

日蚀弹药 (ECLIPSE AMMUNITION)

日蚀弹药是烟雾弹药的衍生版本，为阻挡多光谱目镜而设计。

日蚀弹药

非致命，反光 (Reflective)，无需目标

效果

- ▶ 日蚀弹药的作用方式与烟雾弹药完全相同，但其产生的零能见度区域也会影响多光谱目镜，无视其等级使视线无法穿过。
- ▶ 使用带有日蚀弹药的武器进行攻击时，使用者可与所有需要掷骰与视线的敌人攻击进行拼骰，并且其盖板放置的位置必须能遮挡攻击者的交火视线。

重要

只要盖板没有伤害属性且没有造成状态，盖板的作用区域就可以影响友军。

多光谱目镜受反射特性影响，因此拥有该装备的士兵也需要与使用日蚀弹药的武器进行拼骰。

电磁弹药 (ELECTROMAGNETIC (E/M) AMMUNITION)

这种弹药在激活、撞击时会散发高能电磁脉冲，使目标的电子设备失效。

电磁弹药

非致命

掷骰

- ▶ 电磁弹药在成功命中目标后，目标需要做两次防护掷骰，并且掷骰时必须使用BTS值的一半。

效果

- ▶ 电磁弹药将目标的BTS降低到原值的一半，计算时向上取整。
- ▶ 每当防护掷骰失败，电磁弹药会让目标进入孤立 (Isolated) 状态，阻止目标从命令池中获得命令，这种情况下，将一个孤立标记放置在目标的旁边。
- ▶ 如果在命令开始时，士兵处于孤立状态，他将视为非正规军，无法将自己的命令提供到命令池。
- ▶ 如果防护掷骰失败，并且目标为重步兵、遥控机、战术机甲或者是一个载具时，它还会进入不可移动-B级 (Immobilized-B) 状态。这种情况下，除了孤立标记外，再将一个不可移动B级 (IMM-B) 标记放在目标旁边。
- ▶ 一个被电磁弹药命中，并且防护掷骰失败的士兵，需要做一次普通的勇气掷骰 (Guts Roll)。
- ▶ 前一条规则不适用于重步兵、战术机甲、遥控机、及载具，其不能进行勇气掷骰。具有勇气 (Courage) 或同类规则的士兵则无需做勇气掷骰。
- ▶ 电磁弹药掷骰出暴击会让目标应用其减半的BTS值额外做一次防护掷骰。

孤立状态

孤立

激活

- ▶ 部队在被具有导致目标进入此状态的弹药、场景物件或特殊场景规则影响时，会造成此状态。



效果

- ▶ 在孤立状态下，部队不能从命令池中获得命令。
- ▶ 如果接下来的主动轮开始时，士兵仍处于孤立状态，那么他被视为非正规军 (Irregular) 并且本轮无法向命令池提供自己的命令。
- ▶ 在孤立状态持续的时间内，该部队所有的黑客程序 (Hacking Programs)、技能和带有通讯攻击 (Comms Attack) 或通讯设备 (Comms Equipment) 标签或特征的装备（例如黑客装置 (Hacking Device)、中继器 (Repeater)）会失去作用。
- ▶ 如果一个部队的尉官处于孤立状态，那么下一个主动轮开始部队会进入失去尉官 (Loss of Lieutenant) 状态，直到孤立状态解除。
- ▶ 处于此状态的部队在重启 (Reset) 掷骰时受到WIP-9的修正。
- ▶ 处于孤立状态的部队不再是任何Infinity火力组的成员。
- ▶ 一个孤立状态的部队如果是火力组组长 (Team Leader)，那么这个火力组也将被解散。
- ▶ 处于孤立状态的部队不能参加协同命令。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备，除了通讯攻击（或通讯设备装备之外）

解除

- ▶ 一个具有工程师 (Engineer) 特殊技能（或者具有提供此技能的装备）的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其底盘接触的受影响士兵的孤立状态。工程师需要做一次普通WIP 掷骰（或者按特殊技能或场景规则的特殊说明），成功即可解除孤立状态。
- ▶ 受到孤立影响的部队可以通过一次成功的受到WIP-9修正的重启 (Reset) 普通或拼骰来解除状态。

重要

如果因为孤立状态的原因，部队进入了失去尉官状态，那么解除孤立状态不会立即解除失去尉官状态。失去尉官状态只有按照基本规则的尉官章节的描述才能解除。



爆炸弹药 (EXPLOSIVE (EXP)) AMMUNITION)

这种弹药在命中时会引爆，造成大面积杀伤。

爆炸弹药

掷骰

- ▶ 爆炸弹药在成功命中目标后，目标需要做3次防护掷骰。

效果

- ▶ 每次针对爆炸弹药的防护掷骰失败，都会使目标失去一点生命值 (W) /结构值 (STR)。
- ▶ 3次防护掷骰是强制性的，即使一次防护掷骰失败、目标进入昏迷 (Unconscious) 状态，也需要强制做剩下的防护掷骰。
- ▶ 爆炸弹药的暴击会使目标额外进行一次防护掷骰。

来自西拉比的解惑：

爆炸弹药造成的一次暴击会让目标进行四次防护掷骰：三次来自于爆炸弹药的效果，另一次来自于暴击产生的额外防护掷骰。

瘫痪弹药 (PARALYSIS (PARA)) AMMUNITION)

这种弹药经过特殊设计，不会造成实际伤害，但其威力足以让任何敌人动弹不得。

瘫痪弹药

非致命

掷骰

- ▶ 瘫痪弹药攻击成功后，目标必须进行一次PH-6修正的掷骰。

EFFECTS

- ▶ 如果目标未能通过PH-6的掷骰，则会进入不可移动-A级 (Immobilized-A) 状态。在目标旁放置一枚不可移动-A (IMM-A) 级标记。
- ▶ 瘫痪弹药产生的暴击使目标额外进行一次PH-6的掷骰。
- ▶ 该弹药对没有体格 (PH) 属性的目标没有效果。在这种情况下目标不会掷骰，并忽略此弹药的效果。

EXAMPLE:

In the case of the Heavy Riotstopper, a Direct Template weapon that uses PARA ammunition, if it hits a target with a PH Attribute of 12, this Trooper will have to make a PH-6 Roll ($12 - 6 = 6$). Therefore, any result equal to or lower than 6 will mean that the target avoids entering Immobilized-A state. Otherwise, an Immobilized-A state Token will have to be placed in contact with the target's base.

不可移动A级状态IMMOBILIZED-A

不可移动-A IMMobilized-A

激活

- ▶ 部队在被具有导致目标进入此状态的弹药、场景物件或特殊场景规则影响时，会造成此状态。



效果

- ▶ 处于不可移动A级状态的部队不能宣布任何技能和反应命令，除了应用PH-6修正的闪避 (Dodge)。
- ▶ 自动技能和自动装备依然会继续生效，但是不可移动状态会制约士兵宣布某些特殊技能。
- ▶ 不可移动A级状态的士兵依然可以向命令池提供自己的命令。

我们假设这一名战士处于不可移动A级状态。

解除

- ▶ 受到影响的部队可以通过一次成功的PH-6普通掷骰或拼骰解除该状态。
- ▶ 一个具有工程师 (Engineer) 特殊技能 (或具有提供此技能的装备) 的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其底盘接触的受影响士兵的不可移动A级状态。工程师需要做一次普通意志掷骰 (或者按特殊技能或场景规则的特殊说明)，成功即可解除不可移动A级状态。

EXAMPLE: BS ATTACK AGAINST A TROOPER IN IMMobilized-A STATE



Let's suppose a Zhanshi is in Immobilized-A state.

A Betatrooper spends an Order, declares Move + BS Attack, and uses their Spitfire against the Zhanshi.

In this state, the Zhanshi may only declare Dodge as their ARO, with a -6 MOD.

Therefore, a Face to Face Roll of 4 Spitfire shots is made against 1 Dodge Roll.

The Zhanshi will apply the following MODs to the Dodge Roll:

- -6 for Immobilized-A.

With a PH Attribute of 10, the Success Value (SV) will be $10 - 6 = 4$.

The Betatrooper will apply the following MODs to the BS Attack Roll:

- +3 for Range.
- -3 for Cover.

With a BS Attribute of 13, the Success Value (SV) will be $13 + 3 - 3 = 13$.

Resolution:

The Zhanshi loses the Dodge Roll, so he suffers 3 Spitfire hits, since the 4th (with a result of 14) is a miss for the Betatrooper.

冲击弹药 (SHOCK AMMUNITION)

这种弹药的设计目的是杀死敌方战斗人员，而不是简单使他们失去作战能力。

冲击弹药

掷骰

- ▶ 冲击弹药在每次成功命中目标后，目标需要做1次防护掷骰。

效果

- ▶ 每次防护掷骰失败，目标都会失去一点生命值 (W) /结构值 (STR)。
- ▶ 任何对冲击弹药的失败防护掷骰也会取消目标的任何昏迷 (Unconscious) 状态，或在此命令期间进入的昏迷状态，直接进入死亡 (Dead) 状态。

牢记

昏迷 (Unconscious) 状态的主要种类包括：

- 昏迷
- 夏斯瓦提胚胎 (Shasvastii-Embryo)
- 顽强 (Dogged)
- 无视伤痛 (No Wound Incapacitation)

这些特殊效果都会被冲击弹药解除，让目标直接进入死亡状态。

烟雾弹药 (SMOKE AMMUNITION)

烟雾特种弹药是一种非致命性弹药，用来阻挡敌人的火力，让友军有机会长推进。

烟雾弹药

非致命，无需目标

效果

- ▶ 烟雾弹药会产生一个大小与圆形盖板相同，高度无限的零能见度区域（见：特殊地形，可见度条件，第134页）。
- ▶ 烟雾盖板在状态轮开始时一直保留在桌面上。
- ▶ 烟雾弹药是非攻击性弹药，所以它不需要以任何部队当做目标，并且可以摆放到桌面上的任何位置。
- ▶ 烟雾弹药可以用于躲避敌人的攻击。前提是这种攻击必须是需要视线并需要掷骰的，而且烟雾圆形盖板放置的位置必须能遮挡攻击者的视线。
- ▶ 烟雾弹药的暴击除了赢得拼骰外（如适用），没有额外效果。
- ▶ 如果部队在面对数次攻击时进行拼骰，他需要赢得每一次拼骰才能将烟雾盖板放置在桌面。如果他输掉其中任一次，或普通掷骰失败，烟雾盖板将在该命令的生效阶段中被移除。
- ▶ 烟雾盖板影响区域内的任何敌人如果宣布闪避反应（反应命令），将进行一次普通掷骰，而不是与烟雾弹药使用者进行拼骰。

牢记

只要盖板没有伤害属性且没有造成状态，盖板的作用区域就可能影响友军。多光谱目镜可以让视线穿透零能见度区域，因此装备多光谱目镜的部队无需与烟雾弹药拼骰。

重要

盖板武器与其影响区域受到场景元素的影响。

烟雾盖板形成的高度无限的圆柱体会收到场景元素的影响，生效区域会被这些场景元素水平、垂直切割（见示例）。

EXAMPLE OF SMOKE, FACE TO FACE ROLLS AND NORMAL ROLLS



The Dāturazi in the picture declares Move, Troopers 1, 2, and 3 declare BS Attack as their AROs



As the second half of their Order, the Dāturazi throws a Smoke Grenade, placing a Template on the gaming table to determine which Troopers will be affected.

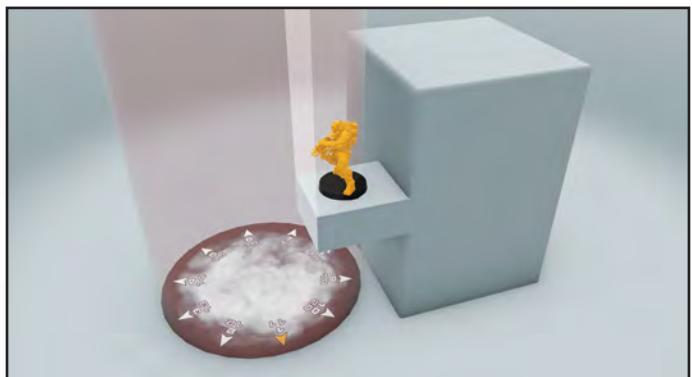
Trooper 1 is not affected because his LoF does not cross the Template, so he makes a Normal Roll instead of a Face to Face Roll.

The LoF of Trooper 2 does cross the Circular Template, so he will perform a Face to Face Roll between his BS and the Dāturazi's PH.

