyjąś śmiercią.

Niezależnie od przyjętej konwencji, należy pamiętać, że tematem gry jest **wojna o trinium**. Cały system został skonstruowany pod realia wojenne i ma to silne odbicie w jego mechanice. O ile istnieje możliwość rozgrywania sesji w realiach **Trinium Wars** dotyczących innych tematów - intryg politycznych, kryminałów czy nawet romansów, mechanika tej gry fabularnej po prostu nie

zapewnia narzędzi do tego typu rozgrywki.

Inspiracje

Poniższe tytuły mogą być przydatne, by zrozumieć klimat i nastrój w grze **Trinium Wars**. Każde z poniższych stanowiło inspirację do powstania tej gry.

Gone with the Blast Wave - komiks internetowy opisujący losy bezimiennych żołnierzy walczących w nienazwanej wojnie. Klimaty postapokaliptyczne i dużo czarnego humoru. Obowiązkowa lektura dla każdego, kto chce grać w **Trinium Wars**. Na stronie komiksu link do polskiego tłumaczenia.

<http://www.blastwavecomic.com/>

Command & Conquer Red Alert 3 - najnowsza odsłona kultowego RTSa. Doskonały, pulpowy klimat, trzy charakterystyczne frakcje walczące ze sobą i świetna oprawa graficzna. Oprócz wspomnianego już Red Alert 3, **Trinium Wars** czerpie inspiracje również z podstawowej serii C&C. Istotne podobieństwa to m.in. analogia pomiędzy Trinium a Tiberium.

Paranoia XP - znana gra fabularna osadzona w antyutopii rządzonej przez Twojego Przyjaciela, Komputera. Warto o niej pamiętać wyobrażając sobie bezduszny, bezlitosny mechanizm korporacji. Ponadto, doskonała kopalnia czarnego humoru.

Szeregowiec Ryan - świetna wizualizacja wojny - krwawa, brutalna i realistyczna. Doskonała inspiracja, jeśli się chce nadać sesjom Trinium Wars ponury klimat.

Battlefield 2142 - wieloosobowa strzelanka w klimatach militarnych, osadzona w antyutopijnym świecie przyszłości. Gracze mają możliwość walczyć przy pomocy mechów i innych futurystycznych pojazdów.

Diuna - choć książka Herberta utrzymana jest w zupełnie innym klimacie, pewne motywy są podobne - wielkie frakcje walczące o cenne złoża znajdujące się na planecie, miejscowi stawiający opór kolonistom.

Unreal II - sequel legendarnej już gry FPP o bardzo ładnej (nawet jak na dzisiejsze standardy) grafice, w którym samotny bohater walczy między innymi z żołnierzami międzygwiazdnych korporacji. Świetna inspiracja wizualna.

Warhammer 40k: Dawn of War - wyśmienity RTS oparty na popularnym bitewniaku. Posiada niesamowity klimat, który przyciąga na długie godziny. Warto zwrócić uwagę na natchnione odzywki żołnierzy i bohaterów. Dobre źródło inspiracji dla tych, którzy pomimo ponurego nastroju, lubią prowadzić sesje o wielkich bohaterach.

Cyberpunk 2020 - doskonała gra fabularna, będąca perełką w swoim gatunku. Pojawia się w niej m.in. koncept krwawych i bezlitosnych wojen korporacyjnych jak i masa wojskowego sprzętu, który można "ukraść" do **Trinium Wars**.

Rzeczy potrzebne do gry

Aby zagrać w Trinium Wars, potrzebne będą:

- Dobre chęci!
- Od 4 do 7 osób, razem z Mistrzem Gry - to optymalna liczba uczestników sesji.
- Kości dziesięciościenne (k10). Wystarczy już około 10 by szybko rozstrzygać spore walki.
- Kości Fudge, tj. kości sześćścienne, na których zamiast oczek od 1 do 6 znajdują się dwa plusy (+), dwa minusy (-) i dwie puste ścianki. Wystarczą 4 takie kości.
- Sztony lub inne znaczniki do oznaczania morale.
- Karty postaci dla każdego z graczy.

Jakiego rodzaju grą jest Trinium Wars?

Trinium Wars wpisuje się w nurt mainstreamowych, popularnych gier fabularnych. Pewne rozwiązania mogą oczywiście wydawać się nietypowe dla innych produktów, ale to wyjątki potwierdzające regułę. Rola Mistrza Gry i graczy ani sam sposób rozgrywki nie odbiega zbytnio od normy, wyznaczonej przez główne produkty z branży.

Gra, pod względem rozwiązań mechanicznych, była inspirowana takimi nowoczesnymi produktami, jak **Savage Worlds: Explorer's Edition** czy **World of Darkness (Świat Mroku)**. Podobieństwa te zostaną szybko wychwycone przez osoby, znające te tytuły.

Walka

Walka w grze fabularnej **Trinium Wars** została uproszczona w celu prowadzenia szybkich walk masowych, w których po obu stronach biorą udział duże ilości zwykłych żołnierzy. Tego typu żołnierzy określa się mianem statystów.

Chociaż poniższe zasady walki dotyczą zarówno statystów jak i normalnych postaci (np. bohaterów graczy), ten rozdział omawia tylko statystów. Ma to na celu prostsze i jaśniejsze wyjaśnienie zasad. Zasady specjalne dotyczące normalnych postaci są opisane w innej części podręcznika, na str. XXX i stanowią po prostu rozszerzenie tych samych reguł, według których działają statyści.

Gdy jest to możliwe, Mistrz Gry powinien tworzyć jednorodne oddziały statystów tak, by wykonywane przez żołnierzy testy można było rozstrzygać, rzucając dużą ilością kości na raz. System Doświadczenia Bojowego i modyfikatorów ma sprawić, że wszyscy członkowie oddziału potrzebują takiego samego wyniku, by zdać test.

Przykładowo:

Oddział dziesięciu żółtodziobów na patrolu próbuje ostrzelać trzech doświadczonych zwiadowców, kryjących się w ruinach budynku. Najpierw MG wykonuje test ataku, rozdysponowując dziesięć k10 między cele i rzucając nimi. Musi wyrzucić 9 lub więcej, by trafić, gdyż żółtodzioby mają przeszkolenie na poziomie 5+ a zwiadowcy doświadczenie bojowe 3, i korzystają z modyfikatora +1 za ruiny, w których się kryją. Następnie, MG rozstrzyga ewentualne efekty trafienia. Opcjonalne zasady pozwalają zrezygnować z rzutu na obrażenia w przypadku statystów - wystarczy trafić celnie, by zabić.

W ten sposób, salwa 10 strzałów rozliczana jest w bardzo krótkim czasie, umożliwiając prowadzenie szybkich, dynamicznych i krwawych starć - esencji **Trinium Wars**.

Doświadczenie bojowe

Doświadczenie bojowe jest miernikiem tego, jak długo dany żołnierz walczy już na froncie i jakie nawyki w związku z tym sobie wyrobił. relację doświadczenia bojowego, trudności trafienia i przeszkolenia oddaje tabela nr XXX. Teoretycznie, przeszkolenie nie musi zawsze odpowiadać doświadczeniu bojowemu; żołnierz może celnie strzelać z karabinu i rzucać granatem, będąc żółtodziobem prosto po obozie szkoleniowym. Najczęściej jednak są to rzeczy ściśle ze sobą powiązane. Dlatego też w przypadku postaci niezależnych, najprościej założyć, że jej przeszkolenie jest na poziomie wyznaczonym przez doświadczenie bojowe.

Doświadczenie bojowe	Trudność trafienia	Inicjatywa	Morale	Przeszkolenie / Twardość
Żółtodziób (1)	+1	1	3	5+
Trep (2)	+2	2	4	4+
Weteran (3)	+3	3	5	3+
Elita (4)	+4	4	6	2+

Tabela nr XXX. Doświadczenie bojowe.

Trudność trafienia określa, jaki modyfikator ponosi strzelec, starający się trafić dany cel. Nie oznacza to, że doświadczeni żołnierze potrafią unikać kul. Posiadają natomiast wiedzę, jak poruszać się by cały czas pozostawać za osłoną, jak kluczyć utrudniając wycelowanie, w którym momencie warto paść na ziemię a w którym ruszyć sprintem za najbliższą osłonę. Żółtodzioby najczęściej nie posiadają tej wiedzy i giną jak muchy. Elitarni żołnierze tworzą przeciwnikowi bardzo mało okazji do oddania celnego strzału, i na tym polega ich podstawowy atut.

Co się jednak dzieje, jeśli żołnierz nie posiada dookoła żadnej osłony, by się za nią skryć? Modyfikatory wynikające z warunków terenowych opisuje tabela nr XXX. Generalnie, nawet doświadczeni żołnierze mają problem ze znalezieniem osłony na środku pustego placu, podczas gdy dookoła śmigają pociski.

Rodzaj terenu	Modyfikator TT		Modyfikator rzutu na obrażenia (dla ładunków wybuchowych)	
	Normalny	W ukryciu	Normalny	W ukryciu
Teren otwarty, brak osłony (np. pusty plac, nieumeblowany pokój)	-2	-2	0	0
Lekka osłona (np. łąka, rzadkie zarośla)	-1	0	0	0
Średnia osłona (np. las, gruzowisko, leje po bombach)	0	+2	-1	-2
Ciężka osłona (np. okopy, barykady, zburzone budynki)	+1	+4	-2	-3

Tabela nr XXX. Modyfikatory wynikające z terenu.

Umocnienia stacjonarne

Niektóre umocnienia nie pozwalają za bardzo na przemieszczanie się, uniemożliwiając ukrywanie się przed pociskami wroga; zamiast tego, oferują rozbudowaną osłonę i strzelnice, przez które można prowadzić ogień. Przykładem mogą być wszelkiego rodzaju bunkry, stanowiska CKM. W takiej sytuacji, postać korzystająca z ochrony dawanej przez umocnienia otrzymuje premię +2 do TT, ale jej TT nie może przekroczyć 4 (nawet, jeśli wynika z wysokiego doświadczenia bojowego); nadmiarowe punkty są tracone. Należy założyć, że postaci korzystającej z ukrycia się w takim umocnieniu nie da się trafić z zewnątrz.

Widoczność

Istnieją sposoby, by przezwyciężyć karne modyfikatory. Podstawową możliwością jest oczywiście atak w warunkach kiepskiej widoczności. Co prawda kary dotyczą obu stron, lecz jest to pewien sposób by zmniejszyć dystans do przeciwnika i zaatakować go wręcz, lub przebyć strefę śmierci i zająć dogodne pozycje.

Zastosowanie granatów dymnych i flar oświetleniowych to przykłady, by zapewnić sobie kiepską widoczność bądź wręcz przeciwnie - walczyć z nią.

Widoczność

Normalna (pogodny dzień, flara oświetleniowa)	0
Słaba (kiepska pogoda, jasna noc, światła uliczne)	+1
Minimalna (gęsty dym, mgła, ciemna noc)	+2

Ukrycie się

Żołnierz może schować się całkowicie za osłoną, jeśli jakaś jest dostępna. W takiej sytuacji nie może przemieszczać się ani wykonywać żadnych czynności wymagających nadmiernego poruszania się albo wychylenia się z ukrycia (np. strzelanie). W zamian, otrzymuje modyfikator TT wynikający z ukrycia się (patrz Tabela XXX). Ukrycie się może być dobrym sposobem, by przeczekać ciężki ostrzał artyleryjski, naprawić zacięcie broni, itp.

Mięso armatnie

Żółtodzioby z racji zerowego doświadczenia są łatwym celem dla wrogich strzelców. Dlatego też dowódcy często ich posyłają na rzeź jako mięso armatnie w sytuacjach, gdy posyłanie lepiej wyszkolonych żołnierzy nie ma sensu. Przykładowo, posyłanie trepów do szturm przez otwarty plac nie ma sensu. Lepiej posłać żółtodziobów - zginą tak samo szybko, lecz przy odrobinie szczęścia zmiękczą przeciwnika wystarczająco, by trepy - idące w drugiej fali ataku - mogły sobie poradzić.

Przeszkolenie określa, jaką szansę na trafienie ma atak żołnierza. Pozwala też określić, jak żołnierz radzi sobie z innymi zadaniami, będącymi w zakresie szkolenia wojskowego. Zarówno statyści jak i gracze będą wykorzystywać przeszkolenie do większości rzutów: czy postać odpali w porę silnik pojazdu? Czy przeskoczy szeroki rów? Czy dobiegnie do osłony, zanim skosi ją seria? Czy naprawi zaciętą broń? Jeśli żołnierz nie jest bohaterem lecz statystą, przeszkolenie będzie też zastępowało odpowiedni współczynnik w niektórych testach (więcej na temat współczynników których nie posiadają statyści na str. XXX).

Ważne!

Testy w Trinium Wars wykonuje się, rzucając k10 i porównując z poziomem współczynnika. Na przykład przeszkolenie 5+ oznacza, że test jest udany, gdy na kości wypadnie 5 lub więcej.

Atak jest najczęściej modyfikowany przez zasięg broni. Każda broń posiada podany zasięg dla 5 przedziałów. Jeśli cel znajduje się w danym przedziale, stosuje się modyfikator wynikający z tabeli XXX.

Bliski	Krótki	Średni	Daleki	Maksymalny
-3	-1	0	+1	+3

Tabela nr XXX. Dystanse w walce.

Celowanie

Postać może zadeklarować, że poświęca akcję działania na wycelowanie. W takiej sytuacji, do następnego rzutu na trafienie (i na podbicie) otrzymuje modyfikator -1. Jeśli postać wykona inną czynność niż strzał, efekt celowania przepada.

Podbicia

Podbicia oddają to, jak skutecznie postać wykonała daną czynność. Podbicia mają ogromne znaczenie w walce, gdyż określają, jak skutecznie atakujący zdołał razić cel. W wielu przypadkach ciężko o podbicie - cel jest daleko, przemyka za osłoną. Jednak jeśli postać uzyska podbicie, zazwyczaj walka kończy się o wiele szybciej.

Za każdym razem, gdy na kości wypadnie sukces (w przypadku walki wartość równa lub wyższa od Przeszkolenia), rzuć nią jeszcze raz. Jest to określane mianem "rzutu na podbicie". Jeśli na tej kości ponownie wypadł sukces, rzuć raz jeszcze - i tak do skutku. Ilość sukcesów (poza pierwszym) to liczba uzyskanych podbić. Tabela XXX przedstawia szansę na podbicie.

Jedynym wyjątkiem od powyższej zasady jest 1+. Co prawda sukces uzyskuje się automatycznie, ale rzut na podbicie wykonuje się na 2+.

	0	1	2	3	4
10+	10%	1%	0,1%	0,01%	~0%
9+	20%	4%	0,8%	0,16%	0,03%
8+	30%	9%	2,7%	0,81%	0,24%
7+	40%	16%	6,4%	2,56%	1,02%
6+	50%	25%	12,5%	6,25%	3,13%
5+	60%	36%	21,6%	12,96%	7,78%
4+	70%	49%	34,3%	24,01%	16,81%
3+	80%	64%	51,2%	40,96%	32,77%
2+	90%	81%	72,9%	65,61%	59,05%
1+	100%	90%	81%	72,9%	65,61%

Tabela nr XXX. Szansa na podbicie.

Pamiętaj, szansa na podbicie rośnie znacznie w przypadku większej szansy na trafienie. Oznacza to, że jeśli żołnierz będzie się zachowywał rozważnie i nie będzie nadstawiał karku, nawet jeśli otrzyma pechowy postrzał, ma spore szanse się wylizać. Jeśli jednak rzuci się na wroga z okrzykiem na ustach i dostanie serię prosto w brzuch, ma spore szanse na przedwczesne, i w pełni zasłużone zejście.

Pudła

Co się stanie, jeśli spudłujesz? Mistrz Gry powinien określić przed oddaniem strzału, z jakim ryzykiem się on wiąże. Zazwyczaj nie dzieje się nic - po prostu kula nie trafia w cel. Czasem jednak ryzyko może być większe. Być może w grę wchodzi trafienie kumpli z oddziału, pociągnięcie serią po beczkach z benzyną albo zastrzelenie jeńca, którego trzyma nasz cel.

Jeśli MG spodziewa się, że pudło może przynieść dodatkowe szkody, powinien określić najpierw stopień porażki wymagany, by stało się coś złego. Jeśli na kostce wypadnie mniej niż oczekiwana liczba, jest to pierwszy stopień porażki. Należy rzucić ponownie - jeśli sytuacja się powtórzy, jest to drugi stopień porażki. Rzucac należy do skutku.

Oczywiście może się zdarzyć, że atakujący nie ma czasu by ocenić, jakie skutki może przynieść niefortunny strzał (np. nie zauważył zamaskowanej cysterny z paliwem lotniczym). W takiej sytuacji, MG nie powinien informować gracza o zagrożeniu, jednak stopnie porażki warto wziąć pod uwagę.

System obrażeń

Trafienie z broni palnej zazwyczaj kończy się wyłączeniem z akcji lub śmiercią. By oddać brutalność wymiany ognia, system obrażeń został tak skonstruowany, by trafiony żołnierz mógł zginąć po jednym postrzale.

Bazowy poziom obrażeń to 3. By uwzględnić element losowy, rzuć 2 kośćmi Fudge i bazowy poziom obrażeń zmodyfikuj o liczbę plusów/minusów. Następnie porównaj wynik z tabelą obrażeń.

Za każde uzyskane podbicie, należy zwiększyć bazowy poziom obrażeń o 1.

Uzyskany wynik	Rana	Punkty obrażeń	Bazowa szansa
1	Draśnięcie	0	11%
2	Lekka	1	22%
3	Poważna	3	33%
4	Krytyczna	6	22%
5+	Śmiertelna	9	11%

Tabela nr XXX. Obrażenia.

Draśnięcie oznacza, że postać wyszła relatywnie bez szwanku - pocisk nie wyrządził jej szkody, lecz mógł wystraszyć i zdezorientować. Po otrzymaniu draśnięcia należy wykonać test twardości. W przypadku porażki, trafiony traci możliwość działania w tej turze.

Lekka rana nie jest niebezpieczna dla zdrowia, lecz stanowi zwykle utrudnienie dla walczącego. Powinna być opatrzona i oczyszczona po walce. Po otrzymaniu lekkiej rany należy wykonać test twardości. W przypadku porażki, trafiony traci możliwość działania w tej turze. W przypadku drugiego stopnia porażki, postać traci przytomność na kilka tur (MG może określić wynik rzutem k10 lub ustalić to samodzielnie) lub dopóki nie zostanie ocucona. W przypadku trzeciego stopnia porażki, postać traci przytomność do końca walki.

Poważna rana jest dotkliwa dla żołnierza i może spowodować poważne komplikacje. Większość żołnierzy po otrzymaniu takiej rany jest wyłączonych z walki. Po otrzymaniu poważnej rany należy wykonać test twardości. W przypadku porażki, trafiona postać traci przytomność na kilka tur (MG może określić wynik rzutem k10 lub ustalić to samodzielnie) lub dopóki nie zostanie ocucona. W przypadku drugiego stopnia porażki, postać traci przytomność do końca walki. trzeciego stopnia porażki, postać traci przytomność jak powyżej i zaczyna się wykrwawiać. W przypadku sukcesu, postać nie traci przytomności, ale nie może już wykonać żadnej czynności w tej turze. Jeśli uzyskała podbicie, może normalnie działać.

Krytyczna rana niemal definitywnie oznacza wyłączenie z akcji. Zagroza poważnie życiu postaci, która ma realne szanse umrzeć na skutek krwawienia. Po otrzymaniu poważnej rany należy wykonać test twardości. W przypadku porażki, trafiona postać traci przytomność i zaczyna się wykrwawiać. W przypadku trzeciego stopnia porażki, postać umiera na skutek szoku. W przypadku sukcesu, postać nie wykrwawia się, lecz traci przytomność do końca walki. Jeśli

uzyskała podbicie, postać traci przytomność na kilka tur (MG może określić wynik rzutem k10 lub ustalić to samodzielnie) lub dopóki nie zostanie ocala. W przypadku dwóch podbić, postać nie traci przytomności, ale nie może już nic zrobić w danej turze. W przypadku trzech podbić, postać może działać normalnie.

Śmiertelna rana oznacza natychmiastową lub niemal natychmiastową śmierć postaci. Natychmiastowa pomoc medyczna może w niektórych przypadkach uratować postaci życie - patrz leczenie, niżej.

Rany zapisywane są na karcie postaci w odpowiednich polach. Pól jest osiem, a każda rana zajmuje pewną liczbę pól, równą punktom obrażeń (patrz tabela XXX). Otrzymując ranę, należy skreślić odpowiednią liczbę pól (najlepiej robiąc to po przekątnej - tak, by nie było wątpliwości, ile pól zostało skreślonych na raz). Pola te mają na celu ułatwienie sumowania ran. Jeśli postać posiada między 3 a 5 punktami obrażeń, jest traktowana tak, jakby otrzymała ranę poważną. Jeśli postać posiada więcej niż 5 punktów obrażeń, jest traktowana jakby otrzymała ranę krytyczną. Rzuty na twardość należy wykonać odpowiednio (tj. po otrzymaniu trzeciej rany lekkiej wykonywany jest taki sam test, jak w przypadku rany poważnej).

Jeśli postać zakreśli ranami wszystkie osiem pól, jest traktowana tak, jakby otrzymała ranę śmiertelną - umiera.

Modyfikatory z ran

Rany utrudniają działanie postaci. Dla każdej wartości punktów obrażeń podane są modyfikatory, jakie otrzymuje postać. Modyfikatory te dotyczą również testów twardości wykonywanych, gdy postać otrzyma ranę. Przykładowo, jeśli zdrowy trep otrzyma ranę krytyczną, musi wyrzucić 7+, by uniknąć niebezpiecznego krwawienia.

Rany a inicjatywa

Ranny żołnierz działa również wolniej. Na poziomie 1 rany ciężkiej postać traci 1 kartę przy określaniu inicjatywy. Na poziomie rany krytycznej (o ile może w ogóle działać) traci 2 karty przy określaniu inicjatywy.

1	2	3	4	5	6	7	8
+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4

Tabela nr XXX. Modyfikatory z ran.

Trup ściele się gęsto

W przypadku walk z dużą ilością statystów, warto zastosować następującą zasadę: Jeśli statysta nie posiada pancerza wspomaganego i otrzymał trafienie za przynajmniej jedno podbicie, zostaje automatycznie wyłączony z akcji. W przypadku jednego podbicia prawdopodobnie wykrwawia się i umiera, w przypadku większej ilości podbić, ginie niemal natychmiast, często w widowiskowy sposób.

Leczenie i pierwsza pomoc

Krwawienie jest zjawiskiem, które może doprowadzić do śmierci postaci, nawet jeśli sama rana nie była śmiertelna. Jeśli postać krwawi, na początku każdej rundy rzuć k10 - jeśli wypadnie 1, postać natychmiast otrzymuje dodatkowy punkt obrażeń. Aby opatrzyć krwawienie, należy opatrzyć ranę.

Każdy może to zrobić, lecz jeśli nie posiada przynajmniej 1 poziomu szkolenia sanitariusza, otrzymuje modyfikator +2 do testu. Brak medpaka (nowoczesnej apteczki polowej) oznacza kolejny modyfikator +2. Jeśli opatrzona postać znowu dozna urazu, rana się znowu otwiera.

Nawet jeśli postać nie krwawi, ranę należy opatrzyć, by postać mogła rozpocząć proces leczenia.

Opatrzona postać leczy się naturalnie, w tempie 1 punktu obrażeń na 4 dni w warunkach polowych lub 1 punkt obrażeń na 2 dni leżenia w wygodnym szpitalu. Jeśli postaci zostały podane leki regeneracyjne, leczy się w tempie 1 punktu obrażeń na 1 dzień. Istnieją też specjalne iniektory nanobotów, które są w stanie wyleczyć w jedną rundę 1 punkt obrażeń, lecz ich cena jest bardzo wysoka (patrz str. XXX). Postać ma 8 punktów obrażeń, ale traktowana jest jako żywa.

Reanimacja

Jeśli postaci zostanie udzielona pomoc medyczna w ciągu 5 tur od śmierci, ma szansę powrócić do świata żywych. Postać otrzymuje karę +1, i dodatkowo +1 za każdą turę zwłoki. Jeśli postaci się powiedzie, stan rannego traktowany jest jako ustabilizowany i opatrzony. Powyższej zasady nie można użyć w ekstremalnych przypadkach - gdy postać została rozerwana przez granat albo odłamek urwał jej głowę.

Inicjatywa

Inicjatywę określa się dla każdej tury walki. Na początku tury, losuje się dla każdej postaci tyle kart do gry, ile wynosi wartość inicjatywy. Właściciel zatrzymuje najwyższą z nich - wartość tej karty oznacza wartość jego inicjatywy. Pozostałe karty należy wtasować z powrotem do talii.

Oddziały żołnierzy należy potraktować jako jedność, ciągnąc odpowiednią ilość kart i stosując najwyższą z nich dla całego oddziału.

Karty od najwyższej do najniższej to As, Król, Dama, Walet, i po kolei od 10 do 2.

W ciągu tury, wszyscy deklarują swoje akcje zaczynając od postaci z najniższą inicjatywą a kończąc na najwyższej, ale wykonują je w odwrotnej kolejności.

Przykładowo:

Zwiadowca (weteran) napotyka się przypadkowo na patrol trepów. Zwiadowca ciągnie trzy karty, uzyskując Damę, 10 i 4. Patrol ciągnie dwie karty - uzyskując Króla i 2. Tym razem zwiadowcy się nie poszczęściło, trepy mają wyższą inicjatywę. Gracz grający zwiadowcą deklaruje, że jego postać rzuca się za osłonę. Trepy otwierają ogień - kule dosięgną celu zanim zwiadowca znajdzie się w ukryciu.

Ilość kart może być modyfikowana m.in. przez modyfikatory wynikające z ran, nigdy jednak nie może wynieść mniej, niż 1.

Amunicja

Ilość amunicji załadowana w danej broni jest określona przez abstrakcyjny wskaźnik, jakim są poziomy amunicji. Poziomów tych jest pięć, od 4 (wiadro naboji) do 0 (klik, klik). Większość broni posiada standardowo poziom 3 (pełny magazynek) ale w sytuacji, gdy broń posiada powiększony magazynek albo stosuje jakąś inną, skuteczniejszą metodę zaopatrywania w amunicję, poziom ten wynosi 4.

Tempo zużycia amunicji zależy od broni i trybu strzału. Można je podzielić na:

- Oszczędne** (♠) Poziom spada, gdy na karcie będzie pik
- Normalne** (♠♠) Poziom spada, gdy na karcie będzie pik lub trefl
- Szybkie** (auto) Poziom spada automatycznie

Po każdym oddanym strzale należy sprawdzić kolor następnej karty inicjatywy wybranej przez gracza (w następnej turze). Jeśli kolor będzie odpowiadał podanemu przy tempie zużycia amunicji, poziom spada. Postacie z większą ilością kart mogą niekiedy stanąć przed trudnym wyborem - czy warto oszczędzać amunicję kosztem niższej inicjatywy i gorszej sytuacji taktycznej?

Wszyscy strzelają tak samo

Jeśli powyższa metoda wydaje ci się skomplikowana, możesz po prostu kazać graczom po każdym strzale odkrywać jedną kartę z talii. W takim przypadku, rozdzielasz zużycie amunicji od wyszkolenia postaci - wszyscy zawsze używają tyle samo. Rozwiązanie te wymaga jednak dodatkowego ciągnięcia karty po każdym strzale, co może spowolnić grę.

Wyjątkiem jest sytuacja, gdy postać jest na poziomie 1 (ostatnie naboje). W takiej sytuacji, postać musi w momencie zadeklarowania strzału odsłonić jedną kartę z talii. Jeśli ta karta oznacza spadek poziomu amunicji, broń wydaje z siebie żałosne "klik, klik" (albo analogiczny dźwięk) a postać nie może oddać strzału.

Na poziomie 1 (ostatnie naboje) nie można też korzystać z trybów ognia, które oznaczają **szybkie** zużycie amunicji.

Wiadro naboji	Dla broni z powiększonym magazynkiem
Pełny magazynek	Poziom bazowy
Półowa drogi	Mniej więcej połowa amunicji
Ostatnie naboje	Końcówka pocisków w magazynku
Klik, klik	Pusty magazynek, broń nie może strzelać

Morale

Morale w **Trinium Wars** jest czymś w rodzaju psychicznej wytrzymałości i gotowości żołnierza do walki. Im niższe, tym żołnierzowi trudniej znieść okropieństwa pola bitwy, łatwiej natomiast złamać dyscyplinę.

Za każdym razem, gdy żołnierz staje twarzą w twarz z czymś wyczerpującym, przerażającym, okrutnym i nieludzkim, należy wykonać rzut morale. Rzut morale zależy od bieżącej wartości morale; współczynnik morale określa tylko początkową i maksymalną wartość morale każdego z żołnierzy.

Morale najlepiej reprezentować w grze znacznikami lub sztonami, gdyż wartość morale potrafi się zmieniać często w trakcie rozgrywki.

Poziom morale	Rzut
0	10+
1	8+
2	7+
3	6+
4	5+
5	4+
6	3+
7	2+

W przypadku nieudanego rzutu na morale w sytuacji stresującej, postać traci jeden poziom morale (jeden znacznik). Jeśli poziom morale spadnie do zera, postać otrzymuje -1 do wszystkich testów. Wynika to z faktu, iż jest wycieńczona psychicznie i niezdolna do dalszej walki.

Nieudany rzut na morale oznacza też następstwa fabularne - postać boi się opuścić kryjówkę, ucieka z pola walki, zaczyna strzelać na ślepo w stronę przeciwnika. Chociaż efekt fabularny nieudanego rzutu wyznacza Mistrz Gry, gracz ma prawo odegrać całą scenę według własnego uznania.

Przykładowe rzuty na morale

Poniżej zostały opisane przykładowe sytuacje, które mogą spowodować spadek morale.

Forsowny wysiłek - za każdym razem, gdy postać zostanie zmuszona do poważnego wysiłku i nie wyjdzie jej test twardości.

Krwawa jatka - za każdym razem, gdy postać będzie świadkiem masakry. W przypadku rzezi dokonanej na własnych żołnierzach, postać otrzymuje +2 do rzutu.

Śmierć bliskiej osoby - za każdym razem, gdy zginie ktoś blisko związany z postacią, np. ukochany, przyjaciel, postać innego gracza, należy wykonać rzut z modyfikatorem +3.

Demoralizujące rozkazy - jeśli rozkazy są idiotyczne, sprzeczne ze sobą, posyłają żołnierzy na bezsensowną śmierć.

Rzuty na morale warto wykorzystywać również w innych sytuacjach - gdy postać stoi przed jakąś pokusą, której realizacja wiąże się ze złamaniem wojskowej dyscypliny. Nieudany rzut nie przynosi straty morale, ale wiąże się z następstwami fabularnymi, które mogą potencjalnie sprowadzić na postać kłopoty (patrz **nadzór korporacyjny**, str. XXX) - postać ulega pokusie i dopuszcza się czynu, który może wprowadzić ją w poważne tarapaty.