Trooper 3, despite the fact that his LoF crosses the Circular Template, will perform a Normal Roll thanks to his Multispectral Visor, which allows him to draw LoF through the Smoke.

The Circular Smoke Template will remain on the table until the States Phase if the Dāturazi wins the Face to Face Roll against Trooper 2.

EXAMPLE OF SMOKE AND SCENERY ELEMENTS



As shown in the picture, the Area of Effect of Smoke Grenades is affected by Scenery Elements. In this situation, Trooper is not inside the Smoke Template due to the balcony that is cutting off the Area of Effect of the Circular Template.



震撼弹药 (STUN AMMUNITION)

这是一种非致命性弹药，旨在瘫痪目标，使目标昏迷而不是杀死他。

震撼弹药

非致命

掷骰

► 被震撼弹药成功命中的目标必须做两次防护掷骰。

效果

- 每当防护掷骰失败，震撼弹药会让目标进入晕眩 (Stunned) 状态。这种情况下，将一个震撼标记放置在目标的旁边。
- 另外，防护掷骰失败会让部队接下来的的勇气掷骰 (Guts Roll) 也失败，除非目标具有勇气 (Courage) 或其他同样效果的特殊技能。
- 震撼弹药掷骰出暴击会让目标额外做一次防护掷骰。

晕眩状态

震撼

激活

► 部队在被具有导致目标进入此状态的弹药、场景物件或特殊场景规则影响时，会造成此状态。



效果

- 在晕眩状态下，部队无法宣布攻击。
- 并且，部队做任何掷骰时，都要受到-3的修正。防护掷骰除外。
- 自动技能和自动装备依然会继续生效，但是不可移动状态会制约士兵宣布某些特殊技能。

解除

- 拥有生命值 (W) 属性的部队需要医生 (Doctor) 解除此状态，拥有结构值 (STR) 属性的部队需要工程师 (Engineer) 解除此状态。
- 一个具有医生 (Doctor) 或工程师 (Engineer) 特殊技能 (或者具有提供此技能的装备) 的部队，可以花费命令中一个短技能，解除与其底盘接触的受影响部队的晕眩状态。
- 晕眩状态会在生效的那一轮状态阶段开始时自动解除。

T2弹药 (T2 AMMUNITION)

十分昂贵的弹药，会对目标造成多重伤害。

T2弹药

掷骰

► T2弹药在成功命中目标后，目标需要做1次ARM 掷骰。

效果

- 每当对T2弹药的防护掷骰失败，目标都会失去2点生命值 (W) / 结构值 (STR)。
- T2弹药掷骰出暴击会让目标额外做一次防护掷骰。这个额外的防护掷骰失败时目标只损失1点生命值 (W) / 结构值 (STR)。
- 在进行防护掷骰时，必须说明哪一次掷骰对应弹药本身，哪一次对应暴击带来的额外掷骰。

复合弹药 (COMBINED AMMUNITION)

在Infinity N4种，一些武器可以结合多种弹药的效果。这些武器用加号来表示它们所组合的不同弹药类型 (例如AP+DA)。

复合弹药是将组成它的不同弹药的效果加在一起的单一弹药。

因此，当复合弹药造成暴击时，目标必须进行额外的一次防护掷骰。若适用，额外掷骰将应用组成该弹药的不同类型弹药的效果。

EXAMPLES OF COMBINED AMMUNITION

- An Impact with AP+DA Ammunition forces the target to perform two Saving Rolls (due to the DA Ammunition) with the ARM or BTS Attribute halved (due to the AP Ammunition).
- A Critical with AP+DA Ammunition forces the target to perform one extra Saving Roll with the ARM or BTS Attribute halved. Consequently, the target must perform three Saving Rolls with the ARM or BTS Attribute halved, for each Critical with AP+DA Ammunition (two due to the DA Ammunition and one due to the Critical).
- A Critical with AP+EXP Ammunition forces the target to perform one extra Saving Roll with the ARM or BTS Attribute halved. The target must therefore perform four Saving Rolls with the ARM or BTS Attribute halved for each Critical with AP+EXP Ammunition (three due to the EXP Ammunition and one due to the Critical).



复合武器防护掷骰

Infinity N4中的一些武器可能需要对应不同伤害属性的防护掷骰。

这些武器会用加号“+”来表示不同组合属性。（例如ARM+BTS）

当带有复合防护掷骰的武器造成暴击时，目标必须针对ARM属性进行一次额外的防护掷骰。

EXAMPLES OF COMBINED SAVING ROLLS

A hit from a Plasma Carbine forces its target to make two Saving Rolls, one against the ARM Attribute and the other against the BTS Attribute. A Critical from the Plasma Carbine forces its target to make an additional Saving Roll against the ARM Attribute. Therefore, the target will perform two Saving Rolls against the ARM Attribute and one against the BTS Attribute.

武器装备 (WEAPONRY)

Infinity N4中每种武器都有自己的游戏属性，其中一些武器有特殊的规则。本节将详细介绍那些需要更具体解释的武器。本规则书还包含一份武器表（见第163页）供你在游玩中参考。

牢记

- 对特殊技能、武器或者是装备的正向修正（以(+)表示）将只适用于该特殊技能、武器的使用者或装备。
- 对特殊技能、武器或装备的逆向修正（以(-)表示）将只对敌人适用。
- 特殊技能、武器或装备旁边圆括号内的属性、暴击、伤害、弹药、使用次数.....的数值，只有在使用该特殊技能、武器或装备时才会被使用，必要时应用其效果。
- 特殊技能、武器或装备旁圆括号内的“重投（ReRoll）”将允许使用者从掷骰中重新掷出一个骰子，只有在使用该技能、武器或装备时才可以使用。



混合武器 (MIXED WEAPONS)

这些武器都是带有射程MODS的远程武器，同事具有CC属性，因此有近战武器模式和射击武器模式。

近战投掷武器 (CC THROWING WEAPON)

各种类型的近战投掷武器都是有两种使用模式的近战武器。

投掷模式利用PH属性进行射击攻击。该模式下使用的武器在所有意图和目的上都被认为是射击武器。另一方面，近战模式在近战中使用CC属性进行近战攻击。

战壕锤 (近战模式)

战壕锤	特性: 反器材 (Anti-materiel), 近身格斗 (CC), 消耗品 (3) (Disposable [3]), [*]
Damage: PH	B: 1
Ammo: 双重作用 (DA)	Saving Roll Attribute: ARM

战壕锤 (投掷模式)

战壕锤	特性: 反器材 (Anti-materiel), 近身格斗 (CC), 消耗品 (3) (Disposable [3]), [*]
Damage: 13	B: 1
Ammo: 双重作用 (DA)	Saving Roll Attribute: ARM

RANGE

8"

0

爆破装置 (D-CHARGES)

爆破装置是各种的远程引爆的爆炸物的通称。作为一种武器，他们被设计为拆除建筑、目标点或地形，但它们也可以用于近身格斗。

爆破装置

要求

- 要想将爆破装置作为可部署武器进行部署，使用者必须具备以下条件：与建筑物、场景结构或处于不可移动 (Immobilized) 或失能 (Null) 状态（除非是腐化Sepsitorized或占据Possessed）的敌人底盘接触。
- 要想将爆破装置作为近战武器使用，使用者必须与敌方部队底盘接触或进入底盘接触。

效果

- 爆破装置（可部署武器模式）：
 - 使用“放置可部署武器”通用技能放置。
 - 不能在反应命令中使用。
 - 在命令下达后引爆，无需掷骰。
- 爆破装置（近战模式）：
 - 在此模式，爆破装置用作近战武器。
 - 爆破装置的引爆不会影响其使用者。
 - 消耗品 (3) 特性在两种模式共享。此特性的拥有者，无论使用哪种模式，武器都只能使用3次。

地雷 (Mines)

地雷是一种可部署武器，用来控制战场中的小片区域，并影响敌军单位的移动。有多种型号的地雷可供使用，这些地雷工作原理相同，但它们拥有不同类型的特殊弹药及其相应的属性。

地雷MINES

效果

- ▶ 当玩家宣布“放置可部署”通用技能时，他将一个迷彩 (-3) 标识 [CAMO(-3)] 而不是放置一个代表地雷的指示物。
- ▶ 当迷彩 (-3) 标识 [CAMO(-3)] 被敌人搜索 (Discover) 发现时，将其替换为地雷指示物 [MINE (-3)]。
- ▶ 迷彩 (-3) 标识 [CAMO(-3)] 和地雷指示物都受益于拟态 (-3) Mimetism(-3) 特殊技能提供的修正。
- ▶ 地雷拥有 360 度视野区间。
- ▶ 作为一件直射盖板武器，当地雷触发时，其使用小泪滴直射盖板，并应用武器表中指定的伤害和弹药类型。
- ▶ **小泪滴直射盖板** 必须放置于使其影响到触发其的敌军士兵或标识的位置。
- ▶ 若小泪滴盖板同时影响到一名友军，即便其处于昏迷状态，地雷亦不会被触发。
- ▶ 一旦被放上游戏桌，当敌方模型或标识在其触发区域内宣布或执行技能或反应命令时，地雷才能触发，此时通过放置小泪滴盖板进行检查。如果确定该模型或指示物不在触发区域内，地雷既不会被引爆，也不会显现。
- ▶ 一旦地雷触发，将其移出游戏。
- ▶ 地雷是盖板武器 (Template Weapon) 和可部署武器 (Deployable Weapon)，因此对任何试图闪避其效果的行为施加 PH-3 的修正。
- ▶ 地雷的触发区域（不论是迷彩 (-3) 标识还是地雷指示物）为小泪滴盖板半径范围内的区域，从地雷底座边缘延伸出去。
- ▶ 触发区域不包括小泪滴盖板被完全掩体阻挡的范围。（见图）
- ▶ 触发区域内有敌方迷彩标识时，不能在此处放置地雷。如果触发区域内有有效的、非迷彩的敌方部队，或已宣称直觉攻击，则不适用此限制。
- ▶ **赛博地雷 (Cybermines)**
 - ▶ 当敌方模型或标识是黑客或拥有可入侵 (Hackable) 特性 (HI、TAG、REM) 的模型或标识在其触发区域内宣布或执行技能或反应命令时赛博地雷才能触发。
 - ▶ 作为一种通讯攻击 (Comms Attack)，赛博地雷只能用重启 (Reset) 来应对，而不是闪避。然而，由于它同时是盖板武器和可部署武器，赛博地雷对重启施加 WIP-3 修正。
 - ▶ 受到赛博地雷攻击的部队必须进行两次防护掷骰，伤害为 15。如果目标未能通过任意一次，将进入不可移动 B 级状态 (Immobilized-B)。
- ▶ **胸雷 (Chest Mines)**
 - ▶ 此武器有两种使用模式：
 - ▶ 在射击武器模式下，胸雷作为直射盖板武器使用，不适用地雷规则。

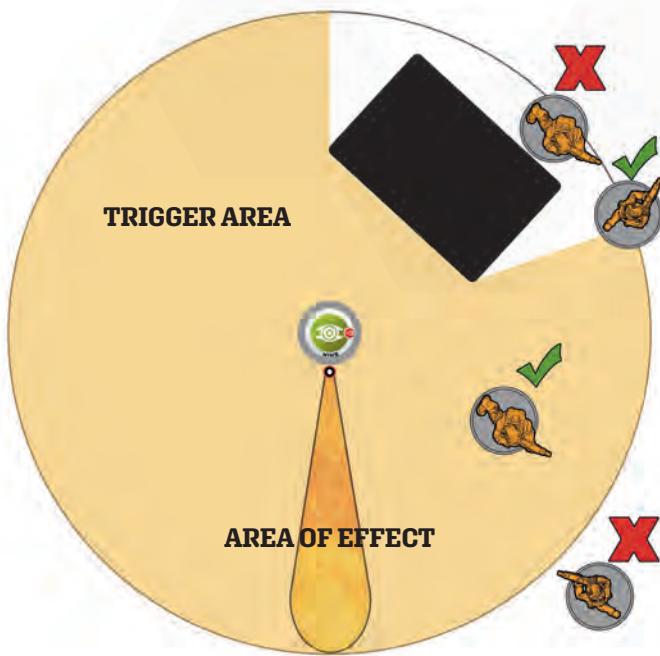
▶ 在近战武器模式下，胸雷作为近战武器使用，不适用地雷规则。如果使用者赢得了面对面掷骰子，胸雷将影响与其携带者有底盘接触的所有敌方士兵。在近战中，如果有友军部队与其携带者进行底盘接触，则不能使用此武器。