Znaczniki morale posiadają jeszcze jedną, istotną zdolność. Gracz może zdecydować o tym, by spalić jeden poziom morale w celu przetrucenia dowolnego testu swojej postaci. Odwzorowuje to

wyjatkowy wysiłek i poświęcenie ze strony żołnierza w celu wykonania ważnego zadania. Nowy wynik rzutu zastępuje pierwszy, nawet jeśli poprzedni wynik był lepszy.

Morale oddziałów

W celu uproszczenia rozgrywki, morale może być wspólne dla całego oddziału statystów. W takiej sytuacji, wykonuje się jeden rzut na morale, a jego rezultaty (w tym następstwa fabularne) stosuje wobec całej grupy.

Odzyskiwanie znaczników morale

Istnieje kilka sposobów, by odzyskać znaczniki morale. Najprostszą metodą jest odpoczynek. Za 6 godzin snu lub podobnego, lekkiego odpoczynku, postać odzyskuje jeden znacznik morale. W przypadku, gdy postać odpoczywa intensywniej - pije, bawi się, uprawia seks - morale odzyskiwane jest w tempie 1 znacznika na 3 godziny.

Postać odzyskuje też morale za każdym razem, gdy zrealizuje swoją motywację lub archetyp (patrz motywacje i archetypy, str. XXX).

Akcje w walce

Każda postać w swojej kolejce inicjatywy może wykonać po jednej z następujących akcji: akcję ruchu, akcję działania i akcję pomocniczą. Akcje te mogą zostać wykonane w dowolnej kolejności. Dodatkowo, postać może wykonać dowolną, rozsądną liczbę akcji darmowych.

Akcja ruchu pozwala postaci przemieścić się z miejsca na miejsce. Mistrz Gry określa na jaką odległość może przemieścić się postać (oczywiście gracz zadeklaruje, gdzie chce się udać) i może uznać, że w przypadku dłuższych dystansów i/lub trudnego terenu, niezbędny jest test Przeszkolenia by określić, czy postać jeszcze w tej turze dobiegnie na miejsce. Zarówno gracz jak i Mistrz Gry powinni pamiętać, że najkrótsza droga nie zawsze jest najlepszą - postać może mieć niższy modyfikator do TT poruszając się przez teren otwarty.

Akcja działania to najbardziej podstawowa akcja w grze. To w niej postać atakuje, wykonuje bardziej skomplikowane czynności, oraz rzuca na większość testów. Rozbrojenie miny, wezwanie wsparcia przez radio, uruchomienie pojazdu, wychylenie zza osłony i uważne rozejrzenie po okolicy - to wszystko wymaga akcji działania. Warto zaznaczyć, że przeładowanie broni (wymiana magazynka) jest akcją działania, o ile nie jest powiedziane inaczej.

Akcja pomocnicza oznacza niewielką czynność, jaką może wykonać postać w trakcie swojej tury, np. uzbrojenie granatu, przeładowanie strzelby, przełożenie przedmiotu z jednej ręki do drugiej. W akcji pomocniczej nie można atakować.

Akcja darmowa odzwierciedla wszelkie czynności, które wymagają bardzo niewiele czasu lub które można wykonywać w trakcie wykonywania innych rzeczy. Naciśnięcie przycisku detonatora w trakcie biegu, wykrzyknięcie krótkiego rozkazu, czy skradanie się wykonuje się jako akcję darmową.

Testy sporne

Sposób wykonywania testów został opisany przy Przeszkoleniu (najczęściej testowanym współczynnikiem) na str. XXX. Przypomnijmy:

Test wykonuje się, rzucając k10 i porównując z poziomem współczynnika. Na przykład przeszkolenie 5+ oznacza, że test jest udany, gdy na kości wypadnie 5 lub więcej.

W przypadku testów spornych, czyli takich, w których obie strony rywalizują ze sobą i tylko jedna może osiągnąć zwycięstwo, sprawa wygląda nieco inaczej. Uczestnicy testu spornego muszą wykonać normalny test, i określić, ile podbić uzyskali. Wygrywa ta strona, która uzyskała więcej podbić. W przypadku takiej samej liczby podbić bądź porażki w teście, następuje impas - postacie trwają turę bez rozstrzygnięcia i mogą kontynuować test sporny w następnej rundzie (jeśli rozstrzygnięcie sytuacji powinno być natychmiastowe, gracze powinni po prostu powtórzyć swoje rzuty). W niektórych okolicznościach test może mieć inny przebieg - w razie porażki, obu postaciom może się nie udać zamierzona czynność, np. żadna z nich nie złapała spadającego przedmiotu.

Wspieranie się nawzajem

Postacie są żołnierzami - kim by więc byli, gdyby nie mogli działać sprawnie, jako jeden oddział? Bohaterowie mogą więc pomagać sobie lub otrzymywać wsparcie od statystów, którymi dowodzą. Najpierw, należy wyznaczyć głównego wykonawcę danej czynności, oraz jego pomocników. Za każdego pomocnika, który zdał test wymaganego współczynnika, główny wykonawca otrzymuje -1 do rzutu, oraz dodatkowe -1 za każde podbicie.

Oczywiście, nie zawsze warto pomagać. Wedle decyzji Mistrza Gry, każda porażka może oznaczać, że pomocnicy jedynie utrudniają pracę - w takiej sytuacji, główny wykonawca otrzymuje +1 do rzutu za każdy stopień porażki. W przypadku czynności, którym trudno zaszkodzić, pierwszy stopień porażki może nie liczyć się do karnego modyfikatora.

W przypadku niektórych czynności pomaganie może być najzwyczajniej w świecie niemożliwe - tylko jedna postać na raz może włąmywać się do terminalu komputerowego lub naprawiać broń.

Zbrojownia

Cechy broni

Każda z broni posiada szereg cech, które sprawiają, że jest inna od pozostałych. Te cechy zostały szczegółowo opisane poniżej.

Celność ☉

Strzelający otrzymuje modyfikator do rzutu na atak (ale nie do rzutu na podbicie) który jest określony przy symbolu.

Skuteczność ☒

Strzelający otrzymuje modyfikator do rzutu na podbicie, który jest określony przy symbolu.

Zabójczośc ☠

Jeśli cel zostanie trafiony, test obrażeń wykonuje się z modyfikatorem określonym przy symbolu.

Powiększony magazynek ④

Jeśli broń posiada symbol powiększonego magazynka, oznacza to, że posiada jeden poziom amunicji więcej (wiadro naboji).

Łatwe przeładowanie ⚡

Magazynek broni (lub jego odpowiednik) wymienia się szybciej - jako akcję pomocniczą (lub darmową, jeśli postać ma atut szybkie przeładowanie).

Wymaga przygotowania ☐

Broń trzeba zresetować (załadować nowy pocisk do komory) po każdym strzale. Zużywa to akcję pomocniczą. W przypadku ładunków wybuchowych, symbol ten oznacza, że granat należy uzbroić, co również oznacza konieczność zużycia akcji pomocniczej.

Przebijająca ✨

Broń ignoruje automatycznie działanie pancerza lekkiego. Jeśli przy symbolu znajduje się liczba, oznacza ona, że należy zignorować tyle punktów modyfikatora do obrażeń wynikającego z pancerza, ile określa liczba przy symbolu.

W przypadku broni ciężkiej (dział, wyrzutni raket) cecha przebijająca oznacza, że pancerz celu lekkiego (np. piechota) jest automatycznie ignorowany przy bezpośrednim trafieniu. Wartość po symbolu odnosi się tylko i wyłącznie do pojazdów i celów ciężko opancerzonych.

Eksplodująca ☠

Broń obejmuje swoim efektem pewien obszar. Liczby po symbolu oznaczają trzy strefy rażenia eksplozji (w metrach). W pierwszej strefie, modyfikator do rzutu na obrażenia wynosi +3. W drugiej, +1. W trzeciej, 0. Jeśli postać trafiła ale nie uzyskała podbicia, należy założyć, że cel znalazł się w 3 strefie, przy jednym podbiciu będzie to 2 strefa, itd. Modyfikator z TT celu nie dotyczy ładunków wybuchowych - chyba, że cel jest w umocnieniach i konieczne jest trafienie dokładnie w otwór strzelecki, itp.

Należy pamiętać o zastosowaniu modyfikatorów z tabeli dotyczącej działania terenu na stronie XXX. Jeśli postać znajduje się w pierwszej strefie rażenia, modyfikatorów z terenu nie stosuje się.

Niezawodna ✘

Broń praktycznie się nie psuje - może stać się z nią coś złego, gdy na kości wypadnie 4 stopień porażki.

Do walki w zwarciu ✘

Broni można skutecznie wykorzystywać w walce w zwarciu (np. posiada bagnet). W takiej sytuacji, obrażenia broni są zadawane normalnie (z bazą 3) a nie, jak w przypadku broni nieprzystosowanych do walki w zwarciu, z bazą 1.

Wymaga rozstawienia ✔

Z broni nie można strzelać, dopóki nie zostanie rozstawiona - zużywa to akcję działania. Podobnie, aby zabrać broń z miejsca gdzie została rozstawiona, należy zużyć akcję działania.

Oprócz tego, każda z broni posiada podany opis oraz dostępne tryby ognia wraz z podanymi modyfikatorami.

Ogień zaporowy

Ogień zaporowy można prowadzić z każdej broni, mogącej strzelać ogniem ciągłym. Należy wyznaczyć strefę ognia zaporowego, która ma zasięg równy średniemu zasięgowi broni i kształt trójkąta równoramiennego, którego wierzchołek zaczyna się u wylotu lufy. Szerokość podstawy trójkąta równa jest połowie zasięgu krótkiego broni.

Wszyscy atakujący, znajdujący się w wyznaczonej strefie ognia zaporowego muszą zdać test morale. Jeśli obleją rzut, tracą znacznik morale i nie mogą wykorzystać swojej akcji ruchu. Dodatkowo, każda postać, która chce się poruszać w strefie ognia zaporowego, musi rzucić kością. Wynik 10+ oznacza, że została trafiona przez zbłąkaną kulę.

Serią w grupę

Istnieje możliwość, by trafić serią w grupę osób, które są blisko siebie z perspektywy strzelca (nie muszą być rzeczywiście blisko siebie, ale stać np. w jednej linii na osi strzału). Strzelec wykonuje normalny atak z modyfikatorem +1 za każdą osobę, którą chce trafić. Serią można objąć do 3 osób stojących blisko siebie, ogniem ciągłym do 5.

Broń ręczna

Sterling Automatic Laser SAL-100

Bardzo udana konstrukcja, używana zarówno przez MCA jak i SSI. Uniwersalna broń, radząca sobie w większości sytuacji.

Amunicja: HTB

B/K/S/D/M
10/50/150/300/800

Pojedynczy: ♠
Seria: ♠♣ -1 ⊕ -1 ✖

Karabinek laserowy Akira ARM-A1

Poręczny, celny karabinek produkowany przez ARM, posiadający całkiem spory zasięg. Strzela co prawda tylko ogniem pojedynczym, lecz ma możliwość wystrzelenia szerszej wiązki, znacznie poprawiającej celność.

Amunicja: HTB

B/K/S/D/M
15/80/300/600/1000

Pojedynczy: ♠
Przeciążenie: ♠♣ -2 ⊕

Laser szturmowy Mei-Li

Podstawowe wyposażenie żołnierza piechoty Kirov-Li, zaprojektowany przez współzałożyciela firmy. Niezawodna, choć może konstrukcyjnie nieco gorsza od innych konstrukcji. Wyposażona w teleskopowy bagnet.

Amunicja: HTB
B/K/S/D/M
8/40/100/200/600
Cechy: ✖, ♠

Pojedynczy: ♠ +1 ⊕
Seria: ♠♣ -1 ✖
Ogień ciągły: auto -1 ⊕ -2 ✖

Pistolet plazmowy Thunder

Popularna broń na wyposażeniu wielu żołnierzy SSI i KL. Ceniona za dużego "kopa".

Amunicja: MTC
B/K/S/D/M
5/10/25/50/100

Pojedynczy: ♠♣ -1 ✖
Przeciążenie: auto -2 ✖

Pistolet laserowy Scorpion

Pistolet bardzo ceniony przez personel ARM i MCA. Solidna, lekka konstrukcja.

Amunicja: MTC

B/K/S/D/M

5/10/25/50/100

Pojedynczy: ♠♣ -1⊕
Seria: auto -1⊕ -1⊗

Pistolet kinetyczny Stevenson S14

Cywilny pistolet kinetyczny, który czasami kupują dla siebie żołnierze i najemnicy. Brakuje mu kopa, ale nadrabia to celnością i magazynkiem, który mieści naprawdę dużo strzałek, służących za pociski.

Amunicja: 3S, DUR, SDS

B/K/S/D/M

5/10/25/50/100

Pojedynczy: ♠ -1⊕ +1⊗
Seria: auto

Strzelba plazmowa Eradicator

Broń przeznaczona do walki na bliskie dystanse. Bardzo skuteczna i niebezpieczna. Często wybierana przez komandosów i oddziały walczące w miastach. Wyposażona w piłę mechaniczną służącą do walki wręcz.

Amunicja: HTB

B/K/S/D/M

20/40/60/80/100

Cechy: ☐ ✂

Pojedynczy: ♠♣ -1⊕ -1⊗

Karabin maszynowy MG-242

Standardowy ciężki karabin maszynowy na wyposażeniu wszystkich korporacji.

Amunicja: HTB

B/K/S/D/M

10/75/250/500/1000

Cechy: ④, 🪖

Pojedynczy: ♠
Seria: ♠♣ -1⊕ -1⊗
Ogień ciągły: auto -2⊕ -2⊗

Karabin wyborowy Thor-9

Wymarzona broń dla snajperów. Ogromny zasięg i możliwość zastosowania specjalnej amunicji sprawiają, że jest to wręcz ikoniczna broń w swojej klasie.

Amunicja: MRAP, EPC

B/K/S/D/M

20/100/400/800/1600

Cechy: ☐

Pojedynczy: ♠♣ -1 ⊕

Miotacz soniczny Apollo

Broń używana bardzo często do tłumienia zamieszek, ponieważ nie jest tak zabójcza, jak inne rodzaje uzbrojenia. Jest za to bardzo celna i przydaje się do walki z większą ilością napastników.

B/K/S/D/M

5/15/35/75/200

Cechy: ④

Seria: ♠♣ -1 ⊕ -1 ☠

Ogień ciągły: auto -2 ⊕ -1 ☠

Mina przeciwpiechotna Spiderweb

Poprawnie zastawioną minę można zauważyć z modyfikatorem +3 do rozpoznania. Mina inicjuje eksplozję gdy jej sensory ruchu (znajdujące się nad ziemią) wykryją obiekt wielkości człowieka lub większy. Udany test kamuflażu +2 pozwoli przejść obok miny na tyle wolno, by sensory nie zareagowały.

Rozstawienie miny wymaga rzutu na przeszkolenie i poświęcenia akcji działania. Dobrze ustawiona mina sama się maskuje.

Eksplozja: auto ☠ 1/3/8

Granat zaczepny Gecko-2

Ten lekki granat zaczepny posiada dopalacz raketowy, zwiększający zasięg i celność rzutu. Razi cel odłamkami z supertwardego tworzywa sztucznego, trudno wykrywalnymi dla skanerów medycznych.