- ▶ 消耗品 (2) 特性在所有模式下共享。无论使用哪种模式，该武器的携带者都只能使用 2 次本武器。
- ▶ 胸雷的引爆不会影响其携带者。

牢记

闪避移动和勇气掷骰失败产生的移动不会引发可部署武器的反应命令和引爆。

MINES



地雷			
地雷			
ARM	BTS	STR	S
0	0	1	X

地雷

地雷 特性：隐匿，可部署，直射盖板 (小泪滴)，消耗品 (3)，[*]

Damage: 13

B: 1

Ammo: N

Saving Roll Attribute: ARM



来自西比拉的解惑：

您可以在第163页查询武器表中列出的地雷种类。

树袋熊炸弹 (Drop Bears)

“‘树袋熊炸弹’是军队中对投掷版本反步兵地雷的俗称。该武器的操作员可以投掷它，甚至使其越过障碍物，或将其和老式地雷一样部署于一臂之内的位置。

树袋熊炸弹DROP BEAR

效果

- ▶ 该武器有两种使用模式，分别是可部署武器模式和投掷武器模式：
- ▶ 树袋熊炸弹（可部署武器模式）
 - ▶ 在此模式下，树袋熊炸弹像地雷一样运作，使用放置可部署或直觉攻击通用技能。但部署的是一个地雷指示物[Mine(-3)]而不是迷彩标识。
- ▶ 树袋熊炸弹（投掷武器模式）
 - ▶ 你无需指定目标，只需简单指出想要投至的落点，并进行相应掷骰即可。若掷骰通过，树袋熊炸弹成功部署，成为一枚反步兵地雷，在命令结算时放置一枚地雷指示物[MINE(-3)]于指定地点。
 - ▶ 树袋熊炸弹在作为投掷武器掷出的相同命令中一定不会被引爆。
 - ▶ 在投掷武器模式，若触发范围内有迷彩标识，则树袋熊炸弹无法被部署。如果触发区域内有有效的、非迷彩的敌方部队，或已宣称直觉攻击，则不适用此限制。
- ▶ 消耗品(3)特性在所有模式下共享。无论使用哪种模式，该武器的携带者都只能使用3次本武器。

树袋熊炸弹（可部署武器模式）

树袋熊炸弹	特性	可部署，直射盖板（小泪滴），消耗品（3），直觉攻击，[•]
Damage: 13	B: 1	
Ammo: 冲击 (shock)	Saving Roll Attribute: ARM	
树袋熊炸弹		
ARM	BTS	STR
0	0	1
		X

树袋熊炸弹（投掷武器模式）

树袋熊炸弹	特性	投掷武器，估测攻击，消耗品（3），无需目标
Damage:	B: 1	
Ammo: --	Saving Roll Attribute:--	
树袋熊炸弹		
8"	16"	96"
+3	-3	

地雷抛射器 (MINE DISPENSER)

可消耗的射击武器，装载反步兵地雷并能进行估测攻击。

地雷抛射器 MINE DISPENSER

效果

- ▶ 在游戏中，本武器和树袋熊炸弹投掷武器模式享受相同规则，但使用BS属性而不是PH。

警戒者武器 (PERIMETER WEAPONS)

在军事领域，战术警戒装置一词意指自动化区域防御系统。

警戒者武器包括疯狂考拉、狂怒捕手、野鹦鹉以及所有其他具有警戒特性的武器装备。

警戒者武器 PERIMETER WEAPONS

效果

- ▶ 这些武器应用可部署和警戒者规则，可在放置可部署技能处查询。
- ▶ 因此，当玩家宣布放置可部署通用技能时，将警戒者武器或装置放置在士兵的控制区域内，而不是与其底盘接触。

警戒者武器与加速特性

这些装置是专门设计用来保护其使用者的周边环境，并在使用者执行安全任务时探测并阻止入侵企图。

在词汇表中，你可以查阅所有表明武器操作方式的特征。

加速BOOST

效果

- ▶ 一旦带有加速特性的武器被部署，当敌方模型在其控制区域内宣布或执行命令或反应命令时，它就会被触发。触发时，该武器会一直移动直到与敌方模型底盘接触，然后引爆。躲避此攻击的唯一方法是成功的普通闪避掷骰。一旦警戒者武器被引爆，它将从游戏中被移除。
- ▶ 在警戒者与目标之间被阻断的情况下，不能宣布加速。例如存在一个无法通过的障碍物（无限高的墙、关闭的门或是封闭的房间），或是通道太过窄小、无法放下警戒者的轮廓板。
- ▶ 警戒者不会被迷彩标识（CAMO）、伪装标识（IMP-1和IMP-2）或者是其他有相同描述的特殊技能、装备所触发。
- ▶ 该武器不会激活其他可部署武器或装备。

PERIMETER, DEPLOYABLE, AND BOOST EXAMPLE



During his Active Turn, a Moran Masai Hunter wants to intimidate a Jujak that is clearly out of his range, dissuading him from carrying out an attack.

To do so, he declares Place Deployable and places his CrazyKoala (Deployable, Perimeter, and Boost) as shown in the picture. He may place it with the enemy Marker inside its Zone of Control because there is also a non-Camouflaged Enemy inside its Zone of Control.

手枪 (PISTOL)

各种手枪是具有两种使用模式的射击武器。

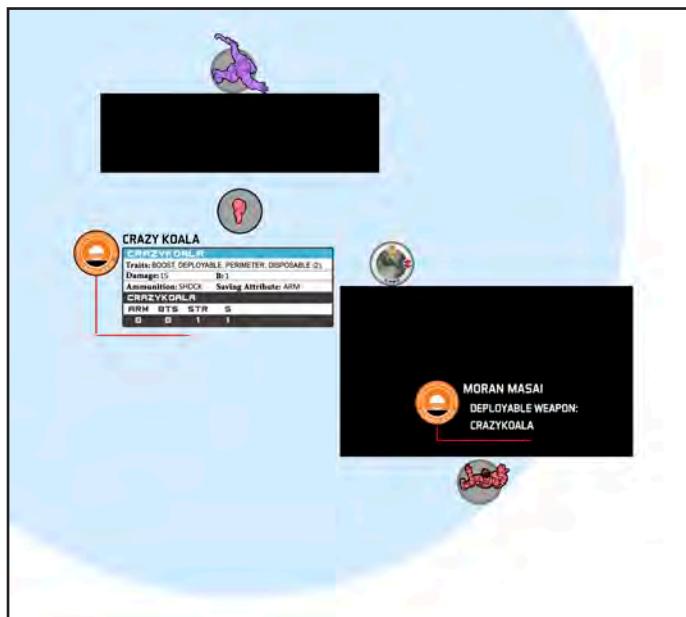
射击模式应用**BS**属性进行射击攻击。另一方面，近战模式应用**CC**属性在近战中进行近战攻击。

手枪 (射击模式)

手枪	特性:	[*]
Damage: 11	B: 2	
Ammo: N	Saving Roll Attribute: ARM	
RANGE		
8"	16"	24"
+3	0	-6

手枪 (近战模式)

手枪	特性:	近身格斗, [*]
Damage: 11	B: 1	
Ammo: N	Saving Roll Attribute: ARM	



Once placed on the gaming table, when the Order concludes, the CrazyKoala is considered to be in play on the game table. From that moment on, it will perform Boost, detonating against any Enemy Model that declares or performs an Order or ARO within its Zone of Control.



投射器 (Pitcher)

一种远程武器，会发射出一个中继器，提高黑客的攻击范围。

投射器PITCHER

射击攻击，无需目标

效果

- ▶ 一次成功的BS掷骰会在着弹点放置一个可部署中继器指示物。

投射器

投射器

特性:

消耗品 (2)，任意投放，非致命，估测攻击，无需目标，[**]

Damage:

B: 1

Ammo: --

Saving Roll Attribute: --

RANGE

8"	16"	24"	48"
0	+3	-3	-6



腐化器 (SEPSITOR)

这是一种使用巫毒科技的直射盖板武器，可以使得带有记忆立方 (Cube) 或具有类似备份特征的单位进入腐化状态。依据其力量，其分为多个版本。

腐化器SEPSITOR

射击攻击

要求

- ▶ 目标必须为带有记忆立方或类似系统的士兵。

EFFECTS

- ▶ 在受到一次成功的腐化器攻击后，目标必须进行一次防护掷骰，伤害为腐化器使用者的WIP。
- ▶ 腐化器暴击会让目标额外进行一次防护掷骰。
- ▶ 如果目标防护掷骰失败，会进入腐化 (SEPSITORIZED) 状态。

腐化状态 (SEPSITORIZATED STATE)

腐化SEPSITORIZATED

失能

激活

- ▶ 带有记忆立方 (Cube) 的士兵在受到腐化器 (Sepsitor) 攻击时防护掷骰失败。



EFFECTS

- ▶ 在此状态下的士兵不会被激活或收到玩家命令池中的命令。当被腐化时，该士兵会被视为该玩家其他士兵的敌人，以及造成腐化状态方的友军。
- ▶ 腐化状态的士兵在战术阶段不为任何一方提供命令。
- ▶ 腐化状态的士兵会被激活并接收腐化他的士兵所在的战斗小组的命令池命令。一个被腐化的士兵不计入战斗小组的可容纳人数。
- ▶ 该状态不影响自动技能和自动装备，它们依然会继续生效。
- ▶ 一个被腐化的士兵不计入双方玩家的胜利点计算。



SKILLS AND EQUIPMENT

Infinity N4的技能与装备

N4中有一系列允许部队利用的技能与装备。此外，在本节中，我们将解释单位简介是如何标注的，以便更简单迅速地理解技能和装备的信息。

修正值 (MODS)

首先，最重要的是确定单位简介中出现的修正值MOD是 (+) 奖励还是 (-) 惩罚。

牢记

- 特殊技能、武器或装备旁边圆括号内的正修正(+)，只对该特殊技能、武器或装备的使用者适用。
- 在特殊技能、武器或装备旁边圆括号内的负修正(-)将只适用于敌人。
- 特殊技能、武器或装备旁边圆括号内的属性、暴击、伤害等数值，只有在使用该特殊技能、武器或装备时才会被应用。
- 特殊技能、武器、装备旁圆括号内的属性、暴击、伤害、弹药、使用次数等数值，只有在使用该特殊技能、武器、装备时才会使用，必要时应用其效果。
- 特殊技能、武器或装备旁圆括号内的“重投 (ReRoll)”将允许使用者在使用该特殊技能、武器或装备时掷骰中重新掷出一个骰子。

重要

如果修正值影响攻击次数 (Burst/B)，该修正将仅适用于主动轮。拥有一种以上修正值的部队只能同时应用一种修正。

由技能、特殊技能或装备带来的修正值可以以集中不同的方式应用于其使用者或攻击目标，例如：

射击攻击 (+1B) (BS Attack(+1B)) 意味着当其使用者在他们的主动回合宣布射击攻击时，他们必须对他们的射击武器攻击次数施加一个+1的修正。但如果他们在反应回合宣布射击攻击ARO时则不能应用这个修正。

射击攻击 (冲击) (BS Attack (Shock)) 意味着使用者在其所有射击攻击中应用冲击弹药。

拟态 (-3) (Mimetism (-3)) 意味着对使用者宣布射击攻击或搜索的部队必须在他们掷骰时应用-3的修正值。

战斗突降 (PH=10) (Combat Jump (PH=10)) 是指在进行该技能所需的PH掷骰时，必须应用PH值10来代替使用者的PH属性。

ECM (黑客-3) (ECM (Hacking -3)) 是指部队对使用者宣布黑客程序时，必须对其掷骰施加一个额外的-3修正值。

免疫 (占据) (Immunity (POS)) 是指使用者不能进入被占据 (Possessed) 状态。

等级，分类标签和特性

如果一个特殊技能或一件装备有不同的等级，而其中只有一个等级被列出，则意味着该部队只能使用被列出的等级。

如果被标为“完全” (Total)，则玩家可以在每次宣布命令或ARO时选择使用哪一等级。

只要遵守排他性 (NFB) 标签的规定，一个部队所拥有技能和装备的分类标签、特性和效果是可以相互结合的。

重要

排他性 (Negative Feedback)：使用带有排他性标签的特殊技能、装备、黑客程序等，与带有相同标签或特质的任何其他特殊技能、装备、黑客程序等不兼容。参见标签和特质，第151页。



西比拉的建议：一个好的玩家会在对手没有使用带有选择性 (Optional) 分类标签的特殊技能时提醒。为了加快比赛节奏，双方玩家可以考虑除非另有说明，否则这些选择性特殊技能总是被应用。



Infinity N4的通用和特殊技能

部队所宣布的不同动作被称作技能。技能有两种类型：

所有单位都可使用的通用技能，以及在单位简介中拥有该技能的单位才可使用的特殊技能。

通用和特殊技能都有标签来表示定义，以用于快速查看。你可以在第151页查看所有标签和特性。

通用和特殊技能也可以被分为：

自动技能AUTOMATIC SKILLS

自动技能 (Automatic Skills)：自动技能是指那些不需命令或者反应命令即可生效的技能。因此这些技能亦无需掷骰。

部署技能DEPLOYMENT SKILLS

部署技能 (Deployment Skills)：部署技能是那些在部署阶段使用的技能。这些技能必须遵循一般部署原则，除非特别阐述。

短技能SHORT SKILLS

短技能 (Short Skills)：为使用这些技能，使用者必须花费一个短技能。

短移动技能SHORT MOVEMENT SKILLS

短移动技能 (Short Movement Skills)：为使用这些技能，使用者必须花费一个短移动技能。

完整命令技能ENTIRE ORDER SKILLS

完整命令技能 (Entire Order Skills)：为执行一个这样的技能，使用者必须花费一个完整命令。这些技能只能在玩家主动轮中使用。

反应技能ARO SKILLS

反应技能 (ARO Skills)：反应技能是单位在反应命令时使可以用的技能。

Infinity N4的通用技能

通用技能可被任何单位使用，无需在单位简介中标注。

ALERT!