B/K/S/D/M

10/20/40/80/120

Cechy: 1 pocisk, ☐

Rzut: auto +1 ⊕ ☠ 1/3/8

Granat plazmowy Phoenix P100

Granaty plazmowe takie jak Phoenix służą do niszczenia pojazdów opancerzonych i umocnień. Wyładowanie plazmy potrafi przepalić się przez najcięższy pancerz. Ich współczynnik przebicia należy traktować jakby była bronią ciężką; zabójczość odnosi się tylko do piechoty.

B/K/S/D/M

5/15/25/50/75

Cechy: 1 pocisk, ☐, (☀1)

Rzut: auto +1 ⚙️ ☀1/2/3 (+1☀)

Granat EMP Thunderbird

Granaty EMP służą do oglupiania czujników i elektroniki. Wszystkie urządzenia elektroniczne, które znajdą się w promieniu 25m od granatu, zostają wyłączone. Dotyczy to modułów pancerzy (choć nie samych pancerzy), komputerów celowniczych, robotów itd.

B/K/S/D/M

5/15/25/50/75

Cechy: 1 pocisk, ☐

Rzut: auto specjalny

Dodatki do broni

Celownik optyczny 200c

Postać otrzymuje -1 ⚙️ na dalekim i maksymalnym dystansie. Absolutnie niezbędny rekwizyt dla snajperów.

Komputer celowniczy 350c

Postać otrzymuje -2☒. Z komputera trzeba umieć korzystać, więc wbrew pozorom nie ułatwia on celowania żółtodziobom, natomiast znacznie zwiększa precyzję strzału i przez to - szansę na zadanie większych obrażeń.

Podwieszany granatnik Harpoon 500c

Granatnik Harpoon jest przystosowany do podwieszania pod większością karabinów szturmowych i pistoletów maszynowych. Zamontowanie granatnika pod bronią zużywa akcję działania. Nie można go używać na bliski dystans - pocisk musi przelecieć minimum 25 metrów, zanim się uzbroi.

Amunicja: granat EMP (jak granat EMP Thunderbird), UAP, FSG, ILU

B/K/S/D/M

-/25/75/150/300

Cechy: 1 pocisk

Pojedynczy: auto ☀2/5/10

Broń ciężka

Wyrzutnia przeciwpancerna Faust 1000i

Podstawowe wyposażenie oddziałów przeciwpancernych. Istnieje też wersja 1000a montowana na pojazdach, z magazynkiem na 4 rakiety.

Broń posiada cechę przebijający tylko przy bezpośrednim trafieniu (patrz cecha: eksplodująca). By trafić bezpośrednio pojazd, nie potrzeba podbicia.

Amunicja: RAT, APE

B/K/S/D/M

25/50/100/200/400

Cechy: 1 pocisk, ✱2

Pojedynczy: auto (zależy od pocisku)

Działko laserowe

Standardowe, szybkostrzelne działko montowane na wielu pojazdach

Cecha "zabójczy" odnosi się tylko do piechoty.

Amunicja: VTS

B/K/S/D/M

30/150/300/600/1200

Cechy: ④, ✱1

Seria: ♠ -1 ⊕ -1 ⊗ +1 ☠

Ogień ciągły ♠♣ -2 ⊕ -2 ⊗ +1 ☠

Działo plazmowe

Działo montowane w ciężkich pojazdach do niszczenia celów pancernych.

Cecha "zabójczy" odnosi się tylko do piechoty.

Amunicja: VTS

B/K/S/D/M

100/500/1000/2000/4500

Cechy: ✱2

Pojedynczy: ♠ -1 ⊕ -1 ⊗ +2 ☠

Pocisk artyleryjski

Pocisk artyleryjski został opisany jako osobna "broń", gdyż jest wystrzeliwany daleko poza terenem walk i przelatuje nawet kilkadziesiąt kilometrów, zanim spadnie na pole bitwy. Warto też zauważyć, że sprytni minery mogą spróbować przerobić pocisk na improwizowany ładunek wybuchowy ogromnej mocy...

Cechy: ✨

Pojedynczy: auto 🎯5/15/30

Amunicja

VTS	Ciężkie ładunki energetyczne stosowane w pojazdach.	500c/magazynek
3S	Pocisk do pistoletów strzałkowych. O zwiększonej celności (-1⊕)	20c/magazynek
DUR	Pocisk do pistoletów strzałkowych. Przebijający. (✨)	20c/magazynek
SDS	Normalna amunicja do pistoletów strzałkowych.	10c/magazynek
RAT	Pocisk do wyrzutni raketowej. Przeciwpancerny (🎯2/5/10, +1✨)	150c/pocisk
APE	Pocisk do wyrzutni raketowej. Przeciw celom lekkim (🎯5/10/20)	100c/pocisk
MRAP	Pocisk z napędem raketowym o zwiększonej celności (-1⊕)	60c/magazynek
EPC	Pocisk z eksplodującą kapsułą plazmową (+1🎯).	75c/magazynek
HTB	Standardowa amunicja energetyczna do broni długiej.	40c/magazynek
MTC	Standardowa amunicja energetyczna do broni krótkiej.	30c/magazynek
UAP	Standardowe pociski do granatnika.	25c/pocisk
FSG	Granat oślepiający/dymny. Sprowadza widoczność do minimalnej (+2) na k10 rund w promieniu 50m.	20c/pocisk
ILU	Granat oświetlający. Rozjaśnia ciemności (do widoczności normalnej) na k10 rund w promieniu 50m.	15c/pocisk

Wyposażenie

Zestaw narzędzi 200c

Jeśli postać próbuje naprawić coś nie posiadając zestawu narzędzi, otrzymuje karę +2 do testu.

Medpak 50c

Jeśli postać próbuje opatrzyć kogoś nie posiadając medpaka, otrzymuje karę +2 do testu.

Iniektor 500c, 100c za kapsułkę

Iniektor pozwala wyleczyć automatycznie jeden punkt obrażeń. Postać musi zużyć akcję pomocniczą, by użyć iniektora. Iniektor mieści 10 kapsułek z nanobotami. Postać może zużyć do 2 kapsułek w rundzie.

Robot naprawczy 2000c

Robot naprawczy służy do reperowania uszkodzonych pojazdów w szybkim tempie - 1 punkt obrażeń na 5 godzin. Robot naprawczy zasilany jest trinium i zużywa 1 jednostkę na 1 godzinę pracy.

Wskaźnik celów 500c

Pozwala oświetlić promieniem pewien obszar w celu oznaczenia go dla nalotu albo ostrzału artyleryjskiego. Aby poprawnie wycelować wskaźnik, należy zdać test przeszkolenia, ewentualnie uwzględniając TT pojazdu (wskaźnik jest zbyt niedokładny, by dokładnie oznaczyć pojedynczą osobę). warto pamiętać o tym, że zazwyczaj nalot/ostrzał nie następuje automatycznie - a wskaźnik musi cały czas oświetlać cel... Aby to odwzorować, Mistrz Gry może w tajemnicy rzucić k10 by określić, za ile rund cel zostanie ostrzelany.

Pancerze

Lekkie pancerze stanowią podstawowe wyposażenie większości żołnierzy. Redukują obrażenia o jeden punkt. Większość standardowych pancerzy korporacji nie różni się wiele od siebie. Każdy lekki pancerz posiada 15 punktów wytrzymałości. Za każdy punkt obrażeń jakie otrzymała postać od broni przeciwników, wytrzymałość pancerza spada o 1. Gdy wytrzymałość pancerza spadnie do 0, pancerz nie nadaje się do noszenia.

Ciężkie pancerze wspomagane, jak Aurora czy Cuirasse, zostały skonstruowane z myślą o naprawdę ciężkich walkach. Postać w ciężkim pancerzu posiada modyfikator -1 do rzutów na obrażenia, które miałyby otrzymać. Za karę, otrzymuje jednak modyfikator +2 do kamuflażu. Każdy ciężki pancerz posiada 30 punktów wytrzymałości. Za każdy punkt obrażeń jakie otrzymała postać od broni przeciwników, wytrzymałość pancerza spada o 1. Gdy wytrzymałość pancerza spadnie do 0, pancerz nie nadaje się do noszenia.

Zbroja Wspomagana Aurora

Masowo produkowany ciężki pancerz Kirov-Li. M opinię wytrzymałego i niezawodnego. Standardowo, posiada zamontowany moduł zwiadowczy i środowiskowy. Oprócz tego, posiada o 10 punktów wytrzymałości więcej, niż inne pancerze (razem 40).

Szturmowy kombinezon wspomagany Cuirasse 2000c

Ciężki pancerz wspomagany produkowany na zamówienie Anami-Roux. Standardowo wyposażony w moduł zwiadowczy i maskujący. Jest lekki i opływowy - nie dotyczą go kary do kamuflażu

typowe dla innych pancerzy.

Ciężki pancerz bojowy Werwolf 2000c

Ten ciężki pancerz wspomagany wytwarzany jest na wyłączne zamówienie SSI. Posiada w standardzie moduł zwiadowczy, ochronny oraz dodatkową baterię.

Zbroja bojowa Peacekeeper 2500c

Pancerz produkowany na zamówienie MCA. Noszą go ziemskie służby interwencyjne. Wyposażony w moduł zwiadowczy oraz ratowniczy. Ze względu na wyśmienitą reputację, jaką się cieszą Peacekeepery, jak i bardzo wygodną konstrukcję zbroi, postać otrzymuje -1 do rzutów na morale.

Pancerz wspomagany Hulk 1000c

Komercyjny pancerz wspomagany, w ofercie dla cywilów. Posiada moduł zwiadowczy. Jego wytrzymałość jest niższa - wynosi tylko 25.

Moduły to elementy wyposażenia, które mogą zostać zamontowane w pancerzu. Chociaż da się je zamontować w każdym rodzaju pancerza, najczęściej montowane są w ciężkich wersjach, przeznaczonych dla wyborowych oddziałów korporacji. Wszystkie moduły wykorzystują energię trinium. O ile nie zostało powiedziane inaczej, każdy moduł mieści 5 jednostek trinium. Zamontowanie modułu w zbroi i skalibrowanie go tak, by działał poprawnie, zajmuje 5 godzin intensywnej pracy.

Moduł ochronny 1000c

Wytwarza pole siłowe dookoła postaci. Gdy pole jest aktywne, postać posiada modyfikator -1 do rzutów na obrażenia, które miałyby otrzymać (czyli łącznie -2, jeśli jest w ciężkim pancerzu). Jedna jednostka trinium starcza na 1 rundę działania pola siłowego.

Moduł maskujący 1000c

Moduł maskujący sprawia, że postać staje się niemal niewidzialna dla czujników i oka ludzkiego. Gdy moduł jest aktywny, osoby próbujące wypatrzeć postać otrzymują +3 do rzutów na rozpoznanie - dodatkowo, postać z maskowaniem automatycznie wygrywa wszystkie remisy. Jeśli postać zacznie strzelać posiadając maskowanie, przeciwnik nie otrzymuje już kary do rzutów, ale nadal musi wypatrzeć postać. Jedna jednostka trinium starcza na 1 rundę działania maskowania.

Moduł środowiskowy 750c

Zabezpiecza zbroję, systemy łączności i inne moduły przed działaniem EMP. Jedna jednostka trinium starcza na 5 rund pełnego zabezpieczenia.

Moduł ratowniczy 1000c

W momencie śmierci postaci, natychmiast podejmuje reanimację tak, jakby posiadał przeszkolenie na poziomie 4+. Reanimacja zużywa 5 jednostek trinium. Dodatkowo moduł może zostać wyposażony w kapsułki z leczniczymi nanobotami - działa wtedy tak, jak iniektor, ale może zostać

użyty wykorzystując akcję darmową.

Moduł zwiadowczy 500c

Pozwala zignorować wszystkie kary wynikające ze złej widoczności do rozpoznania i strzelania. Jedna jednostka trinium starcza na 10 rund działania modułu.

Dodatkowa bateria 250c

Pozwala przetrzymywać kolejne 5 jednostek trinium i zasilać z niej pozostałe moduły.

Pojazdy opancerzone

Każdy pojazd posiada następujące cechy:

Trudność Trafienia: nie zależna od terenu. Od 0 (duże pojazdy) do 2 (małe łąziki).

Manewrowość: oznacza modyfikator do przeszkolenia który otrzymuje kierowca, prowadzący pojazd.

Pancerz: pancerz określa modyfikator ujemny do rzutu za obrażenia pojazdu. Zwykle wynosi od (lekkopancerzony pojazd) po 4 (ciężki czołg).

Pojazdy są ponadto wyposażone w odpowiednik modułu zwiadowczego - dla całej załogi.

W celu uproszczenia, pojazd należy traktować jak coś w rodzaju "wielkiej zbroi". Dopóki nie zostanie ona poważnie uszkodzona, załozce nic się nie dzieje. Każdy załogant działa samodzielnie, w swojej inicjatywie. Pojazdy opancerzone można uszkodzić jedynie, strzelając do nich z broni ciężkiej (lub innej broni, która posiada taką cechę specjalną). Załoga otrzymuje kary do posługiwania się pojazdem wynikające z uszkodzeń podobnie, jak z ran.

1	2	3	4	5	6	7	8
0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3

Tabela nr XXX. Modyfikatory z uszkodzeń dla pojazdów.

Gdy pojazd otrzyma uszkodzenie krytyczne (lub jego równowartość w punktach obrażeń) należy wykonać rzut k10, i zastosować się do wyniku z poniższej tabelki:

1	Nic się nie dzieje.	
2	Awaria sensorów	Moduł zwiadowczy nie działa. Dodatkowo, wszelkie testy rozpoznania są wykonywane na +2.
3	Awaria napędu	Pojazd nie jest w stanie się poruszać.
4	Awaria uzbrojenia	Pojazd nie jest w stanie strzelać.
5	Dym	Wnętrze wypełnia się gryzącym, smolistym dymem. Postacie nie są w stanie kierować ani strzelać, a wszystkie akcje wewnątrz pojazdu wykonywane są z karą +2. Dym rozwiewa się po k10 rundach.
6	Trafienie w stanowisko bojowe	Wylosuj członka załogi. Zostaje ranny odłamkiem (rzut z bazą 3, pancerz redukuje obrażenia).
7	Pożar	Postacie otrzymują co turę obrażenia (rzut z bazą 1, pancerz redukuje obrażenia). Pożar gaśnie po k10 rundach.
8	Odłamki	Pojazd wypełnia się momentalnie odłamkami, które zadają wszystkim członkom załogi obrażenia (rzut z bazą 3, pancerz redukuje obrażenia).
9	Przebicie	Wnętrze pojazdu zamienia się w piekło. Wszyscy członkowie załogi otrzymują obrażenia (rzut z bazą 4, pancerz nie chroni). Pojazd nie nadaje się do użytku.
10	Eksplozja	Pojazd wybucha, zabijając całą załogę i raniąc wszystkich stojących blisko niczym ładunek wybuchowy 🎲*2/5/10

Jeśli postacie przeżyją otrzymanie przez pojazd uszkodzenie krytyczne, muszą zdać test morale. W przeciwnym razie starają się jak najszybciej opuścić pojazd.

Uszkodzenia pojazdów naprawia się w tempie 1 punktu na 24 godziny pracy (w warunkach polowych) lub 1 punkt na 12 godzin pracy (w dobrze wyposażonym warsztacie). Robot naprawczy może jeszcze bardziej przyspieszyć naprawy (patrz str. XXX).

Bohaterowie

Postać z krwi i kości

Aby stworzyć ciekawszą postać, np. należącą do gracza, warto kierować nieco bardziej zaawansowanymi zasadami. Zamiast bardzo ogólnego Przeszkolenia Bojowego, istotna dla fabuły postać powinna posiadać następujące współczynniki:

Współczynnik	Minimum	Maksimum	Zastosowanie
Trudność Trafienia	1	4	Określa, jak trudno trafić postać.
Przeszkolenie	5+	2+	Odpowiada za skuteczność większości akcji, np. strzelania.
Inicjatywa	1	4	Określa ilość kart inicjatywy.
Twardość	5+	2+	Służy do negowania efektów ran.
Morale	3	6	Określa odporność postaci na stres.
Dowodzenie	5+	2+	Odpowiada za zdolności przywódcze postaci.
Kamuflaż	5+	2+	Odpowiada za zdolność maskowania i ukrywania się.
Rozpoznanie	5+	2+	Odpowiada za wykrywanie przeciwnika i badanie terenu.
Obycie	5+	2+	Odpowiada za to, jak towarzyska jest postać.

Tabela nr XXX. Współczynniki.

Ważne: wartość minimalna i maksymalna są brane pod uwagę tylko przy tworzeniu i rozwoju postaci; na skutek różnych okoliczności, wartości współczynników mogą być mniejsze lub większe niż przewidziane w tabeli limity.

Pięć pierwszych współczynników zostało już opisane wcześniej. Poniżej znajduje się opis pozostałych współczynników:

Dowodzenie - odpowiada za zdolność kierowaniem innymi żołnierzami w trakcie walki. Jest testowany zazwyczaj wtedy, gdy w grę chodzi zmobilizowanie żołnierzy do walki, wydanie im przemyślanych rozkazów i skoordynowanie ich działań. Rzadko kiedy sytuacja będzie wymagać, by statysci musieli testować tą umiejętność. W takiej sytuacji zamiast dowodzenia należy testować przeszkolenie z karą +2.

Kamuflaż - odpowiada za zdolność maskowania, przekradania się i ukrywania tak, by nie zostać zauważonym. Bardzo przydatny w przypadku organizowania zasadzek i cichego podkradania do przeciwnika. W przypadku statystów, którzy nie posiadają tego współczynnika, należy testować przeszkolenie.

Kamuflaż najczęściej przydaje się przy okazji zasadzek. Jeśli postać skutecznie zda test sporny kamuflażu przeciwko rozpoznaniu przeciwnika i zdecyduje się zaatakować tego przeciwnika, traktowane jest to jako zaskoczenie. Cel nie może wykonać akcji działania w tej turze, w której został zaskoczony.

Rozpoznanie - odpowiada za zdolność wykrycia ukrytego przeciwnika jak również różnych

obiektów, które są ukryte lub po prostu umieszczone w niedostępnych miejscach. W przypadku statystów, którzy nie posiadają tego współczynnika, należy testować przeszkolenie.

Obycie - odpowiada za to, jak postać zachowuje się w kontaktach międzyludzkich. Ten współczynnik odpowiada za większość relacji z innymi postaciami, które nie dotyczą hierarchii wojskowej.

Wojna zmienia ludzi

Obycie jest dość nietypową cechą w grze wojennej gdyż odpowiada w większości za sytuacje społeczne nie związane z walką. Jest jednocześnie ciekawym narzędziem by pokazać to, w jaki sposób wojna wpływa na żołnierzy. Za każdym razem, gdy żołnierz dostaje awans (patrz: awanse, str. XXX) gracz może zdecydować, że przenosi jeden punkt z człowieczeństwa do dowolnej cechy związanej z walką. W ten sposób współczynnik człowieczeństwa może wynieść nawet 6+ lub więcej. Zasada ta odwzorowuje postępującą psychopatyzację żołnierza, który z biegiem czasu nie potrafi zachowywać się jak człowiek; jego życie wypełnia walka.

Tworzenie postaci

W przypadku statystów, stworzenie postaci sprowadza się właściwie do określenia ich doświadczenia bojowego i uzbrojenia we właściwą broń. Tworzenie normalnej postaci odbywa się na trochę innych zasadach.

Po pierwsze, każdy ze współczynników postaci zaczyna na najniższym poziomie, określonym w tabeli XXX. Następnie, należy uwzględnić modyfikatory do współczynników wynikające z przynależności do frakcji. Modyfikatory te mogą sprawić, że postać przekroczy limity określone w tabeli współczynników.

Następnie, Mistrz Gry może pozwolić graczom na rozwinięcie swojej postaci zgodnie z zasadami awansów. Zasady te zostały omówione na str. XXX. Wystarczy, że Mistrz Gry określi stopień wojskowy, na jakim mają zaczynać postacie graczy, a gracze wykupią dla swoich wszystkie dostępne awanse na tym stopniu i niższym.

Kolejnym krokiem jest ustalenie **motywacji** i **archetypu** postaci. Cechy te określają psychologię postaci, jej zachowanie oraz - z mechanicznego punktu widzenia - służą do odzyskiwania utraconych znaczników morale.

Motywacja

Motywacja odpowiada na pytanie "dlaczego postać walczy na wojnie?" i zwykle wiąże się z konkretnymi celami, które postać stara się zrealizować. Za każdym razem, gdy postać na skutek swoich starań przybliży się w znaczący sposób do realizacji tych celów, odzyskuje wszystkie znaczniki morale (aż do maksimum wynikającego z wysokości współczynnika morale). Za każdym razem, gdy postać realizuje swoją motywację, przybliży się do wyznaczonego sobie celu.

Motywacja w bardzo istotny sposób kształtuje postępowanie postaci, dlatego wskazane jest, by gracz wybrał motywację dla swej postaci w konsultacji z Mistrzem Gry. Ponadto, motywacja w pośredni sposób określa konwencję gry, dlatego też Mistrz Gry powinien brać pod uwagę motywację graczy przy przygotowywaniu się do kolejnych sesji i ustawianiu scen.

Bogactwo

Postać walczy po to, by się wzbogacić. Może jej zależeć na wysokim żołdzie, na łupach wojennych, na pieniądzach z grabieży. Postacią nie musi motywować banalna chęć zysku - może też chodzić o spłatę długów albo wydobyć rodzinę z nędzy.

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy wzbogaci się w znaczący sposób.

Sława

Bohaterowi zależy na sławie i uznaniu środowiska. Może dążyć do tego, by stać się legendą wśród żołnierzy, gwiazdą propagandy korporacyjnej lub wojennych reality show z Ziemi.

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy dokona wielkich czynów, o których usłyszą inni (lub skutecznie przypisze sobie zasługi innych w taki sposób, że nikt nie będzie mógł tego podważyć).

Przygoda

Postać chce przeżyć na wojnie prawdziwą przygodę. Niezależnie od tego, czy jest romantykiem który naoglądał się za dużo holofilmów, czy świrem uzależnionym od adrenaliny i silnych emocji, cel jest ten sam.

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy zaryzykuje swoje życie, by zrobić coś naprawdę spektakularnego (i czasami, głupiego).

Powrót do domu

Postaci naprawdę nie zależy na tej wojnie. Jej jedynym marzeniem jest dotrzeć do jej końca i wrócić do domu. Dlaczego więc walczy? Być może nie ma wyboru - została karnie wcielona do sił zbrojnych korporacji lub w inny sposób zmuszona, by brać udział w konflikcie.

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy przybliży się do opuszczenia Tammuz (np. przygotowała kolejny etap ucieczki).

Idealy

Postać autentycznie wierzy w ideały, którymi tłumaczy się podbój Tammuz i wojnę między korporacjami. Być może jest naiwna, być może miała wyprany mózg... ale być może po prostu zdaje sobie sprawę z tego, że korporacje stanowią podstawę ludzkiego społeczeństwa, i że ludzkość nie przetrwa bez trinium.

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy obroni swe ideały i doprowadzi do ich wcielenia w życie.

Nienawiść

Bohater darzy wielką nienawiścią jedną z frakcji biorących udział w konflikcie, a wojna stanowi dla niego doskonałą okazję, by się zemścić za prawdziwe lub urojone krzywdy.

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy zada poważne straty frakcji, której nienawidzi.

Odkupienie

Bohater z jakiś powodów dopuścił się złych rzeczy i teraz musi za nie zapłacić. Czy rzeczywiście kierują nim wyrzuty sumienia, czy może jest to efekt terapii neuronalnej albo skalkulowane działanie - to bez znaczenia.

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy nie dopuści do powtórzenia się sytuacji, która skierowała go na Tammuz (np. śmierć oficera dowodzącego, o którą został oskarżony).

Ambicje

Bohater jest bardzo ambitny i widzi w korporacji okazję do tego, by zająć naprawdę wysoko. Zwłaszcza na wojnie, gdzie bardzo szybko zwalniają się stanowiska...

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy awansuje lub zostanie w inny sposób nagrodzony (np. nowym stanowiskiem) przed innymi.

Braterstwo

Bohater ceni sobie swoich towarzyszy niczym najbliższą rodzinę. Nie musi im tego okazywać, ale gdy dochodzi co do czego, staje w ich obronie. Czuje się za nich odpowiedzialny i będzie pilnował, by nie stała im się krzywda. Nie musi być jednak wobec nich "miękki" - każdy sierżant wie, kilka kopniaków zawczasu może uchronić przed kulką w przyszłości.

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy ocali swych towarzyszy broni od śmierci i wspomogą ich w potrzebie, gdy będą tego naprawdę potrzebować.

Ludzkość

Bohater nie walczy wcale dla korporacji - walczy dla zwykłych ludzi, którzy mogą ucierpieć na skutek wojny. Ma na uwadze dobro cywilów i będzie pilnował, by nie stała im się krzywda. Być może nawet, wtedy, gdy oznacza to sprzeciwienie się rozkazom i kumplom z oddziału...

Bohater odzyskuje wszystkie punkty morale za każdym razem, gdy uchroni ludność cywilną od krzywdy.

Archetyp

Archetypy nawiązują do żołnierskich stereotypów znanych z gier i filmów wojennych. Postać odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy zrobi coś zgodnego ze swym charakterem, stylem, przyzwyczajeniami. Pełnią funkcję motywacji dla graczy do odgrywania swych postaci w specyficzny sposób.

Narwaniec

Bohater ma, jak to się mówi, krótki lont. Łatwo go zdenerwować i doprowadzić do szału. Gdy już się wkurzy, staje się często nieobliczalny i może stanowić poważne zagrożenie dla ludzi dookoła - nawet dla swoich towarzyszy broni.

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy da się ponieść emocjom i wyładuje się na kims wbrew swemu rozsądkowi.

Dekownik

Bohater ceni sobie swoją skórę i nie zamierza jej narażać na marne. To typ patentowanego tchórza, który będzie unikał walki tak długo, jak tylko się da - nawet, jeśli grozi za to pluton egzekucyjny.

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy narazi się na poważne konsekwencje próbując uniknąć walki.

Renegat

Bohater nie ma szacunku dla autorytetów, zwłaszcza tych wojskowych. Postępuje według własnego widzimisię, często narażając się na gniew przełożonych. Jak mawia stare przysłowie: zasady są po to, żeby je łamać.

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy celowo złamie rozkazy lub dopuści się innych uchybień regulaminu, za które grożą poważne konsekwencje.

Ważniak

Bohater jest urodzonym dowódcą - albo przynajmniej na takiego się kreuje. Wie najlepiej co zrobić w każdej sytuacji i daje odczuć to innym. Będzie starał się postawić na swoim niemal w każdej sytuacji nie zważając na sensowne argumenty drugiej strony.

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy postawi na swoim i uda mu się narzucić swoją wolę innym (nie dotyczy oczywiście wydawania rozkazów podkomendnym).

Służbista

Bohater zna regulamin na pamięć jak paciorek i sika na rozkaz. Co gorsza, oczekuje też tego samego od innych. Nie będzie kwestionował rozkazów przełożonego, nawet jeśli są wyjątkowo durne i/lub mają posłać go na śmierć. Z drugiej strony, jako pierwszy doniesie "gorze" na ewentualne uchybienia towarzyszy broni.

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy nie da się namówić do złamania rozkazów/regulaminu lub doniesie o takim naruszeniu przełożonym. W obu przypadkach postaci muszą grozić za to spore konsekwencje (np. kumple z oddziału postanowią się zemścić).

Farciarz

Bohater zasłynął z tego, że potrafi wpakować się w najgorsze kłopoty i ująć z tego z życiem. Ciężko powiedzieć, jak to robi - grunt, że budzi tym szacunek swoich kumpli i zakłopotanie przełożonych.

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy wyjdzie bez większych obrażeń z opresji, która mogła potencjalnie być śmiertelna.

Pewny siebie

Bohater nie należy do osób, które zbyt długo myślą. Przedkłada działanie nad gadanie i gdy inni się jeszcze naradzają, chwyta za karabin i rusza do boju. Co gorsza, gdy już podejmie decyzję, trudno go przekonać, że to, co przedsięwziął może być złym pomysłem...

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy zignoruje wątpliwości i bez wahania podejmie decyzję.

Głos rozsądku

Bohater znany jest z tego, że ma głowę na karku i nie daje się ponieść emocjom. W dodatku, gdy sprawa tego wymaga, potrafi przerwać najgorszą kłótnię i sprawić, że nawet dwóch kolesi nie lubiących się, będzie działać razem jak sprawnie naoliwiony mechanizm.

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy rozwiąże zażarty konflikt pomiędzy postaciami i namówi je do współpracy.

Wariat

Bohater, jest stuprocentowym świrem z żółtymi papierami. Z jakiegoś powodu jednak nie wyleciał z wojska za swoje okazjonalne odpały. Czasami śmieszny, czasami niebezpieczny - jednak zawsze tak samo szalony i kłopotliwy dla reszty ekipy.

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy zrobi jakieś szaleństwo, które wpędzi w kłopoty jego albo resztę oddziału.

Sceptyk

Bohater jest typowym czarnowidzem, który zakłada zawsze najgorszy przebieg wypadków i potrafi znaleźć luki w każdym planie. Czasami jego marudzenie ratuje kumplom życie, częściej jednak ich irytuje i utrudnia współpracę.

Bohater odzyskuje jeden punkt morale za każdym razem, gdy jego pesymistyczne przewidywania okażą się trafne.

Coś za coś

Mistrz Gry powinien pamiętać, że odzyskanie punktów morale jest sporą nagrodą, która nie należy się postaci za nic. Jeśli za realizacją motywacji/archetypu nie stoi odpowiedni wysiłek ze strony postaci i/lub konkretne ryzyko, Mistrz Gry ma prawo nie przyznać postaci punktów morale.

Archetypy mają słabsze działanie od motywacji, gdyż pozwalają odzyskać tylko jeden punkt morale, lecz z drugiej strony Mistrz Gry może częściej przyznawać punkty morale za zrealizowanie swego archetypu. Skłoni to graczy do odgrywania swej postaci cały czas.

Bohater niezależny na szybko

Czy zauważyłeś, że zarówno motywacji jak i archetypów jest dziesięć? Ma to swoje zalety. Po pierwsze, daje okrągłe sto kombinacji - innymi słowy, jesteś w stanie stworzyć 100 różnych postaci, które w jakimś stopniu różnią się od siebie pod względem charakteru i zachowania. Po drugie, jeśli kiedykolwiek będziesz musiał wymyślić charakterystyczną postać w kilka minut, wylosuj motywację i archetyp rzucając dwukrotnie k10. Do doskonała metoda by nadać nieco koloru bohaterom niezależnym, których nie miałeś wcześniej okazji przygotować.

Atuty

Daleki strzał ☆☆

wymagania: Trep

Postać otrzymuje modyfikator -1 do strzelania na dalekim i maksymalnym dystansie.