Troopers are aware of what is happening around them and are also connected to their comrades, so attacks do not go unnoticed.

警告！ALERT!

自动技能

选择性，无需掷骰

要求

- ▶ 该士兵不能被一个命令或在同一命令提供的反应命令激活。
- ▶ 该士兵或一个在控制区域内的友军士兵成为一次攻击的目标。

效果

- ▶ 在命令结束时，进行任何防护掷骰后，符合要求的士兵可以在不改变位置的情况下就地转身，由玩家修正其视线角度。
- ▶ 这个动作是自动的，不需要掷骰也不会触发反应，因为它发生在命令的结束阶段。

射击攻击 (BS Attack)

用于远距离攻击对手的通用技能。请在第45页的**Infinity N4**战斗部分查询完整规则。

谨慎移动 (Cautious Movement)

此通用允许使用者在特定情境中不引发任何敌军自动反应地穿过战场。请在第39页的**Infinity N4**移动部分查询完整规则。

近战攻击 (CC Attack)

一个对底盘接触的对手进行近身格斗攻击的通用技能。请在第54页的**Infinity N4**战斗部分查询完整规则。

攀爬 (Climb)

该通用技能允许使用者在垂直平面向上或向下攀爬移动。请在第40页的**Infinity N4**移动部分查询完整规则。



西比拉的建议：

想了解更多吗？您可以在背景书籍、文章和附录中进一步探索**Infinity**宇宙中的更多信息。

搜索DISCOVER

该技能允许使用者定位处于标识状态隐匿的敌方单位，迫使他们揭示标识指代的士兵、武器或者装备。

搜索DISCOVER

短移动技能/反应命令

需求

- ▶ 使用者必须拥有和目标之间的视线。
- ▶ 该技能不能在同一命令中对同一目标使用两次。

效果

- ▶ 如果该技能使用者通过一次应用与射击相同修正（掩体、射程、拟态等）的意志（WIP）掷骰，目标标识会被移除并置换为真实的单位模型或武器、装备指示物。
- ▶ 一名士兵若在搜索一个标识时失败，直到下一个玩家轮才能再次尝试搜索同一个标识。
- ▶ 这名士兵可以在本玩家轮尝试搜索其他指示物，也可以用其他士兵搜索同一个标识。
- ▶ 注意，一名士兵被揭露后再次进入迷彩状态或伪装状态，不被看作同一个标识。
- ▶ 一名在搜索意志（WIP）掷骰失败的士兵可以尝试搜索另一个不同的标识。
- ▶ 搜索技能像射击武器一样有自己的射程修正值。

搜索

搜索	特性:	[**]	
Damage:	B:		
Ammo:	Saving Roll Attribute:		
RANGE			
8"	32"	48"	96"
+3	0	-3	-6

牢记

搜索是一个短移动技能，因此可以与另一个短技能或短移动技能结合。

重要

在一个命令中进行搜索+射击攻击是一种常用组合。这种战术操作可以让你对迷彩敌人宣布攻击，通常情况是无法做到的。

- 如果迷彩目标宣布反应命令会揭露自身，此时不需要进行攻击前的搜索掷骰。
- 如果迷彩目标不宣布反应命令，士兵需要通过搜索掷骰才能对目标进行攻击行动。
- 记住，一个被激活的士兵可以选择搜索一个目标并攻击另一个目标。

闪避DODGE

此技能让使用者移动并尝试躲避袭来的攻击。它也让使用者有机会转身面对视线外的攻击者。

闪避DODGE

短技能/反应命令

移动

要求

士兵要想执行闪避必须满足至少一项以下条件：

- ▶ 是激活状态士兵。
- ▶ 在反应轮，具有有效的反应命令。
- ▶ 受到了盖板武器影响。

效果

- ▶ 允许技能使用者在命令或反应命令中与攻击者进行拼骰以躲避攻击，无视攻击次数（B）数值（例如躲避近身战斗中的所有突击或多个敌人的射击）。
- ▶ 该拼骰中，使用者用自己的体格（PH）属性对抗攻击者使用的任何属性（射击技能、近身格斗、体格、意志等）
- ▶ 如果使用者不需要拼骰（如没有受到攻击或受到直射盖板武器攻击），他们只需要进行一次通常体格掷骰。
- ▶ 闪避不会让使用者躲避黑客程序和其他通讯攻击，但重启（见第88页）可以。
- ▶ 一次成功的通常掷骰或拼骰允许使用者移动最多2英寸。此移动：
 - ▶ 测量、宣布和移动都在命令支出序列的效果步骤中。如果两个玩家都有成功闪避的士兵，主动玩家先行移动他们的士兵，然后是反应轮玩家移动。
 - ▶ 闪避移动不触发反应命令和可部署武器、装备。
 - ▶ 必须遵循一般移动规则，即移动和测量底盘底部等，这些在移动部分有说明。
- ▶ 如果移动距离足够达到底盘接触，允许闪避使用者与敌人进入近身（Engaged）状态（见第58页）
- ▶ 无论是通常掷骰还是拼骰，一次成功的闪避掷骰允许使用者解除近身和不可移动A级状态，应用特定情况的修正值。

重要

一个-3体格（PH）的修正在以下情况适用于闪避掷骰。如果情况重复也只应用一个-3修正。

- 在反应命令中，如果主动士兵在控制范围内而在视线外。
- 在没有攻击者视线的情况下闪避盖板武器。
- 闪避可部署武器的盖板。

EXAMPLE DISCOVER + BS ATTACK



THE SHROUDED
AND THE REMOTE
DECLARE A BS
ATTACK



THE SHROUDED DOES NOT
DECLARE ANY ARO AND THE
REMOTE DECLARES A BS ATTACK



Before making the BS Attack Rolls, the Discover Roll is resolved. This Roll has the following MODs:

-3 for Mimicry.

+3 for Range.

-3 for Cover

Discover Roll: WIP 12, SV = 9 (12 - 3 + 3 - 3).

3A



As the Camouflage Marker reveals itself by declaring an ARO, the Discover Roll is no longer necessary and the corresponding Face to Face Rolls are performed.

MOD Fusilier VS Shrouded:

- | | |
|------------------|---------------|
| +3 for Range. | +3 for Cover. |
| -3 for Cover. | -3 for Cover. |
| -3 for Mimetism. | |

MOD Fusilier VS Remote:

- | | |
|---------------|---------------|
| +3 for Range. | +3 for Cover. |
| -3 for Cover. | -3 for Cover. |

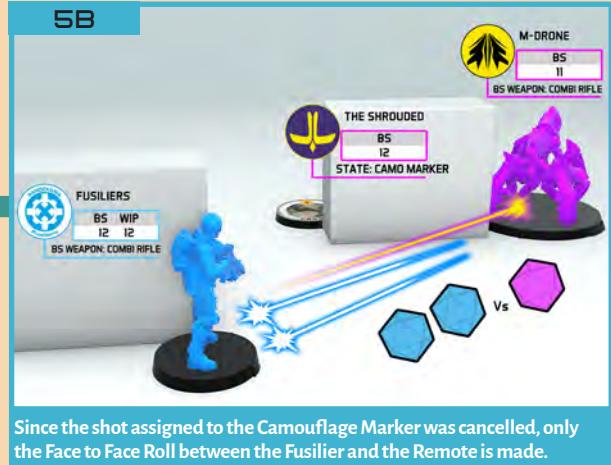
4B



If the Discover Roll is unsuccessful:

The shot assigned to the Camouflage Marker is lost. The Player will not be able to declare Discover against that Camouflage Marker until the next Player Turn.

5B



Since the shot assigned to the Camouflage Marker was cancelled, only the Face to Face Roll between the Fusilier and the Remote is made.

4B



If the Discover Roll was successful, the Camouflage Marker is replaced by the Shrouded Model.

5B



The Fusilier performs a Normal Roll against the Shrouded and a Face to Face Roll against the Remote. Applying the corresponding MODs for each Roll as indicated in image (3A).

EXAMPLE OF DODGE AND ENGAGED**Step 1:**

The Fusilier declares Move as the first Short Skill of their Order.
 The Zhanshi declares Dodge as their ARO, attempting to reach close combat, to halt the Fusilier's advance.
 The Fusilier declares BS Attack as the second Skill of their Order.
 The Fusilier's Success Value will be 15 (12 + 3).

- BS = 12.
- +3 for Range.

The Zhanshi's Success Value will be 10.

- PH = 10

**Step 2:**

The corresponding Face to Face Roll is performed.
 The Zhanshi wins the Face to Face Roll and dodges the Fusilier's shots. If the player chooses to, they may now move the Zhanshi up to 2 inches in any direction.

**Step 3:**

During step 5.1 of the Order Expenditure Sequence, the Zhanshi checks how far can he get with his 2 inches of movement. After checking that the Fusilier is within that distance, he decides to move into contact, and ends up in Engaged State with the Fusilier.

EXAMPLE OF DODGE AND DEPLOYABLE WEAPON

During his Active Turn, the Fusilier declares Move as the first Short Skill of their Order.

The Zhanshi is probably within a Mine's Trigger Area. If he declares any ARO, the Mine will detonate. Since the alternative to not declaring an ARO is to suffer three unopposed shots from the Fusilier, the Zhanshi declares Dodge as their ARO.

The Fusilier declares BS Attack as the second Skill of their Order:

Declaring the Dodge ARO gives the Zhanshi a Face to Face Roll against the Fusilier's shots, and also an attempt to avoid being hit by the Mine.

The Zhanshi's Success Value will be 10

- PH = 10

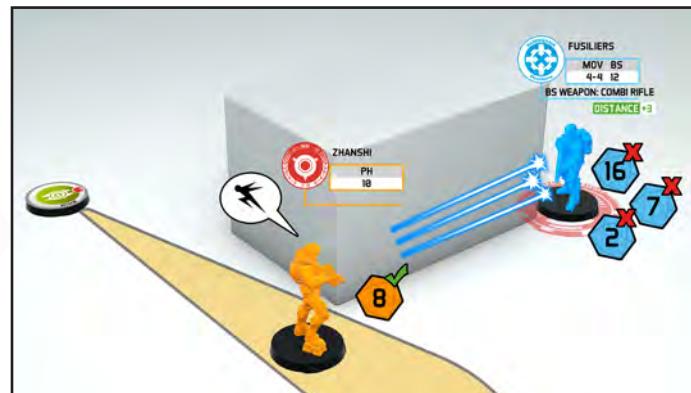
The Fusilier's Success Value will be 15

- BS = 12
- +3 for Range

Result:

The Zhanshi manages to avoid the Fusilier's shots by winning the Face to Face Roll with his 8.

But the Mine hits the Zhanshi, since the Mine is a Deployable Weapon and it imposes a -3 MOD to Dodge. In addition, the Zhanshi lacks LoF to the Mine, so an additional -3 MOD will be applied due to Dodging a Template Weapon without LoF (a total of PH -6). Therefore, the Zhanshi would only avoid the mine if his die's result was 4 or less. By failing to Dodge the Mine's impact, the Zhanshi will also be unable to move up to 2 inches, even though he succeeded against the Fusilier's Attacks.



空置IDLE

这是一个让使用者不执行任何动作的通用技能。

空置IDLE

短移动技能

无需掷骰

效果

- ▶ 一个宣布空置的士兵不进行任何动作。这样，宣布空置会激活士兵，有可能触发反应命令。
- ▶ 无论何时，一个主动轮的单位收到一个命令，并选择在命令中一个短技能中不做任何动作，该单位被认定为宣布了空置。
- ▶ 在命令的结算阶段，一个宣布了非法技能的士兵亦被认为进行了空置技能。在这种情况下：
 - ▶ 有限弹药武器或有限携带量装备同样被认为浪费了相应弹药量/携带量。
 - ▶ 如果该士兵为标识状态，他会被揭露，移除标识并放上模型。

直觉攻击 (Intuitive Attack)

用于远程攻击标识或零可见度区域阻挡目标的通用技能。完整规则请查看第52页的Infinity N4战斗部分。

跳跃 (Jump)

该通用技能允许使用者跃过障碍物，或是向前跳跃一小段距离。完整规则请查看第39页的Infinity N4移动部分。

移动 (Move)

这是一个允许使用者在战场移动的通用技能。完整规则请查看第35页的Infinity N4移动部分。

警戒 (Look Out!)

该技能允许使用者向所有的盟友发出当下危机的警告，使得盟友可以转向面对威胁。

警戒LOOK OUT!

反应命令

无需掷骰

要求

- ▶ 使用者必须拥有当下宣布或执行一个命令的敌军模型的视线。

效果

- ▶ 该技能可以让其他友军士兵在不改变位置的情况下就地转身，由玩家修正其视线角度。**进行转身的士兵被视为宣布反应。**
- ▶ 这次视线的修正通常使用闪避 (PH-3) 掷骰来进行。当被警戒士兵为主动士兵的目标时才会掷骰。
- ▶ 如果不宣布其他反应，被警戒的士兵会进行一次闪避 (PH-3) 掷骰。

- ▶ 反应玩家必须在进行警戒后马上选择哪些盟友将进行转身。
- ▶ 所有转身的士兵闪避 (PH-3) 掷骰必须在**长官小心！**反应技能的同一命令中完成。

EXAMPLE OF LOOK OUT!

During his Reactive Turn, Fusilier A gains LoF to a Kappa Unit that has declared Move as the first Skill of the Order, which allows him to approach Fusilier B. As Fusilier B is looking the other way, the Kappa is outside his Line of Fire and Zone of Control.

Since the Kappa Unit is too far from Fusilier A for him to shoot effectively, Fusilier A decides to declare the Look Out! ARO and the Reactive Player indicates that Fusilier B will make a Dodge (PH-3) Roll as ARO because he is alerted.

The Kappa Unit declares BS Attack against Fusilier B. Thanks to Look Out!, Fusilier B may face his Dodge (PH-3) Roll. If the Fusilier wins the Face to Face Roll, in addition to avoiding the Attack, he may turn around to face the Kappa Unit, if he wishes so. In that case, in the next Order that the Kappa Unit declares, Fusilier B will already have LoF to react by declaring, for example, BS Attack against his enemy.

放置可部署装备PLACE DEPLOYABLE

一个通常技能，允许放置一件可部署武器或装备置游戏桌面上。

放置可部署装备PLACE DEPLOYABLE

短技能/反应命令

攻击

要求

- ▶ 携带一件拥有可部署 (Deployable) 标签的武器或装备。
- ▶ 在反应轮中，拥有对主动士兵的视线。

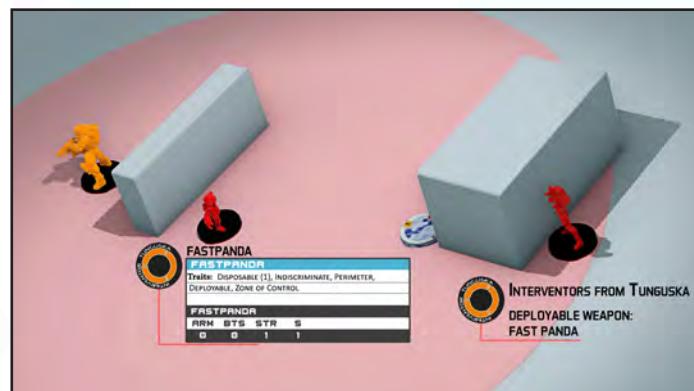
效果

- ▶ 允许使用者在游戏桌上放置表示该武器或装备的指示物，无需掷骰。
- ▶ 在主动轮，士兵可以将可部署武器或装备放置在与他底盘接触的位置，如果他移动了，那么可以放在他的移动路线的任意一点上。在反应轮，士兵必须将可部署武器或装备放置在底盘接触的位置。
- ▶ 指示物必须被其放置的表面完全支撑，不能放置在垂直平面。
- ▶ 直到这个命令**结束**时，这件可部署的武器或装备才被视作部署在场上。敌方只能对宣布该技能的士兵进行反应，而不能对命令或反应过程中被布置的武器或装备进行反应。
- ▶ 一旦指示物被放置在桌面，该武器或装备立刻被激活，并可在后续的命令和反应命令中使用。
- ▶ 在被部署后，该武器或装备将一直留存直至游戏结束，除非被摧毁或作为可部署武器被触发引爆。
- ▶ 在放置可部署武器或装备时必须遵守部署规则以及场景规则（若存在）。
- ▶ 若触发范围内有迷彩标识，则无法放置可部署武器。如果触发区域内有有效的、非迷彩的敌方士兵，或已宣称直觉攻击，则不适用此限制。

► 可部署 (Deployable) 与警戒者 (Perimeter)

同时具有可部署与警戒者特性的武器和装备需要遵守以下额外规则：

- ▶ 当玩家宣布放置可部署通用技能时他们可以将武器或装备完全部署于士兵控制区域内而不是底盘接触。
- ▶ 必须在士兵和警戒者武器的位置间画出一道路径。该路径不能被无法通过的障碍物（如无限高的墙、关闭的门或封闭的房间）或警戒者武器无法穿过的窄缝所阻挡。
- ▶ 若警戒者武器的控制范围内有迷彩标识，则无法被部署。如果触发区域内有有效的、非迷彩的敌方士兵，则不适用此限制。
- ▶ 直到这个命令结束时，这件可部署的武器或装备才被视作部署在场上。
- ▶ 一旦指示物被放置在桌面，该武器或装备会变成一个静态元素（Static Element）。



Once placed on the game table, when the Order concludes, the FastPanda is activated and its Repeater may be used to Attack the Jujak.

重启RESET

This Common Skill allows the user to sidestep cyber-attacks by quickly rebooting all systems.

重启RESET

短技能/反应命令

无需视线

要求

士兵仅可在以下条件至少一者成立时才能宣布重启：

- ▶ 他是激活状态士兵。
- ▶ 在反应轮，他们有有效的反应命令或被黑客程序或其他通讯攻击作为目标。

效果

- ▶ 允许使用者在命令或反应中进行一次拼骰以规避所有敌方黑客程序或其他通讯攻击，无视攻击次数 (B)。
- ▶ 此拼骰将应用使用者的意志 (WIP) 与攻击者的意志对抗。
- ▶ 如果使用者不进行拼骰（例如并未成为黑客程序或其他通讯攻击的目标），则进行一次应用自身意志的通常掷骰。
- ▶ 重启不会让使用者规避其他种类攻击，但闪避（见第83页）可以。
- ▶ 无论是通常掷骰还是拼骰，一次成功的重启掷骰能让使用者解除锁定 (Targeted) 状态和不可移动B级状态，应用场景特定修正。

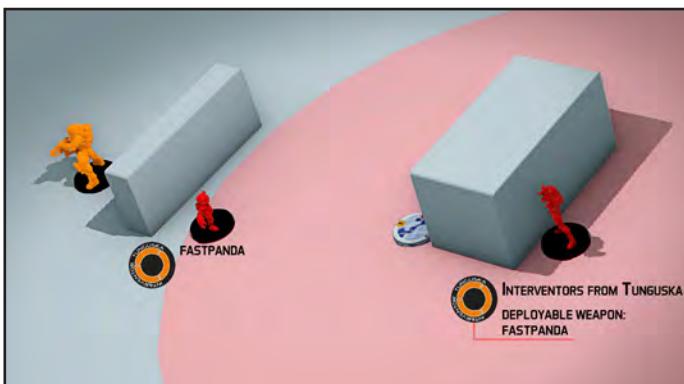
牢记

一次重启只能与黑客攻击和其他通讯攻击拼骰。

牢记

可部署武器和装备有其属性资料，并可以被作为游戏中的目标。

DEPLOYABLE AND PERIMETER EXAMPLE



During her Active Turn, an Interventor with a Hacking Device Plus wants to declare a Comms Attack against the Jujak, who is clearly outside her Hacking Area.

To avoid the Camouflaged Marker that stands in her way, she declares Place Deployable and places her FastPanda (Repeater, Deployable, Perimeter) as shown in the picture. She may place it with the Marker in its Zone of Control because the FastPanda has the Indiscriminate Trait, and in addition there is also a non-Camouflaged Enemy Model in its ZoC.



估测攻击 (SPECULATIVE ATTACK)

该通用技能允许使用者对视线之外的目标执行一次射击攻击。完整规则请参阅第51页的Infinity N4战斗模块。

火力压制 (Suppressive Fire)

火力压制是一种战斗姿态，给予使用者通过集中火力覆盖的方式阻止敌方行动的能力。

当处于火力压制时，士兵更在意的是将整个区域淹没在弹药的火海中，而不是精确地对敌人造成伤害。火力压制的目的是，通过用无差别的射击威慑敌军，限制其移动和还击的能力。

火力压制SUPPRESSIVE FIRE

完整命令技能

攻击

要求

- ▶ 使用者必须持有一件拥有火力压制特性的武器。

效果

- ▶ 使用者使用所选武器进入火力压制状态。
- ▶ 灵魂：跳跃者 (G:Jumper) 与火力压制：
 - ▶ 如果一个具有灵魂：跳跃者的士兵有一个代理人进入火力压制状态，在另一个代理人被激活时前一个代理人仍然保持火力压制状态。

火力压制状态SUPPRESSIVE FIRE STATE

火力压制SUPPRESSIVE FIRE STATE



激活

- ▶ 士兵宣布火力压制完整命令。

效果

- ▶ 火力压制范围 (0-24英寸) 内敌军士兵对火力压制状态模型的所有拼骰上受到-3属性修正。
- ▶ 当处于火力压制状态时，火力压制射击模式属性取代了该模型常规武器属性。火力压制模式属性被用于所有进行该动作和受该动作影响的模型。
- ▶ 火力压制允许使用者在反应命令中攻击次数最多为3。所有攻击次数必须被指向一个单独的目标，不能被分给多个敌军士兵（例如对一个协同命令进行反应）。
- ▶ 火力压制模式属性修改了使用武器的攻击次数和射击距离，武器威力、弹药等不变。
- ▶ 该状态不影响自动技能和自动装备，它们依然会继续生效。

解除

一旦发生下述情况，火力压制状态将自动被解除：

- ▶ 该士兵宣布了一个命令。
- ▶ 该士兵宣布了一个除开使用火力压制射击的反应命令。
- ▶ 该士兵使用了一件无法被用于火力压制的武器。
- ▶ 该士兵败掉士气掷骰。

- ▶ 该士兵的状态变为近身、孤立、撤退！、任何失能和不可移动状态或者任何其他特别说明将解除火力压制的状态。
- ▶ 该士兵所属军队进入了失去尉官状态
- ▶ 该士兵加入了任何种类的火力组。

火力压制模式

火力压制模式	特性:	[***]
Damage: *	B: 3	
Ammo: *	Saving Roll Attribute: *	
RANGE		
16"	24"	
0	-3	

(*) 代表使用武器属性

Infinity N4的特殊技能

此种技能不是所有士兵都能掌握，在士兵简介中拥有该技能的士兵才可使用的特殊技能。特殊技能只适用于少数特定的士兵，源于他们广泛的训练，特殊的装备，或者天生能力。

狂战士 (Berserk)