Polowanie na kaczki ☆☆

wymagania: Weteran

Żółtodzioby traktowane są jak z TT 0

Spokojne celowanie ☆☆☆

wymagania: Trep

Postać może odrzucić najwyższą kartę przy ustalaniu inicjatywy, by uzyskać w tej turze +1 do rzutu na trafienie (ale nie na podbicie). Atut nie działa, jeśli obie karty posiadają taką samą wartość, lub z jakiś powodów gracz ma tylko jedną kartę.

Rzut okiem ☆☆

Postać może wychylić się zza przeszkody i szybko rozejrzeć po okolicy, zużywając na to akcję pomocniczą. Normalnie, wymagałoby to poświęcenia akcji działania.

Dowódca polowy ☆☆☆☆

Postać jest w stanie wydawać nawet skomplikowane rozkazy jako akcję pomocniczą - nic ani nikt nie rozprasza jej, gdy dowodzi.

Szybkie przeładowanie ☆☆☆☆

Postać jest w stanie przeładować broń jako akcję pomocniczą, a nie akcją działania. Jeśli broń posiada cechę "łatwe przeładowanie", to przeładowanie broni zużywa akcję darmową. Szybkie przeładowanie dotyczy tylko normalnych broni strzeleckich - nie obejmuje m.in. wyrzutni rakiet.

Taktyki i szkolenia

Taktyki i szkolenia są dość specyficznymi atutami - trzeba wykupywać ich poszczególne zdolności po kolei, od najtańszej do najdroższej. Przykładowo, by wykupić 2 poziom taktyki partyzanckiej (zasadzkę) należy najpierw wykupić poziom 1 (oderwanie).

O ile szkolenia działają tak, jak standardowe atuty, taktyki są nieco bardziej skomplikowane. By zastosować taktykę, dowódca musi zużyć akcję działania i zdać test dowodzenia. Każdy żołnierz, który znajduje się pod rozkazem tego dowódcy i posiada tę taktykę na tym samym poziomie albo o 1 niższym, może skorzystać z jej efektów. Jeśli dowódca uzyska podbicie w rzucie na dowodzenie, Mistrz Gry może zdecydować o innych, pozytywnych efektach (np. modyfikator może wzrosnąć z -1 do -2).

Dowódca może objąć działaniem taktyki oddział do rozmiaru plutonu (ok. 30 ludzi). W jednej turze żołnierz może korzystać z tylko jednego efektu. Za każdym razem, gdy dowódca zmienia efekt (np. chce zastosować oderwanie zamiast terroru) musi ponownie zużyć akcję działania i wykonać rzut na dowodzenie.

Szkolenie przeciwpancerne (★-★☆☆☆☆)

Postać musi posiadać szkolenie przeciwpancerne, by móc posługiwać się bez przeszkód wyrzutniami rakiet. W przeciwnym razie otrzymuje karę +2.

Strzel i kryj się ★

Postać potrafi wychylić się z ukrycia, strzelić i schować z powrotem. Otrzymuje co prawda karny modyfikator +2 do trafienia, ale zyskuje dzięki temu +1 do TT. Atut nie działa w terenie otwartym.

Poza polem widzenia ★★

Postać potrafi tak wykorzystać otoczenie, że bardzo ciężko ją wypatrzeć z pojazdu. Wszystkie rzuty na rozpoznanie w celu zauważenia strzelca wykonuje się na +3.

Strzał z bliska ★★☆☆

Postać świetnie sobie radzi ze zwalczaniem celów będących w niewielkiej odległości. Na dystansie bliskim i krótkim otrzymuje modyfikator -1 do trafienia.

Czułe strefy ★★☆☆

Postać jest w stanie bardzo skutecznie razić cel opancerzony, mierząc w czułe strefy pojazdu. Jeśli trafi, zadaje obrażenia o 1 większe.

Nowy pocisk ★★☆☆

Postać jest w stanie załadować nowy pocisk do wyrzutni przeciwpancernej używając akcję pomocniczą zamiast akcji działania.

Szkolenie minerskie (★-★☆☆☆☆)

Postać musi posiadać szkolenie minerskie by móc bez przeszkód wykonywać akcje opisane w

punktach 1-5. W przeciwnym razie otrzymuje karę +2, a drugi stopień porażki oznacza coś bardzo złego (na przykład wybuch ładunku w rękach).

Miny ★

Postać potrafi rozmieszczać i rozbijać miny oraz inne pułapki.

Wyburzanie ★★

Postać potrafi rozmieścić ładunki wybuchowe w budynku lub instalacji tak, by skutecznie wyburzyć ją całą, lub tylko jej część.

Mikroładunki ★★★

Postać potrafi produkować i detonować w sposób kontrolowany mikroładunki - niewielkie bombki, które mogą służyć do wysadzenia zamka w drzwiach lub przewrócenia drzew w określonym kierunku.

Ładunki kierunkowe ★★★★★

Postać potrafi zmodyfikować ładunek wybuchowy tak, by zwiększyć dwukrotnie jego zasięg w jednym kierunku i zmniejszyć dwukrotnie zasięg w drugim.

Drony strażnicze ★★★★★

Postać potrafi programować inteligentne miny i roboty strażnicze.

Szkolenie snajperskie (★-★★★★★)

Sztuka kamuflażu ★

Gdy postać zajmie pozycję strzelecką, staje się praktycznie niewykrywalna. Dopóki nie poruszy się ani nie odda strzału, otrzymuje -2 do kamuflażu (chyba, że posiada "cichą śmierć").

Obserwacja ★★

Postać otrzymuje -1 do rozpoznania. Może też wykorzystywać rozpoznanie do wspierania snajpera patrz zasady wspierania innych postaci, str. XXX). Jednego snajpera może wspierać maksymalnie jedna postać.

Cicha śmierć ★★★

Postać nie zostaje wykryta nawet wtedy, gdy odda strzał - pod warunkiem, że najbliższy wypatrujący nie znajduje się blisko pozycji strzeleckiej snajpera.

Wycelowanie ★★★★★

Postać może celować z broni snajperskiej maksymalnie przez 3 rundy. Za każdą rundę celowania, otrzymuje -1 do trafienia (bonus się kumuluje).

Zabójczy strzał ★★★★★

Przy udanym trafieniu, postać automatycznie zadaje 1 punkt obrażeń więcej.

Szkolenie dowódcy (★-★★★★★)

Znajomość taktyki ★

Żołnierze służący pod postacią mogą korzystać z efektów taktyki nawet, jeśli posiadają ją na poziomie o 2 niższym. Premia ta rośnie o 1 na trzecim i piątym poziomie szkolenia dowódcy. Przykładowo, jeśli postać z 5 poziomem szkolenia dowódcy zastosuje "szarżę", żołnierze będący pod jej rozkazami nie muszą w ogóle znać tej taktyki, by iść do szturm.

Motywacja ★★

Dowódca może zmotywować swych żołnierzy do walki. Jeśli zda test dowodzenia, wszystkie rzuty na utratę morale wykonywać będą do końca walki z modyfikatorem -1, plus dodatkowe -1 za każde podbicie.

Przykład ★★★

Postać potrafi dać swym żołnierzom przykład, jak należy walczyć. Jeśli postaci uda się rzut, jeden żołnierz otrzymuje -1 do takiego samego testu, plus jeden dodatkowy żołnierz za każde podbicie.

Rozkaz ★★★★★

Dowódca może wydać żołnierzowi dowolny rozkaz, który ten postara się wykonać najlepiej, jak umie. Jeśli dowódca zda sporny test dowodzenia przeciwko twardości żołnierza, ten wykonuje niemal automatycznie rozkaz, niezależnie od tego, jak idiotyczny lub niezgodny z regulaminem by się zdawał. Jeśli rozkaz jest samobójczy ("wybiegnij prze ten czołg i pomachaj"), postać otrzymuje karę +2 do testu.

Poświęcenie ★★★★★

Postać może zaryzykować swe życie po to, by dać innym siłę do walki. W momencie, gdy postać otrzyma przynajmniej ranę ciężką, może wykonać test dowodzenia. Jeśli go zda, każdy członek jego oddziału odzyskuje znacznik morale.

Szkolenie zwiadowcy (★-★★★★★)

Zwiad ★

Postać otrzymuje -1 do rozpoznania.

Naprowadzanie ★★

Postać może wykorzystać zasady wspierania, by przy pomocy udanego testu rozpoznania pomóc strzelcowi, obsługującemu broń ciężką (np. wyrzutnia rakiet, działko na pojeździe).

Podśluchiwanie ★★

Postać może przy pomocy spornego testu przeszkolenia przechwycić, przy pomocy własnego modułu łączności, komunikaty przeciwnika. Jeśli przeciwnik nie ma "podśluchiwania", otrzymuje +2 do testu przeszkolenia.

Techniki przesłuchiwania ★★

Postać otrzymuje -2 do wszystkich prób wyciągnięcia informacji od jeńców i cywili (niezależnie od zastosowanej metody).

Zagłuszanie ★★

Jeśli postać zda test przeszkolenia +2 może przy pomocy swego modułu łączności całkowicie zagłuszyć łączność i elektronikę (np. moduły celowania, sensory) w promieniu 50 metrów.

Szkolenie sanitariusza (★-★★)

Na pomoc koledze ★

Postać jest w stanie bardzo szybko ruszyć na pomoc rannemu towarzyszowi. Postać może ruszyć sprintem, by dobiec średnio dwa razy dalej niż w normalnych warunkach i otrzymuje -2 do przeszkolenia, jeśli trzeba poradzić sobie z przeszkodami po drodze. Akcję działania może poświęcić jedynie na ratowanie kolegi.

Stymulanty ★

Postać jest w stanie, za pomocą środków obecnych w standardowym medpaku, sporządzić stymulant zdolny postawić na nogi żołnierza. Udany test powoduje stworzenie jednej dawki stymulantu, który pozwala odzyskać 1 punkt morale. Niezależnie od tego, czy test się udał czy nie, medpak przepada. Środek musi zaaplikować sanitariusz z tą zdolnością, by zadziałał.

Naszprycowanie ★

Postać jest w stanie, za pomocą środków obecnych w standardowym medpaku, sporządzić bardzo silny środek przeciwbólowy. Udany test powoduje stworzenie jednej dawki wspomagacza, który działa przed 2k10 rund i oferuje modyfikator -2 do testów twardości. Niezależnie od tego, czy test się udał czy nie, medpak przepada. Środek musi zaaplikować sanitariusz z tą zdolnością, by zadziałał.

Pod ostrzałem ★

Postać działa absolutnie spokojnie pod ostrzałem w sytuacji, gdy udziela komuś pomocy medycznej. Jest całkowicie niepodatna wszelkie efekty powodujące stratę morale, oraz otrzymuje +1 do TT, nawet jeśli jest na otwartym polu.

Powrót ze zmarłych ★

Postać może próbować ratować towarzysza, który zmarł przed 10 turami (zamiast zwyczajowych 5). Karę nalicza się od 5 tury po śmierci (a więc będzie to +1 za tury 1-5, +2 za 6, itd.).

Szkolenie szturmowe (★-★★★☆☆)

Ogień maszynowy ★

Postać jest w stanie objąć ogniem zaporowym szerszy obszar. Podstawa trójkąta równoramiennego ma teraz szerokość równą zasięgowi krótkiemu broni, z której strzela (a nie połowy tego, jak normalnie). Oprócz tego, każda osoba w strefie ognia zaporowego, która postanowi się przemieścić zostaje trafiona na 9+.

Huraganowy ostrzał ★★

Ogień zaporowy postaci jest szczególnie przerażający. Żołnierze wroga rzadko kiedy potrafią nie ulec pod silnym ostrzałem. Otrzymują modyfikator +2 do rzutów na morale gdy znajdują się pod ogniem maszynowym, a jeśli obleją, ich TT traktowane jest jako o 1 mniejsze.

Kontrolowane serie ★★

Postać traktuje każdą broń maszynową tak, jakby miała cechę "wiadro naboji".

Nie bój żaby ★★☆☆

Postać otrzymuje -2 do wszystkich testów morale.

Chodzący czołg ★★☆☆

Postać otrzymuje -1 do twardości.

Szkolenie załogi (★-★★★☆☆)

Błyskawiczne wejście ★

Postać potrafi bardzo szybko zająć pozycję w pojeździe lub się z niego ewakuować. Wejście/wyjście z pojazdu zajmuje mu akcję pomocniczą.

Szybka naprawa ★★

Postać może dokonywać prowizorycznych, polowych napraw. Naprawia 1 punkt pojazdu w 1 godzinę. Może w ten sposób naprawić maksymalnie 1 punkt plus 1 za każde podbicie, jakie uzyska. Naprawy są jednak tylko tymczasowe. Pojazd będzie tracił odzyskane w ten sposób punkty w tempie 1 na 12 godzin.

Ekstremalne manewry ★★

Postać potrafi zmusić pojazd do niesamowitych wyczynów. Może np. wykonać płynny skręt o 90 stopni samochodem, albo rozpędzić czołg do 150% normalnej szybkości. Nie otrzymuje kary wynikającej z trudnego terenu lub manewrowości pojazdu.

Celowanie ★★☆☆

Postać może celować z działa pojazdu maksymalnie przez 3 rundy. Za każdą rundę celowania, otrzymuje -1 do trafienia (bonus się kumuluje).

Niska pozycja ★★★★★

Postać jest w stanie zająć pojazdem niską pozycję. Jeśli poświęci swoją akcję ruchu na zajęcie dogodnej pozycji i zda test przeszkolenia, TT pojazdu traktuje się jako o 1 większa.

Taktyka defensywna (★-★★★★★)

Gotowi na atak ★

Dowódca przygotowuje oddział na atak ze strony przeciwnika. Jeśli karta inicjatywy dowódcy jest wyższa od karty oddziału, oddział wykonuje swoją akcję tak, jakby posiadał kartę dowódcy.

Przyszpilenie ogniem ★★

Obrońcy kładą na rozkaz dowódcy ogień zaporowy na kierunek, z którego idzie atak. Grupa trzech żołnierzy może wykonać ogień zaporowy ze swojej broni ręcznej nawet, jeśli nie może ona strzelać ogniem ciągłym. Ogień zaporowy położony w ten sposób traktuje się jako jedną strefę. Wszyscy prowadzący ogień zaporowy tracą automatycznie 1 poziom amunicji i tracą akcję działania. Ogień zaporowy może położyć więcej niż jeden zespół.

Warunek: bronie muszą mieć w miarę podobny zasięg. W przypadku różnych zasięgów bierze się pod uwagę najniższy w celu obliczenia kształtu trójkąta. Bronie muszą być samopowtarzalne (nie mogą mieć cechy "wymaga przygotowania").

Strefy ostrzału ★★★★★

Dowódca wyznacza dla każdego żołnierza strefy ostrzału. Dopóki żaden z żołnierzy formacji nie poruszy się z miejsca ani nie straci możliwości walki, obrońcy otrzymują -1 rzutu na trafienie. Efekt obrony okrężnej liczy się dopiero od następnej tury po rzucie dowódcy (oznacza to, że jeśli któryś z żołnierzy odpadnie w trakcie walki, oddział nie otrzymuje premii aż do następnej rundy).

Kryć się! ★★★★★

Dowódca jest w stanie bardzo szybko skierować każdego z obrońców na pozycje obronne. Każdy żołnierz otrzymuje +1 do TT w lekkiej lub średniej osłonie.

Utrzymanie pozycji ★★★★★

Żołnierze zainspirowani przez dowódcę będą walczyć do samego końca. Otrzymują -2 do rzutów na morale i -1 do rzutów na Twardość.