一名狂战士沉迷于杀戮欲，或是如此地一意孤行，以至于完全不考虑任何个人安危来毁灭敌手。

狂战士BERSERK

完整命令技能

攻击，特殊近战技能，移动，选择性

要求

- ▶ 宣布特殊近战技能时，目标必须在使用者的视线内。
- ▶ 目标必须在使用者两段移动力数值之和内。

效果

- ▶ 允许使用者宣布移动+近战攻击作为完整命令，并包含以下特征：
 - ▶ 将自己移动力的两个数值求和成为一个单独的短移动技能，并使得自己和敌军进入底盘接触。
 - ▶ 所有与目标的拼骰将被替换成通常掷骰。
- ▶ 如果测量发现士兵无法与目标底盘接触，此完整命令被视为空置，此士兵不会移动。
- ▶ 如果括号中出现修正数值，如狂战士 (+3)，则此修正应用于近战攻击。
- ▶ 此特殊近战技能可以在不与一个敌人底盘接触的情况下宣布。
- ▶ 如果士兵处于或进入鲁莽 (Impetuous)（受到狂热特殊技能或其他效果影响），他们在鲁莽阶段中被激活时可以使用狂战士。

牢记！

当宣布狂战士时，你必须在对手宣布反应命令之前宣布目标并执行这个动作。

两名士兵都是正常掷骰，而不是通常的拼骰。无论谁宣布攻击并通过正常掷骰，都会迫使对方进行护甲掷骰，结果两个战斗人员都可能遭受伤害。

生化免疫

拥有这种特殊技能的人使用先天的或后天的能力，来摆脱生物武器或有毒武器的伤害

生化免疫 (BIOIMMUNITY)**自动技能**

可选择的

效果：

- ▶ 玩家可以选择使用自己的ARM或BTS属性进行保护掷骰，而不管用来攻击他们的武器或装备是什么。
- ▶ 此特殊技能不适用于通信攻击 (Comms Attack)

重要！**生化免疫和暴击**

具有此特殊技能的士兵仍然适用于暴击，并在之后使用所选属性进行额外的一颗保护掷骰。

关于生化免疫的实例

一名士兵受到DA+Shock impact，并且必须使用BTS属性进行保护掷骰。感谢士兵的生化免疫，如果对他们有利的话，士兵可以选择使用他们的ARM属性来进行两次保护骰。

战利品

带有该特殊技能的士兵拥有在战地作业中不可思议的发现装备的能力，并且会拿走其中一些作为战利品。结果是，他们每个人在进入战斗时都持有一件不同的额外武器或装备。

战利品 (BOOTY)**部署技能**

可选择的

效果：

- ▶ 当士兵被部署到桌上后，**战利品 (BOOTY)** 允许以掷骰确定士兵的额外物品。
- ▶ 通过**战利品表**获得的物品会被直接添加到士兵的装备中，并且不会替换士兵的任何武器或装备。

战利品表			
1-2	+1 ARM	13	铁拳
3-4	轻型火焰喷射器	14	单分子近战武器
5-6	手雷	15	MOV 8-4
7-8	双重作用近战武器	16	多用途步枪
9	多光谱目镜1级	17	多用途狙击步枪
10	爆炸近战武器	18	+4 ARM
11	黏胶发射器	19	拟态 (-6)
12	+ 2 ARM	20	HMG

迷彩

这种特殊技能代表了士兵隐藏自己的位置并进行无声移动的能力。

迷彩 (CAMOUFLAGE)**自动技能**

可选择的

效果：

- ▶ 在部署阶段，允许使用者以迷彩状态部署。
- ▶ 在游戏中，允许使用者处于迷彩状态。

牢记！

迷彩使士兵处于标识状态，因而满足偷袭攻击的主要要求。

迷彩状态**迷彩 (CAMOUFLAGED)****标识****激活**

- ▶ 在部署阶段自动激活
- ▶ 在你的主动轮，拥有迷彩特殊技能的单位可以在所有敌人单位视线外，通过花费一个完整命令来回到迷彩状态。

效果：

- ▶ 在迷彩状态，单位不会以模型方式于桌上现身，而是被一个迷彩标识取代。
- ▶ 迷彩标识可以拥有拟态技能，如果他们有的话，迷彩标识可以显示拟态的修正值等级。
- ▶ 单位不能和一个迷彩标识进入轮廓接触。
- ▶ 你不能对迷彩标识进行攻击，必须先揭示迷彩标识(搜索+攻击 (attack maneuver))，除非规则或技能另有规定。
- ▶ 如果要揭示迷彩标识，必须通过一个搜索掷骰，且迷彩的修正值适用于搜索掷骰。
- ▶ 如果敌人对你的迷彩状态单位搜索成功，将迷彩标识替换为该单位原本的模型，朝向任何你选择的方向。
- ▶ 如果敌人打败了自己的搜索掷骰 (wip)，打败的敌军单位不能对同一个迷彩标识继续尝试搜索，直到下一个主动或反应轮。注意，一个已经暴露的士兵，再次进入迷彩状态，不算是同一个标识。

- ▶ 迷彩标识拥有 360 度视线范围。
- ▶ 迷彩标识保持所指代模型原本的轮廓值（SilhouetteValue）
- ▶ 如果迷彩标识指代的其实是一件拥有迷彩特殊规则的武器或装备，她的轮廓值（SilhouetteValue）为 2。
- ▶ 该状态不影响自动特殊技能或者自动装备（AutomaticSpecialSkillsor AutomaticEquipment）。
- ▶ 唯一可以针对迷彩标识声明的反应行动是：搜索（Discover）、闪避（Dodge）、警戒（Look Out!）或重启（Reset）。
- ▶ 当处于迷彩状态的士兵被激活时，每个可反应的士兵可以延迟其反应轮的宣布，直到当前士兵命令的后半部分被宣布。在这种情况下：
- ▶ 如果迷彩状态下的士兵因他们的命令的后半部分暴露了自身（通过宣布射击，与敌人的轮廓接触...），反应轮士兵可以宣布他们的反应命令。
- ▶ 如果处于迷彩状态的士兵没有暴露自己，那么反应轮的士兵将失去宣布反应命令的权利。

解除

迷彩状态在以下情况下被取消：

- ▶ 迷彩标识宣布了攻击，警戒，或任何需要掷骰子的技能。
- ▶ 迷彩状态的单位宣布了一个除谨慎移动以外的任何命令时。
- ▶ 迷彩状态的单位与一个模型进入了轮廓接触。
- ▶ **迷彩状态的单位被成功搜索。**
- ▶ 迷彩状态的单位被迫做保护测试。
- ▶ 迷彩状态的单位变成鲁莽（因为狂热个性或者任何其他效果），或者进入撤退！状态。
- ▶ 无论何时，当迷彩状态被解除时，将迷彩标识替换为模型本身，朝向任何所属玩家选择的方向。
- ▶ 当你将一个你的标识替换为模型时，你必须分享那个模型相关的全部公共信息。

重要！

迷彩状态的取消适用于整个已宣布的命令，即使揭露迷彩士兵的行动是在命令结束时执行的。

牢记！

在反应轮应对标识：

- 唯一可以对迷彩标识执行的反应是搜索，闪避，警戒和重启。
- 对一个标识，敌人可以延迟宣布他们的反应，直到它宣布其命令的第二个短命令。
- 在这种情况下，他们可以宣布反应：只有当迷彩标识因第二个短命令揭示自身。如果第二个短命令没有揭示这个标识，那么士兵将失去宣布反应命令的权利。

牢记！

迷彩标识(CAMO)可能会由于另一个没有迷彩的敌方士兵被指定为攻击的主要目标而间接受到盖板武器的影响，

EXAMPLE: CAMOUFLAGE AND SURPRISE ATTACK

Step 1:

A Camouflaged Caliban declares Move as their first Skill, moving until they reach Cover.



Step 2:

The Fusilier decides to delay declaring his ARO against the Marker.



Step 3:

The Caliban declares BS Attack as the second Skill of their Order. He indicates that he will use his Boarding Shotgun in Burst Mode to shoot at the Fusilier from Cover, which is the closest point.



Step 4:

The Fusilier declares BS Attack with his Combi Rifle, before the Caliban reaches the Cover.

Remember that the cancellation of the Camouflaged State applies to the entirety of the Order.

**Resolution:**

By declaring BS Attack as the second Skill of their Order, the Caliban has revealed himself for the entire Order, which includes his movement towards the point in Cover.

The distance between the points where the Skills were declared is measured, and the Face to Face MODs are calculated.

指挥链

具备该特殊技能的士兵处于指挥梯队的下一顺位，在必要时将接替指挥权。

指挥链 (CHAIN OF COMMAND)**自动技能**

可选择的, 私密信息.

需求:

- 只有在当前尉官进入孤立 (Isolated) 状态和失能 (Null) 状态时，才能激活此技能。
- 为使该技能生效，具有该特殊技能的单位必须以模型或标识方式存在场上。

效果:

- 此特殊技能允许其用户自动成为部队中的新尉官，无需额外技能即可获得尉官特殊技能。
- 即使原尉官从孤立或失能状态中恢复，指挥链技能的使用者仍然是尉官。

Sibylla 解释说：

The Lieutenant Special Order belongs to the Trooper that generated it during the Tactical Phase. Therefore, if a Trooper with the Chain of Command Special Skill takes command, they will not be able to use the Lieutenant Special Order if they did not generate it.

强化攀爬

拥有强化攀爬的单位都在攀爬和垂直移动方面有特别天赋或拥有特殊装备

强化攀爬 (CLIMBING PLUS)**自动技能**

移动, 可选择的.

需求:

- 在移动结束时，士兵必须能够将自己放在一个与底座相等或更大的表面上

效果:

- 该特殊技能将使用者的攀爬技能从完整命令技能更改为短移动技能。
- 强化攀爬允许使用者在垂直面上移动时，就如同在水平地面执行一个普通移动一般结算。
- 强化攀爬允许使用者在垂直面上移动或悬挂在垂直面上时，宣布其他的短移动技能或短技能（例如移动+射击）（见第20页士兵激活）。
- 无论如何，如同攀爬技能一样，使用者只要在垂直面上，便无法享受部分掩蔽加值。
- 出于直观化的目的，士兵使用此技能移动时，至少有一半的底座与垂直面接触，如移动和攀爬技能的要求所示。
- 在他的反应轮，强化攀爬的使用者可以悬挂在垂直面上的同时正常进行反应命令。
- 如果士兵是或变得鲁莽（由于狂热或任何其他影响），当他们在鲁莽阶段激活时，他们可以在“移动”时使用攀爬。

重要!

在部署阶段或比赛期间，士兵不能部署在垂直面上。

牢记!

- 当在移动中宣布使用强化攀爬时，你必须特别指出单位移动的精确路径，从而对手可以宣布合适的反应命令。
- 单位在移动中拥有 360 度视线角度。

EXAMPLE OF CLIMBING PLUS



Spending an Order, the Trooper declares Move as the first Skill of their Order. Thanks to their Climbing Plus Special Skill, as the Trooper moves their first 2 inches and reaches the obstacle, they may continue their movement on the vertical surface, as if it was a horizontal surface. Likewise, with the second Skill of their Order, they can choose to keep moving, or can declare any other Short Skill or Short Movement Skill such as BS Attack, Discover, etc.

Since there are no enemies in sight, the Trooper keeps moving. With a second Order, they declare Move + Move, so they climb down the obstacle and advance until they have used all their movement.

战斗突降

一些装备了特种跳跃装备的单位，受训于从天空直接跃降至战场，以毁灭性的突袭方式扑向敌军

战斗突降 (COMBAT JUMP)

完整命令

空降部署(AD), 私密信息, 可选择的.

效果:

- 你可以选择不在部署阶段将空降兵部署于场上，而是将他们置于桌外，直到你在自己的主动轮决定部署他们。
- 只要他们不在桌面上，空降兵不会将命令加入所属战斗组的命令池中。然而，当玩家选择使用这个特殊技能时，他们可以使用自己的命令进场。
- 使用空降部署的单位不能以卧倒姿势部署，亦无法和另外模型、标识、任务目标或者场景地形底盘接触方式部署。
- 玩家可以将空降兵部署在桌面的任何表面上，只要表面大小等于或大于其底盘。
- 不允许在建筑物或封闭的地形内进行布置，即使它们有敞开的屋顶或打开的门或窗，例如，一个目标房间。

- 在将携带可部署的武器或装备的士兵放置在他们的着陆点后，玩家进行一次体格 (PH) 掷骰。如果掷骰通过，士兵成功着陆并停留在玩家放置它们的位置。然后，反应轮的玩家声明他们所有的反应命令。
- 如果用户掷骰失败，则必须将其放置在玩家的部署区域内，且始终接触桌面的边缘。
- 此外，在掷骰失败后，玩家将失去标识状态或作为诱饵部署的选项，且仅仅作为模型部署。且任何可部署的武器和装备都将从桌面上移除。
- 然后，反应轮玩家宣布他们所有的反应命令。
- 当一个玩家将空降兵移动到另一个战斗组中时，即使它不在桌面上时，他们也必须通知对手该士兵存在。但被部署之前，空降兵的信息是保密的。
- 战斗突降(爆炸)**有以下附加规则：
 - 完成体格 (PH) 掷骰并确定空降兵的最终位置后，空降兵进行直接盖板攻击，将圆形盖板的中心 (爆炸焦点) 置于其底盘中心上方。
 - 此攻击作为武器，属性为普通弹药，造成12点伤害。
 - 此空降兵不受此次攻击的影响 (**友方部队 伤害 商榷**)。
 - 这是一项一次性使用的特殊技能，玩家不能再次执行此行动。

勇气

这位士兵视死如归，愿意为完成任务付出任何代价——包括他的生命。

勇气 (COURAGE)

自动技能

可选择的

效果:

- 勇气允许使用者任选每一次自动通过勇气测试 (GutsRoll) 的结果。
- 拥有勇气的士兵不受撤退！状态的影响，正常行动直到游戏结束。
- 但是，即使在撤退！状态下，拥有勇气的士兵会被失去尉官状态影响。



反情报

这个特殊技能可以让拥有者抵消指挥点的战略用途

反情报 (COUNTERINTELLIGENCE)

自动技能

可选择的, 私密信息.

需求:

- ▶ 这个技能仅在拥有者部署在桌面上时才会生效，无论模型还是标识。

效果:

- ▶ 当对手宣布花费指挥点数，减少你的命令时，只能减少1个命令。
- ▶ 或者，当对手宣布花费指挥点数，限制你的当前轮只能使用1点指挥点时，改为可以使用2个指挥点

- ▶ 诱饵用户没有通过渗透掷骰，战斗突降掷骰，或宣布任何类型的完整命令，除了谨慎移动。
- ▶ 敌方模型与诱饵使用者发生轮廓接触。
- ▶ 诱饵使用者被搜索到。
- ▶ 诱饵使用者掷保护骰。
- ▶ 诱饵使用者变得鲁莽（由于狂热 (Frenzy) 的特性或其他影响），或者进入撤退！(Retreat!) 状态时。
- ▶ 如果使用者被隐藏为一个诱饵标识，将其替换为使用者的模型，并面向玩家选择的任何方向。
- ▶ 当用模型替换标识时，玩家必须向对手提供该士兵的全部公共信息。

重要!

诱饵、武器、装备和状态:

这些复制品不能复制诱饵使用者可能拥有的那些可部署的武器或由标识或模型表示的装备，比如援护机仆 (TinBot)、极速熊猫 (FastPanda)、共生伙伴 (SymbioMate)、布雷者 (Minelayer) 技能部署的地雷 (Mine) 等等。但是，投影会复制诱饵使用者带有的游戏状态标记（比如卧倒 (Prone)、弹药耗尽 (Unloaded) 等等）。

诱饵与火力组:

使用诱饵的士兵不能是火力组的一部分。如果火力组的成员激活诱饵，那么他将自动离开火力组。

诱饵与协同命令:

使用诱饵的士兵不能是协同命令的一部分。

诱饵与空降部署:

当使用诱饵和带有空降部署的标签部署士兵时，玩家必须像在部署阶段一样执行连续性检查，即使这是在游戏过程中。

诱饵

这个特殊技能可以生成两个使用者的复制品来误导对手。

诱饵 (DECOY)

部署技能

可选择的



效果:

- ▶ 部署时，除单位本体外，玩家最多可部署两个诱饵标识(诱饵-1/诱饵-2)，在遵从玩家模型的连续性规则的同时，尊重部署规则。
- ▶ 在其部署期间，士兵可以放置的诱饵的数量，在括号内表明:诱饵(1)或诱饵(2)。
- ▶ 如果使用者是以标识形式而不是作为模型部署的，例如迷彩或拟态状态，玩家将在桌面上放置(CAMO)和(IMP)标识而不是诱饵标识。
- ▶ 拥有这一特殊技能的士兵最多有三个诱饵:诱饵1标识，诱饵2标识和本体模型。或者如果用户有选择的话可以使用别的标识。玩家必须秘密地指定这些诱饵中哪一个代表了这个特殊技能的真正使用者，其他的只是复制品。
- ▶ **这些复制品不能隐藏士兵信息、武器或设备，它们的状态在桌面上保持静止。**
- ▶ 当玩家以模型的形式复制一个士兵时，桌面上会放置诱饵1和诱饵2标识，所以必须考虑到作为模型可能被视线观察到，或是作为被攻击的目标。
- ▶ 当一个复制的诱饵通过搜索掷骰被对手发现时，或者当拥有这个特殊技能的士兵暴露或被发现时，它都必须被自动从桌面上移除。
- ▶ 当真正的诱饵使用者暴露出来时，移除所有的复制品，并将士兵置于真实位置，无论何时：
- ▶ 诱饵使用者宣布攻击，警戒或者任何需要掷骰子的技能。

军医

拥有这种特殊技能的士兵拥有医疗技能，可以在战场上稳定失去知觉战友的伤势，挽救他们的生命并让他们重返战斗。

军医 (DOCTOR)

短技能

可选择的

要求:

- ▶ 使用者必须和目标轮廓接触。
- ▶ 目标必须具有生命值 (wounds) 属性并且处于昏迷状态。

效果:

- ▶ 军医技能允许使用者通过一个普通意志掷骰，治疗和恢复1点目标的生命值属性，并解除他的昏迷状态，使其恢复正常，除非规则或技能另有规定。如果使用者败掉了自己的意志掷骰，目标自动死亡，并从游戏中移除。
- ▶ 单位可以无数次被从昏迷状态恢复到正常，只需每一次都宣布使用军医技能并通过相应的意志掷骰即可。
- ▶ 如果使用者的单位军表中列出了军医(zW)，那么它允许目标在取消昏迷状态时恢复最多2点生命值。但士兵不能超过他们初始的生命值。

顽强

一些士兵全然不顾自身的生命危险，即使最惨烈的伤害也不能阻止他们完成目标。

顽强 (DOGGED)

自动技能

可选择的

要求:

- 当士兵进入昏迷状态时，玩家可以宣布激活顽强特殊技能。无论在主动轮还是反应轮。



效果:

昏迷状态的士兵使用顽强特殊技能后，遵循以下特殊规则：

- 在士兵旁边摆放一个顽强标记，替代昏迷标记。
- 玩家必须在士兵进入昏迷状态时宣布使用顽强特殊技能。
- 顽强特殊技能会使士兵无视昏迷状态的影响，像正常状态一样行动，直到本玩家轮结束。
- 在本轮结束时，顽强状态的士兵会自动死亡，并从游戏中移除。
- 如果士兵在此状态下，又失去了一点或更多生命值 (W)，他会立即死亡并从游戏中移除。
- 一旦激活，顽强状态会阻止士兵被任何特殊技能或装备治疗，比如医师，自动自动医疗装置，医疗装置，重生等等。
- 这种状态不会影响自动技能或者自动装备。

牢记!

冲击 (shock) 弹药可以取消士兵在昏迷状态使用这个特殊技能，并直接进入死亡状态。

工程师

工程师拥有必须的技能和方法来在战场上抢修损伤的设备。

工程师 (ENGINEER)

短技能

可选择的

要求:

- 使用者必须和自己的目标轮廓接触。

效果:

- 通过宣布该特殊技能，使用者可以进行一次普通意志 (WIP) 掷骰来修理目标，使其重获1点结构值 (STR)。
- 使用者可以一直宣布使用该特殊技能，直到目标恢复了全部的结构值。
- 如果使用者败掉了意志掷骰，他的目标失去一点结构值，而不是重获一点结构值。

▶ 或者，通过一个普通意志掷骰，使用者可以解除目标身上所有可以被工程师维修的状态（失能，不可移动-A、-B，被锁定...）当这些状态被解除时，移除相关标记。如果目标同时被多个这样的状态所影响，单一一个成功的意志掷骰会解除所有的这些状态。

▶ 若试图解除这些状态，而掷骰失败，不会有任何额外的负面效果。使用者亦可继续尝试修复，只要他持续花费命令。

▶ 工程师和远程进驻：

▶ 不管士兵处于何种失能状态，只要有一次意志掷骰通过，他们就能从失去结构值的状态恢复，直到他们拥有1点结构值，并取消他们的失能状态。

自爆

这种特殊技能标志着单位拥有无论自愿与否，引爆自己的能力。

自爆 (EXPLODE)

自动技能

攻击，强制性。

要求:

- 为使该特殊技能激活，使用者必须处于昏迷状态。

效果:

- 该特殊技能迫使其使用者进入昏迷状态时自动被引爆。
- 在使用者进入昏迷状态的命令结束时，在勇气掷骰之前，将一个圆形盖板中心置于使用者头顶。该圆形盖板表明了爆炸的作用区域。
- 自爆造成伤害13的命中，以ARM保护掷骰，同时拥有冲击 (Shock) 特殊弹药规则。
- 进行闪避的敌军士兵，如果他们通过体格掷骰，将会避开此攻击。
- 一旦所有掷骰完成，使用者进入死亡状态，并被移出游戏。

重要!

如果使用者直接因为弹药、特性或其他规则(例如冲击弹药、状态死亡...)或因为他在单一命令中遭受了比当前属性更多的伤口损失而进入死亡状态，他不会爆炸。如果使用者在进入昏迷状态时激活了顽强或无视伤痛特殊技能，他也不会爆炸。

牢记!

盖板武器不能影响队友模型或标识。

深入部署

该特殊技能代表了那些在自己军队之前行动，并在友军阵线前方就位的单位。

深入部署 (FORWARD DEPLOYMENT)

部署技能

高阶部署，可选择的。

效果：

- ▶ 拥有此特殊技能的用户可以在其部署区域的限制之外进行部署。该特殊技能的使用者可以部署于最多超过己方部署区括号内距离内的区域。

牢记！

无论士兵有什么特殊技能，都不能被部署在与敌人、中立模型、标识，或标识接触的地方，也不能被部署在与任何任务目标接触的地方。

前线观测员

前线观测员是拥有标记目标能力的专家单位，从而使得其他友军可以在即便没有清晰视野的情况下，亦可向被锁定的目标倾泻曲射和制导火力。

前线观测员 (FORWARD OBSERVER)

短技能 / 反应命令

射击技能，可选择的

要求：

- ▶ 使用者必须拥有对目标的视线。

效果：

- ▶ 使用该特殊技能是一种使用射击武器的攻击，使用技能拥有者的意志 (WIP) 属性，若通过，则使得目标进入被锁定 (Targeted) 状态，目标无法过保护罩。
- ▶ 将一个锁定标记 (Targeted) 放置于被成功标记的目标身侧。

前线指挥员

前线指挥员	特性:	高科技武器，状态：被锁定，非致命，[**]
伤害:	攻击次数:	2
弹药:	保护罩属性:	
24"	48"	96"
0	-3	-6

狂热

该单位杀戮的欲望仅仅被勉强克制。一旦他尝到了第一滴血，他将会变成一股死亡旋风。

狂热 (FRENZY)

自动技能

强制性的状态阶段。

激活：

- ▶ 在状态阶段，有狂热技能的单位造成敌军失去一点生命值/结构值或造成敌人死亡之后被触发。

效果：

- ▶ 当它被部署时，拥有狂热规则的单位不具有鲁莽规则。然而，如果该单位造成敌军失去一点生命值/结构值，或致使敌军进入死亡状态，则在所属玩家的下一个状态阶段开始时其变为鲁莽状态，并在剩下的时间内保留鲁莽。
- ▶ 当士兵获得鲁莽时，他们会失去他们所拥有的任何状态(迷彩，伪装...)，以及任何其他状态。并且士兵不能再进入这些状态。

灵魂：跳转者

具有灵魂：跳转者的士兵在桌面上拥有数具可以激活的躯体，他能从一具跳转到另一具，保持自己处于战斗的中心。

灵魂：跳转者 (G: JUMPER)

自动技能

强制性



要求：

- ▶ 玩家必须为一个拥有此技能的士兵准备 2 个或 3 个代理人 (Proxies)。
- ▶ 所有的代理人必须属于相同的战斗小组，对战斗小组中单位数量上限而言，所有代理人算作一个单位。