Taktyka ofensywna (★-★★★★★)

Ogień osłonowy ★

Dowódca potrafi skoordynować ogień swoich żołnierzy tak, by zapewnić atakującym osłonę

ogniową. Przynajmniej połowa żołnierzy musi prowadzić ogień (nie może wykorzystać akcji ruchu), podczas gdy druga połowa porusza się do przodu, nie mogąc zużyć swej akcji działania. Atakujący w ten sposób otrzymują modyfikator +1 do TT w otwartym terenie lub w lekkiej osłonie.

Bohaterski atak ★★

Dowódca inspiruje swych żołnierzy, by lepiej walczyli. Każdy żołnierz może w tej rundzie wydać 1 znacznik morale by otrzymać -1 do rzutu na trafienie. Statystyci posiadający wspólne morale wydają jeden znacznik za wszystkich.

Szturmowanie umocnień ★★

Dowódca koordynuje atak żołnierzy na obrońców w umocnieniach. Każdy żołnierz pod jego dowództwem otrzymuje modyfikator -1 do trafienia celu w umocnieniach, które są atakowane przez oddział.

Szarża ★★

Dowódca porywa żołnierzy do szaleńczej szarży na wroga. Żołnierze muszą wydać punkt morale by wziąć udział w szarży. Uczestnicy szarży otrzymują w pierwszej rundzie walki w zwarciu -3 do trafienia i zadają obrażenia większe o 1. Jeśli odległość między atakującymi a atakowanymi jest spora, szarża może potrwać więcej niż jedną rundę. Żołnierze biegnący w szarży są zazwyczaj traktowani jak będący w otwartym polu.

Skoordynowany ogień ★★

Dowódca wyznacza cel dla swoich żołnierzy. Każdy żołnierz strzelający do tego celu otrzymuje -1 do trafienia, -1 za każde dodatkowe podbicie uzyskane przez dowódcę.

Taktyka partyzancka (★-★★)

Oderwanie ★

Dowódca oddziału koordynuje odwrót żołnierzy. Wszyscy żołnierze, którzy w tej rundzie wykonują akcję ruchu by oddalić się od przeciwnika, otrzymują premię +1 do TT.

Warunek: Przynajmniej część żołnierzy (około 1/3) musi osłaniać ogniem odwrót sojuszników.

Skoordynowana zasadzka ★

Dowódca oddziału przygotowuje doskonale skoordynowaną zasadzkę. Wszyscy uczestnicy zasadzki otrzymują -1 do trafienia w pierwszej rundzie walki, pod warunkiem, że przeciwnik został zaskoczony.

Wtopienie w tło ★

Dowódca potrafi ukryć swój oddział tak, że nikt go nie wypatrzy. Każdy żołnierz pod jego dowództwem otrzymuje -1 do kamuflażu (albo przeszkolenia, jeśli jest statystą).

Terror ★

Dowódca znany jest ze stosowania terroru wobec nieprzyjaciela i potrafi wykorzystać to jako atut w walce. W pierwszej rundzie walki żołnierze przeciwnika muszą zdać test morale - w przeciwnym razie tracą 1 znacznik morale i otrzymują +1 do trafienia do końca następnej rundy.

Wykorzystanie terenu ★★★★★

Dowódca wykupując ten atut wybiera jeden, określony rodzaj terenu, w którym świetnie radzi sobie z dowodzeniem (np. dżungla, pustynia, teren zabudowany, góry). Wszyscy żołnierze pod jego komendą otrzymują +1 do TT oraz -2 do rzutów do Twardość podczas forsownego marszu przez wybrany teren.

KIROV-LI [KL]



Dołącz, jeśli nie brak ci odwagi!

Korporacja Kirov-Li z twoją pomocą zbuduje nową, lepszą przyszłość na tysiącach planet! Jej pracownicy to twardzi ludzie, którzy radzą sobie w najcięższych warunkach. Żadne zadanie nie jest zbyt trudne dla KL! Czy odważysz się dołączyć do najlepszych? Żadne szkolenie nie jest wymagane. Pokrywamy wszystkie koszty werbunku.

Zapisz się już teraz!

Przezwiśko: Piąchy, Romby, Czerwoni

Korporacja Kirov-Li wywodzi się z rosyjskiego-chińskiego przemysłu ciężkiego i energetycznego. Zajmuje się przetwarzaniem trinium w masowych ilościach i zastosowaniem tego surowca w celach przemysłowych na szeroką skalę. Mimo upływu wieków, jej decydenci ciągle hołdują starym, sprawdzonym rozwiązaniom. Piechota KL jest słabo wyszkolona, ale liczna, twarda i nadrabiająca ewentualne braki ogromnym entuzjazmem. Pojazdy produkowane masowo przez firmę są raczej toporne, ale mają opinię niezawodnych. Wśród znanych konstrukcji firmy jest m.in. łazik terenowy Vodnik-2, ciężki transporter piechoty Groza oraz czołg szturmowy Huang-He.

Premia:

+1 do morale
-2 do twardości

Kara:

Słabe wyszkolenie. Postać otrzymuje karę +1 do wszystkich rzutów na Przeszkolenie związanych z obsługą skomplikowanego sprzętu (np. specjalistycznej broni lub pojazdów).

Taktyka:

Dowódcy Kirov-Li nie mają szczególnych oporów przed posyłaniem ludzi i sprzętu na pewną śmierć. W końcu takie są założenia: ogromna przewaga liczbowa ma nadrobić ewentualne braki w wyszkoleniu. Oficerowie KL najczęściej stosują taktykę ofensywną podczas natarć i partyzancką w czasie obrony. Ta druga nie trwa jednak długo, gdyż jak mawiają często generałowie "Ile się można bronić?". Zdecydowane, śmiałe ataki i ignorowanie strat własnych stały się więc nieodłącznym elementem reputacji dowódców KL - stanowią one zarówno ich największą siłę, jak i największą słabość. Są często zaślepieni pewnością siebie, lub mają ręce skrępowane rozkazami z góry - "ani kroku wstecz!".

Estetyka:

Toporne, masowo produkowane maszyny, popularna wśród nich jest prowizorka i ozdabianie własnymi znakami (czy to liczbą fragów czy symbolem jednostki). Sprzęt radzi sobie nieźle pomimo tego, że wygląda jakby był przestarzały o kilkadziesiąt lat. Żołnierze przypominają czerwonoarmistów, którzy nagle otrzymali technologię przyszłości i chcą z niej zrobić użytek.

Słynne jednostki:

57 Pułk gwardyjski

Motto: *Nie blagaj o litość.*

Elitarne oddziały komandosów, specjalizujące się w walce za liniami wroga. Stosują głównie taktykę partyzancką. Mają opinię bezlitosnych psychopatów, co potwierdzają doniesienia o masakrach wśród cywilów i jeńców. Używani zazwyczaj w celu złagodzenia wroga przed zmasowanym atakiem normalnych wojsk.

7 Brygada pancerna

Motto: *Uraaaaa!* (oficjalne motto zapisane w dokumentach)

Słynni pancerniacy, najczęściej wykorzystywani w atakach przełamujących. Podobno mają fioła na punkcie swoich maszyn i giną zawsze ze swoim pojazdem. Ciężko powiedzieć, ile w tym prawdy - chociaż to bardzo w stylu pancerniaków. Wiele mitów powstało specjalnie na potrzeby ziemskiego reality show, Szlak Szakala, który śledzi losy załogi jednego z czołgów. Plotki mówią, że ze względu na dużą śmiertelność zarówno załoga, jak i czołg regularnie się zmienia, chociaż korporacja tuszuje sprawę...

3 Batalion karny

Motto: *Niewinni giną pierwsi*

Oddział złożony z samych kryminalistów o fatalnej reputacji. Regularnie się buntuje i jest pacyfikowany przez służby porządkowe, a dezercje, gwałty i rabunki są na porządku dziennym. Ale gdy znajdzie się dowódca, potrafiący kierować tą bandą zabijaków, trzeci karny nie ma sobie równych.

13 Pułk kozaków wenusjańskich

Motto: *Spalona ziemia daje najlepsze plony*

Oddział przeznaczony do systematycznego nękania ludności cywilnej, walki z partyzantką i poszukiwania nowych złóż trinium - mniej więcej w tej kolejności. Posiadają reputację ekipy od brudnej roboty niekoniecznie związanej z bezpośrednią walką z wrogiem. Choć wykonują rozkazy co do joty (a przynajmniej sami tak twierdzą), to prywatnie chłopaki są dość rozrywkowe i podobno organizują najlepsze popijawy na New Babylon.

Stosunek do innych frakcji:

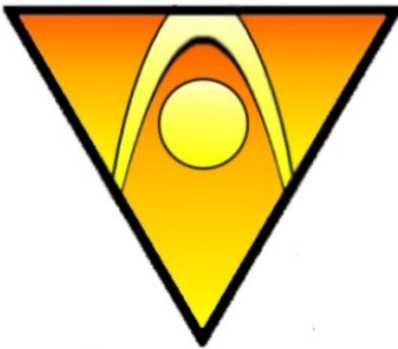
ARM Tylko tchórz kryje cię z ciemnościach i ucieka. Ale nie można uciekać wiecznie.

SSI Wyjdźcie z tych swoich pancernych wdzianek a zobaczymy, jacy jesteście twardzi.

THI A gdyby tak wyprać im mózgi i posłać ich na front by walczyli dla nas?

MCA Gdyby nie te dupki z MCA, moglibyśmy się zająć tą wojną na poważnie.

ANAMI-ROUX MICROSYSTEMS (ARM)



Zostań częścią drużyny!

Firma Anami-Roux Microsystems rozpoczyna nabór do nowo otwartych placówek planetarnych. Poszukiwani wysoko wyszkoleni specjaliści z dziedzin rozpoznania i ochrony instalacji. Swoim pracownikom oferujemy najnowocześniejsze technologie i pracę w zgranym zespole. Przyjeźdź do jednej z naszych filii, by podpisać dożywotni kontrakt i rozpocznij swoją przygodę już teraz.

Pamiętaj, twoja przyszłość jest w naszych rękach!

Przezwisko: Komety, Trójkąty, Żółtki

Anami-Roux Microsystems ma swe korzenie we francuskich i japońskich firmach elektronicznych. To stosunkowo nieduża (pod względem personelu) korporacja, która zatrudnia najlepszych inżynierów i naukowców oraz przoduje na rynku nowych technologii. Oczywiście, sporo z jej wynalazków bierze się z eksperymentów prowadzonych na trinium. Doświadczenia ARM w zarządzaniu firmą przekładają się na sposób prowadzenia walki. Ich piechota unika bezpośredniego starcia, preferując szybkie ataki z zaskoczenia. Pojazdy są konstruowane według tych samych koncepcji - jako lekkie i zwinne, lecz niezbyt ciężko opancerzone. Wśród znanych konstrukcji ARM są m.in. ścigacz Tsunami, lekki mech szturmowy Chasseur i czołg poduszkowy Lau.

Premia:

+1 do trudności trafienia
-2 do Dowodzenia

Kara:

Niska twardość. Postać otrzymuje karę +1 do wszystkich rzutów na twardość.

Taktyka:

Oficerowie ARM preferują oddziały przeznaczone do szybkich wypadów. W natarciu stosują raczej taktykę partyzancką, wspartą zaawansowaną technologią korporacji (np. maskowaniem). Taktyka ofensywna nie jest zbyt często stosowana, gdyż traktuje się ją jako "prostą". Faktem jest, że wielu dowódców ARM lubi bawić się z wrogiem w kotka i myszkę. Czasami jednak brakuje im zdecydowania, by doprowadzić do rozstrzygającego starcia.

Estetyka:

Opływowe, lekkie konstrukcje, krzyczące wręcz "nowoczesna technologia!". Stylistyka mocno japońska. Żołnierze zazwyczaj w nienagannych kombinezonach i pancerzach, wszelkie rany i uszkodzenia noszą godnie. Doskonałe zgranie, oddanie i praca drużynowa.

Słynne jednostki:

Specjalna grupa operacyjna "Shinobi"

Motto: *Znikaj jak duch.*

Wielu myśli, że Shinobi to bardziej legenda niż jednostka. Podobno ARM posiada specjalny zespół szkolący się w infiltracji, sabotażu i eliminacji przeciwników, stylizowany na dawnych ninja. Powstał nawet holoserial anime na podstawie tych pogłosek, a ARM skutecznie podsyca atmosferę wokół Shinobi. Być może zależy im na tym efekcie psychologicznym, a może jest to tylko sposób na odciążenie uwagi innych korporacji od ważniejszych operacji ARM...

11 Pułk "Serce Imperium"

Motto: *Za korporację!*

W "Sercu Imperium" nieźle odnaleźli by się pewnie żołnierze Kirov-Li. Trafiają tutaj ochotnicy, którzy posyłani są później na najgorsze fragmenty frontu. Są podobno najbardziej zmotywowanymi i dzielnymi żołnierzami korporacji, ale ich taktyka przeczy założeniom ARM. Mówi się, że do "Serca Imperium" nie trafia się przez przypadek, i że niektórzy żołnierze wolą od hańby honorową śmierć.

13 Batalion eksperymentalny

Motto: *Zawsze pierwszy*

ARM musi gdzieś testować nowe rodzaje uzbrojenia, i do tego służy właśnie batalion eksperymentalny. Złośliwi mówią, że to tutaj ginie największa ilość żołnierzy ARM, gdyż pojazdy lubią wybuchać a broń zacinać się. Ciężko wypytać żołnierzy o ich zdanie - dla niepoznaki są oficjalnie wcieleni do innych jednostek.

21 Kompania badawcza

Motto: *Szukaj uważnie.*

Oddział specjalny przeznaczony do poszukiwania złóż trinium i badania obcych, zwłaszcza ich technologii i rzekomych mocy psionicznych. THI ich nienawidzi, podobno ze względu na brutalne traktowanie obcych, a inne korporacje zazdroszczą odkrytych sekretów. Prowadzą ekskawacje archeologiczne na terenie całej planety.

Stosunek do innych frakcji:

- KL** Brutalna siła i nic więcej. Tym się nie da wygrać wojny.
- SSI** Duzi. Powolni. Łatwe cele które tak wolno uciekają...
- THI** Nie ruszaj się. Sprawdzę, co tam masz w środku...
- MCA** Użyteczna marionetka chroniąca nas przed zakusami konkurencji.

Strategic Solutions Initiative (SSI)



Przylącz się do najlepszych!

Wstąp do grona nielicznych, którzy mają zaszczyt pełnić służbę w strukturach SSI. Pamiętaj, proces rekrutacji przechodzą tylko najwytrwalsi! Oferujemy doskonale szkolenia i najlepszy sprzęt na rynku. SSI zawsze wraca po swoich ludzi! W pakiecie plan emerytalny i pomoc medyczna na wysokim poziomie.

Zapamiętaj, Strategic Solutions Initiative to drużyna zwycięzców!

Przezwiako: Wieże, Puszki, Niebiescy

Strategic Solutions Initiative to coś pomiędzy spółką naftową przyszłości a nowoczesnym koncernem zbrojeniowym. Wywodzi się ze Stanów Zjednoczonych i Niemiec, co dość mocno rzuca się w oczy. SSI opiera się na założeniu, że im mniej żołnierzy, tym lepiej, dzięki czemu są w stanie przeszkolić i uzbroić doskonale każdego z nich. Czasami jednak korporacja polega nieco za bardzo na sprzęcie, przez co jej żołnierze potrafią stracić głowę w trudnych sytuacjach. Pojazdy SSI są budowane wedle tych samych standardów - nieliczne, ciężko uzbrojone, naszpikowane technologią.

Premia:

-1 do strzelania

-2 do Przeszkolenia (gdy w grę wchodzi obsługa sprzętu i pojazdów)

Kara:

Niskie morale. Każdy żołnierz posiada morale o 1 poziom niższe.

Taktyka:

SSI praktykuje prosty sposób na radzenie sobie z wrogiem - zasypać go ogromną ilością ognia a następnie dobić to, co zostało. Taktyka ofensywna stosowana jest na przemian z defensywną, zależnie od sytuacji. O partyzantce mało kto w SSI słyszał - z nieznanych przyczyn oficerowie SSI wychodzą z założenia, że do partyzantki się co najwyżej strzela. Dowódcy tej korporacji świetnie zdają sobie sprawę z tego, jak wielką przewagę oferuje im sprzęt i nie boją się tego wykorzystać. Czasami są jednak zbyt pewni siebie, i gdy sprawy się komplikują, ciężko im zapanować nad paniką i chaosem. Czynniki ludzki jest najsłabszym ogniwem SSI.

Estetyka:

Ciężkie, masywne kolosy - niezależnie od tego, czy są człowiekiem, czy maszyną. To najlepsza charakterystyka tego, jak prezentuje się armia SSI. Choć wyładowane po brzegi elektroniką, daleko im do lekkich, niemal kruchych maszyn ARM.

Słynne jednostki:

1 Brygada kawalerii pancernej

Motto: *Gotowi do zrzutu!*

Jak to jest być elitarnym żołnierzem w stalowej zbroi, zamkniętej w kapsule desantowej, która lada chwila przetnie atmosferę planety i wyląduje w strefie walk? Ci kolesie wiedzą o tym najlepiej. Mają reputację strasznych dupków i egocentryków, ale dowództwo wiele im wybacza... Być może dlatego, że wielu wysokich oficerów SSI wywodzi się z tego oddziału.

8 pułk rangersów

Motto: *Zawsze z przodu!*

Najłżejsza jednostka SSI i często jako taka dyskredytowana. Zazwyczaj otrzymuje najgorsze wyposażenie ze wszystkich oddziałów. Paradoksalnie, służą tutaj chyba najlepsi żołnierze korporacji - ci, którzy nauczyli się, że ładne zabawki to nie wszystko. Rangersi odpowiadają za zwiad, infiltrację i mapowanie terenu, więc teoretycznie powinni unikać walki. Często się jednak zdarza, że odcięty na wrogim terenie oddział musi radzić sobie sam, walcząc z przeważającymi siłami wroga.

16 Batalion okupacyjny

Motto: *Porządek. Dyscyplina. Cywilizacja.*

Formacja mająca utrzymywać spokój na zajętych terenach. Zajmuje się po trochu wszystkim - kontrwywiadem, obroną terytorium i pacyfikacją miejscowej ludności. Członkowie "szesnastki" nienawidzą zwłaszcza obcych, i dają im to odczuć. Szkolona głównie do działań obronnych i antypartyzanckich, rzadko kiedy wysyłana na pierwszą linię walk.

2 Korpus kolonialny

Motto: *Budujemy nowe światy*

Korpus kolonialny posiada reputację doskonałych inżynierów. Jednego dnia znajdują się w środku dżungli, drugiego - stoi tam baza wojskowa. Potrafią zbudować wszystko, od umocnień po rafinerię trinium. SSI w dużej mierze im zawdzięcza sukces, dlatego też korpus jest jedną z najbardziej cenionych jednostek, a inne korporacje ostrzą sobie pazurki na kogoś z jego kadry...

Stosunek do innych frakcji:

KL Ilość, nie jakość. A ilością jeszcze nigdy nie wygrano wojny.

ARM Mają lepszą technologię od nas, ale co z tego, jeśli nie potrafią jej wykorzystać?

THI Dzikusy i brudasy zasługujące tylko na śmierć w swoich norach.

MCA Podstawa systemu politycznego, który pozwala nam realizować swoje cele.

Tav'her Inanu (THI)



Dość tego!

Ile jeszcze mamy znosić ucisk ze strony ludzi? Ilu naszych braci zginie jeszcze w tej bezsensownej wojnie? Bogowie zesłali nam trinium po to, byśmy mogli żyć w dostatku. Teraz ludzkie korporacje chcą je nam odebrać! Musimy zaprzestać walki między sobą i ruszyć przeciwko wspólnemu wrogowi.

Chwyćcie za broń! Nadszedł dzień zemsty!

Przezwisko: Czerwone Słońca, Dziwadła, Zieloni

Partyzantka obcych walcząca z kolonistami - ich nazwa dosłownie znaczy "Obrońcy Domu". Stosują taktykę szybkich i zdecydowanych uderzeń. Podobno posiadają moce psioniczne, a ich technologia, choć prymitywniejsza od ludzkiej, jest bardzo ściśle powiązana z trinium. Choć większość z nich nienawidzi ludzkości, są też tacy komendanci polowi, którzy wierzą w to, że tylko współpracując z jedną ze stron uda się stworzyć niezależne państwo Inanni.

Ministry of Colonial Affairs (MCA)



Stań po stronie ludzkości!

Ministerstwo d/s Kolonialnych szuka nowych kandydatów na żołnierzy elitarnych sił pokojowych, stacjonujących na planecie Tammuz. Czy wiesz, że kluczowe dla istnienia naszej cywilizacji złoża trinium są ciągle zagrożone przez partyzantkę obcych i niepokoje społeczne? Potrzebujemy takich ludzi jak Ty, by zaprowadzić porządek na tym egzotycznym świecie.

Nie przegap szansy, by stać się bohaterem Ziemi!

Przezwisko: Stróże, Gwiazdy, Biali

Ministerstwo jest organizacją rządu światowego Ziemi, mającą na celu kontrolę nad zasobami trinium, ochroną obcych i utrzymaniem porządku na Tammuz. Ze względu na szeroką autonomię Ministerstwo jest jednak tworem skorumpowanym i dalekim od ideałów. Jego żołnierze są w teorii rozjemcami i stróżami pokoju, w praktyce jednak zdarza im się nie być bezstronnymi (rządziej) lub nie interweniować w ogóle (częściej). Opierają się głównie na piechocie, gdyż Ministerstwo nie posiada zbyt wiele ciężkiego sprzętu.

Ministerstwo zarządza też stacją New Babylon.

Nagradzanie postaci - fragi, wyróżnienia i odznaczenia

Systemowi nagradzania postaci w Trinium Wars najbliższej jest to zasad przyznawania doświadczenia w innygrach fabularnych, ale też różni się od nich znacząco, dlatego warto poświęcić mu trochę uwagi.

Podstawową jednostką służącą do nagradzania postaci są fragi. Zasada jest prosta: postać zabije przeciwnika, dostaje określoną liczbę fragów. Przeciwnik pozostawiony na polu bitwy by się wykrwawić uznawany jest za martwego.

Liczba fragów przyznawanych za zabicie przeciwnika:

Żółtodziób	1
Trep	2
Weteran	3
Elita	4

Wyróżnienia są przyznawane za konkretne osiągnięcia na polu bitwy. Każde wyróżnienie warte jest 5 fragów.

Baretka medyka	Za uratowanie śmiertelnie rannego towarzysza.
Baretka dowódcy	Za skuteczne dowodzenie oddziałem, które przeważało szalę zwycięstwa.
Baretka kontrwywiadu	Za pojmanie szpiega.
Baretka wywiadu	Za wydobycie ważnych informacji od jeńca
Baretka łowców czołgów	Za zniszczony średni lub ciężki pojazd wroga.
Postrach oficerów	Za zabitego dowódcę oddziału (przynajmniej weterana).
Postrach snajperów	Za zabitego snajpera.
Patent saperski	Za wysadzenie w powietrze ważnej instalacji
Symbol męstwa	Za zachowanie przytomności po otrzymaniu rany krytycznej.
Odnaka za morale	Za zabicie przeciwnika w budzący przerażenie sposób.
Szkarłatne serce	Za ranę krytyczną odniesioną w walce.
Odnaka zdobywcy	Za zajęcie celu jako pierwszy i zatknięcie na nim flagi korporacji.

Odnaczenia przyznawane są za specjalne wyczyny, które w istotny sposób przyczyniają się do zwycięstwa korporacji. Mistrz Gry nie powinien ich wręczać graczom zbyt często, lecz w nagrodę za naprawdę dobrą grę. Niektóre odznaczenia mogą się pokrywać z wyróżnieniami, dlatego warto się zastanowić, które z nich przyznać (nigdy oba na raz). Wyróżnienia powinny być przyznawane za bardziej codzienne wydarzenia.

Każde odznaczenie warte jest 10 fragów. Niektóre odznaczenia są szczególnie wysoko cenione przez poszczególne korporacje, co zostało zaznaczone w nawiasach. Jeśli postać należy do tej korporacji, odznaczenie jest warte 15 fragów.

Medal za odwagę (KL)	Za szaleńczą, bohaterską odwagę w obliczu zagrożenia.
Order za poświęcenie (KL)	Za zaryzykowanie życia swojego i oddziału w trakcie misji.
Gwiazda zwycięstwa (KL)	Za realizację postawionych przez dowództwo rozkazów.
Laury cichej śmierci (ARM)	Za misje sabotażu, rozpoznania i eliminacji celów.

Krzyż taktyki (ARM)	Za doskonale zorganizowaną i przeprowadzoną operację.
Order obrońcy (ARM)	Za skuteczną obronę wyznaczonego celu.
Krzyż braterstwa (SSI)	Za pomoc rannym towarzyszom w walce.
Laur bohaterstwa (SSI)	Za wytrwanie na stanowiskach pomimo przewagi przeciwnika.
Medal za osiągnięcia (SSI)	Za zniszczenie wojsk przeciwnika bez strat własnych.

Nadzór korporacyjny

Korporacje ciągle monitorują zachowanie swoich żołnierzy. W ten sposób przyznawane są wszystkie nagrody, od fragów po odznaczenia. Na najniższym poziomie, zachowanie żołnierzy jest ciągle obserwowane przez czujniki, zamontowane w kamizelkach kuloodpornych i pancerzach wspomaganych. Mikrokamery nagrywają obrazy z pola bitwy, mikrofony śledzą rozmowy pomiędzy członkami oddziału. Sensory medyczne informują o stanie zdrowia żołnierza (i dość skutecznie przeciwdziałają symulowaniu ran przez dekowników). Wszystkie dane są przekazywane w czasie rzeczywistym do sztabu korporacji. Na wyższym poziomie, pole walki jest obserwowane przez drony - bezzałogowe aparaty zwiadowcze, lub bezpośrednio z orbity planety. Kolejną instancją są oczywiście raporty dowódców i... szpicli umieszczanych w oddziałach w celu nadzorowania postępów.

Wszystko to sprawia, że żołnierze są nagradzani sprawiedliwie i zgodnie z rzeczywistymi zasługami. Gorzej, jeśli któryś z nich dopuści się uchybień. O ile korporacje zwykle przymykają oko na grabieże i przestępstwa popełniane na ludności cywilnej, to dezercja, kradzież korporacyjnego sprzętu czy zamordowanie towarzysza z oddziału nie należą do lekkich przewinień i - jeśli nie wystąpią okoliczności łagodzące - potrafią zaprowadzić żołnierza przed sąd wojskowy i pluton egzekucyjny. Bystry żołnierze jednak zdają sobie sprawę ze środków nadzoru i potrafią je sabotować - choćby wyłączyć na parę minut. Korporacyjni technicy rzadko zgłaszają tego typu "awarie sprzętu" przełożonym, zdając sobie sprawę z tego, że w trudnych warunkach polowych awarie elektroniki to norma. Jeśli jednak jakiś żołnierz robi to zbyt często, może łatwo zwrócić uwagę służb bezpieczeństwa korporacji.

Awanse

Gdy postać zbiera odpowiednią ilość fragów, awansuje na wyższy stopień. Najniższym stopniem jest rekrut, który właściwie nie ma jeszcze prawdziwego stopnia wojskowego.

Stopień	Fragi
Rekrut	-
Szeregowy	20
Starszy szeregowy	40
Kapral	70
Starszy kapral	100
Plutonowy	140
Sierżant	180
Starszy Sierżant	230
Chorąży	280
Podporucznik	340
Porucznik	400
Kapitan	470
Major	540
Podpułkownik	620
Pułkownik	700

Wraz z każdym nowym awansem, postać może podnieść 2 wybrane współczynniki o 1, oraz wydać 5 punktów doświadczenia na wykupienie atutów. Niewydane punkty doświadczenia można wykorzystać później, przy następnym awansie.

Gdy postać uzyska stopień starszego kaprała, uznawana jest za trepa. Gdy postać uzyska stopień chorążego, uznawana jest za weterana. Gdy postać uzyska stopień majora, uznawana jest za elitę. Warto pamiętać o tym, że korporacje przyznają dowodzenie oddziałem według stopnia, a w drugiej kolejności - według punktów zainwestowanych w szkolenie dowódcy oraz w taktyki.

Świat

System Marduk posiada gwiazdę podobną do ziemskiego słońca oraz pięć planet, z których tylko jedna w tzw. "pasie życia". Planeta ta zwie się Tammuz, albo Inanu, według tubylców. Jest zaskakująco podobna do Ziemi: nieco większa, o porównywalnych strefach klimatycznych, atmosferze zbliżonej w 99% do ziemskiej i zamieszkała przez białkowe formy życia zbliżone do ziemskich. Tammuz jest okrążany przez dwa księżyce, Ishtar i Tiamat, oraz dużą stację kosmiczną, New Babylon.

Większość nazw na planecie (jak i w układzie słonecznym) wzięła się od starożytnego Babilonu, kolebki ludzkości.

Tajemnica Tammuz

Dlaczego planeta jest tak podobna do Ziemi? Pytanie to nasuwa się wielu, zarówno zwykłym żołnierzom jak i naukowcom.

Ci pierwsi mają dostęp do oficjalnych danych i raportów, które stwierdzają, że życie na Tammuz (włączając w to Inanni, obcych-tubylców) jest tylko pozornie podobne do ziemskiego, co wynika z prostego faktu - obie planety wykształciły życie oparte na białku.

Ci drudzy mieli jednak okazję przyrzeć się genomowi miejscowych form życia i odkryli szokującą prawdę - życie na Tammuz ma te same korzenie, co życie na Ziemi. Problem polega na tym, że większość naukowców albo siedzi w kieszeni korporacji, albo ucieka przed ich zabójcami. Wiedza taka jak ta jest zbyt niebezpieczna, by korporacje mogły zaryzykować ujawnienie jej światu.

Poniżej, kilka teorii na temat tego, skąd wzięło się życie na Tammuz:

- Zarówno Tammuz jak i Ziemia zostały zaludnione przez rasę Progenitorów, którzy przynieśli na nie życie. Rasa Progenitorów upadła, jednak ich "dzieci" przetrwały. dowodem na to mają być rzekomo megalityczne budowle na obu planetach.
- Tammuz została zasiedlona przez kolonistów z Ziemi, którzy lecieli z prędkością niższą, niż prędkość światła. Aby lepiej dostosować się do miejscowych warunków, sztucznie zmodyfikowali swoje DNA i rozpoczęli proces terraformacji. Ziemia w międzyczasie rozwijała się szybciej, niż mała diaspora na Tammuz, stąd różnica w technologii. Odnalezienie pozostałości statków kolonizacyjnych byłoby dowodem na potwierdzenie tej teorii.
- Inanni są rasą stworzoną całkowicie przez ludzi z lokalnej fauny. Początkowo proces wydobywania i rafinacji trinium był zbyt niebezpieczny, więc zdecydowano się na rasę genetycznych niewolników. Ta teoria spiskowa oznacza, że Tammuz musiał być znany korporacjom wieki przed ujawnieniem istnienia planety...