效果：

- ▶ 这个技能的使用者拥有 2 至 3 个称为代理人 (Proxies) 的模型。
- ▶ 无论拥有几个代理人，这个跳转者只提供 1 个命令。
- ▶ 拥有该特殊技能单位的玩家可以部署这些代理人，如果代理人有特殊部署技能（比如空降部署、渗透等等），可以正常使用。在部署阶段，玩家不需要放置激活代理人 (Active Proxy) 标记。
- ▶ 玩家不需要在部署阶段放置代理人标记。
- ▶ 在主动轮，玩家宣布一个命令时，将一枚激活代理人 (ActiveProxy) 标记放置于任意一个想要激活的代理人身侧，这个代理人将执行玩家的命令
- ▶ 唯一可以声明命令的代理人是激活的代理人。
- ▶ 在反应轮，玩家可以激活任意一个对敌方行动士兵有视线或者在其控制区域的代理人来正常进行反应命令。将一枚激活代理人 (ActiveProxy) 标记放置于这个想要激活的代理人身侧。
- ▶ 如果一个跳转者的数个代理人都可以对敌方行动人员进行反应，玩家只能选择其中一个进行反应。
- ▶ 未激活的代理人的反应命令只能选择转身 (ChangeFacing)、闪避 (Dodge) 和重启 (Reset)。

- 在一个命令结束时，如果一个代理人进入孤立 (Isolated) 或失能 (Null) 状态，玩家可以将激活的代理人标记放置到该跳转者的另一个不在孤立或失能状态的代理人身侧。
- 跳转者不能激活已进入在孤立或失能状态的代理人，直到这些状态取消。
- 如果一个跳转者的所有代理人都处于孤立或失能状态，那么这个跳转者被视作伤亡。除非至少有一个代理人从上述状态中恢复。

灵魂：跳转者和胜利点数 (VP)

玩家必须分别结算每一个代理人的分数。

灵魂：跳转者和尉官

如果跳转者是尉官，并且它的所有代理人都处于孤立或失能状态，那么将视作失去尉官 (Loss of Lieutenant) 状态。失去尉官状态按照正常方式恢复。

灵魂：跳转者, 隐匿部署和标识状态

在一个处于标识状态(迷彩, 伪装, 投影...)的代理人旁边放置一个激活的代理人标记并不会暴露跳转者，只有那些会取消这种状态的命令才会使他们现身。

这同样适用于隐匿部署状态，激活代理人不会暴露跳转者。因此，玩家不需要在桌面上放置激活的代理人标记，直到玩家向隐藏的代理人宣布命令或进行反应命令。

灵魂：跳转者和战斗小组

当一个跳转者被移动到另一个战斗小组时，它的所有代理人都会被移动，就像他们是一个单位一样。

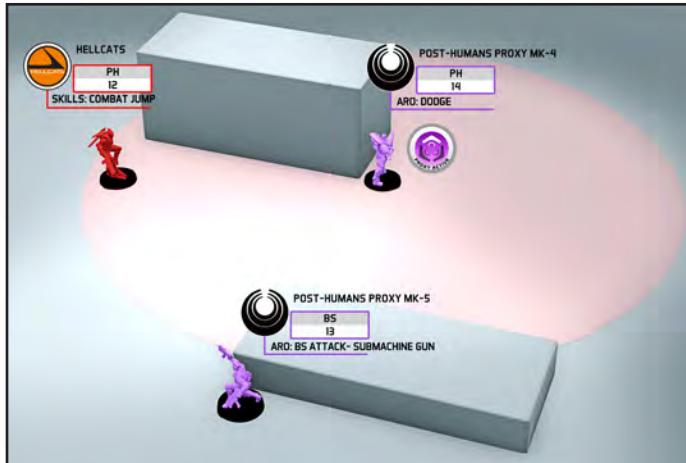
灵魂：跳转者和火力压制

如果一个有灵魂：跳转者的士兵的一个代理人处于火力压制状态，那么即使另一个代理被激活，该代理人也会保持在火力压制状态。

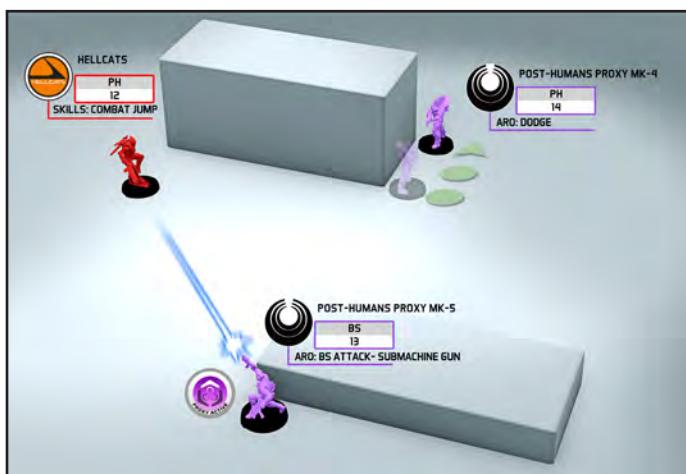
ACTIVE TURN GAME EXAMPLE

The Posthuman has 3 Proxies on the battlefield. A Proxy Mk.2 (infiltrated and Camouflaged) armed with a MULTI Sniper Rifle, a Proxy Mk.4 (Heavy Infantry) with an HMG and a Proxy Mk.5 Forward Observer, placed in the Deployment Zone. The Posthuman Trooper decides to activate her infiltrated Proxy Mk.2, placing the Active Proxy Token beside it and declaring her Order: Move + BS Attack. The successful shots of her Sniper Proxy clear the path for her Heavy Infantry Proxy Mk.4 with HMG. So, she places the Active Proxy Token beside it and declares her next Order: Move + Move, taking up a good firing position with the Heavy Infantry. That is the end of the ALEPH player's Active Turn, with the Active Proxy Token beside the Heavy Infantry Proxy Mk.4.

REACTIVE TURN GAME EXAMPLE



Then, the Active Turn of her opponent begins. A Hellcat lands in the rearguard of the ALEPH player, in LoF of the Inactive Proxy Mk.5, and in the ZoC of the Proxy Mk.4, the Active Proxy. The ALEPH player reacts with both Proxies, and decides to jump into the Proxy Mk.5, which becomes the Active Proxy and declares its ARO: BS Attack. In addition, the Inactive Proxy Mk.4 declares a Dodge ARO, to face the threat of the Hellcat.



Since the Hellcat's Combat Jump is an Entire Order, no Face to Face Rolls are made with the Proxies. Both Proxies pass their Rolls, so the Hellcat must make a Saving Roll and the Proxy Mk.4 can use Dodge movement and face in the direction its player wishes.

守卫

具有此特殊近战技能的士兵将与护卫部队一起作战。

守卫 (GUARD)

自动技能

可选择的

要求:

- ▶ 必须对近战攻击的目标具有视野，并且处于控制范围内。

效果:

- ▶ 允许使用者无需与目标轮廓接触进行近战攻击。
- ▶ 使用者和目标都能使用自己轮廓接触下自己能启用的技能来进行修正和使用近战特殊技能

黑客 (HACKER)

黑客是一个单位的领域信息专家。你可以在第59页中查看与 Infinity N4 黑客相关的所有内容。

隐匿部署

有些士兵有极强的融入环境的能力，这使得他们可以完全不被敌人察觉。

隐匿部署 (HIDDEN DEPLOYMENT)

部署技能

可选择的, 私密信息

效果:

- ▶ 在部署阶段，它允许使用者以隐匿部署状态进行部署

隐匿部署状态

隐匿部署

激活:

- ▶ 在部署阶段自动激活。

效果:

- ▶ 隐匿部署是一种特殊形式的部署，允许使用者在部署阶段部署这个单位时既不放置模型，也不放置标识
- ▶ 在你的部署阶段，尽可能详细的写出这个模型的位置（确保表明了士兵是否在掩体中，是否卧倒（Prone），等等），以便在状态被取消、位置暴露时明确的显示给对手。
- ▶ 在隐匿部署状态解除之前，此状态的士兵被认为是完全不存在于桌面上。因此，这样的士兵不会影响友方视线，也不会被盖板武器命中，等等。
- ▶ 只要士兵还停留在隐匿部署状态，他就不能向命令池提供自己的命令。但是他能提供一个仅供自己使用的命令，在主动回合中将士兵放在桌面上。
- ▶ 虽然隐匿部署的士兵不被认为是在桌子上，但如果士兵拥有渗透（Infiltration）并需要进行渗透掷骰。这种情况下应先写下部署的位置，再进行渗透掷骰。以确定渗透失败的后果。
 - ▶ 如果掷骰成功，士兵成功渗透，且没有失去隐匿部署状态。
 - ▶ 如果掷骰失败，士兵的模型将会被放置在玩家的部署区域内，并始终与桌面的边缘接触。
- ▶ 当玩家把一个隐匿部署的士兵移动到另一个战斗小组时，他们必须告知对手该士兵的存在。但士兵的信息是保密的，直到他们被揭露出来。
- ▶ 可将隐匿部署状态的士兵作为协同命令（Coordinated Order）的一部分。但在这种情况下，他们将失去自己的命令。
- ▶ 一旦士兵的隐匿部署状态被取消，他们就无法恢复隐匿部署状态。

解除:

- ▶ 当隐匿部署的士兵被一个明确说明可以发现隐匿部署的特殊技能（比如传感器（Sensor））搜索到时，隐匿部署状态会解除。
- ▶ 当隐匿部署的士兵宣布了任何短技能，完整命令技能和反应命令时，隐匿部署状态会自动解除。士兵的模型或标识将被放置在桌面上，按照你写下的位置，并面向你选择的方向。
- ▶ 如果士兵有一项技能可以让他们处于标识状态（例如迷彩），那么他们可以保持该状态：
 - ▶ 他们宣布谨慎移动或任何不需要掷骰的短移动技能（除了警戒（Look Out!）），或者骑上骑下摩托车、TAG.....
 - ▶ 他们延迟对一个标识的反应（ARO）。
 - ▶ 他们阻止敌军进入标识状态。
- ▶ 如果士兵宣布一个技能、反应命令或以上所列以外的完整命令，其隐匿部署状态也将被解除。士兵的模型或标识将被放置在桌面上，按照你写下的位置，并面向你选择的方向。
- ▶ 如果士兵变得鲁莽（由于各种影响）或进入撤退！状态，隐匿部署状态将被取消。
- ▶ 当模型放置在战场上时，玩家必须向对手提供士兵的全部公共信息。



Sibylla explains:

If a Trooper in Hidden Deployment wants to prevent another Trooper in LoF from returning to a Marker State, they must place the corresponding Model or Marker on the table at the moment the opponent declares their intention to return to Camouflaged, Impersonation etc. State

免疫

拥有这种特殊技能的士兵有着非凡的先天或后天能力来承受特定类型的伤害。有几个不同的免疫类别。

免疫 (IMMUNITY)

自动技能

强制性

要求:

此特殊技能在满足以下要求之一时被激活：

- ▶ 这个士兵必须做一个保护掷骰。
- ▶ 这个士兵受到相应免疫类型的影响。

效果:

- ▶ 这项特殊技能在士兵简介的括号内有不同的类别，表明其适用于哪种类型的弹药或效果。最常见的是：
- ▶ **免疫 (弹药类型)**：士兵对所列弹药免疫，例如电击，取消其特殊效果和特性，将其视为普通弹药。
- ▶ **免疫 (异常状态)**：士兵完全免疫任何通信攻击效果或导致所列异常状态的特殊规则效果，例如占据 (POS)。士兵不能进入那个状态。
- ▶ **全免疫**：士兵对任何弹药免疫，将其视为普通弹药而取消其特殊效果和特性。士兵完全免疫那些导致异常状态、造成伤害或降低目标属性。例如**状态死亡**、**持续伤害**，或**ARM=0**。
- ▶ 士兵对具有非致命属性的武器或弹药完全免疫，不受其影响，也不需要保护骰或勇气掷骰。
- ▶ 免疫(暴击)：士兵不会因暴击而获得额外的保护骰。
- ▶ 这个特殊技能不适用于通讯攻击，唯一的例外是**免疫(异常状态)**。

重要！

免疫和暴击

如果一名士兵受到暴击，除非他有免疫(暴击)，否则他将进行一个额外的保护骰，但忽略该弹药的特殊效果，视为普通弹药。

IMMUNITY EXAMPLES

Example1

A Dog-Warrior is hit by a Missile Launcher. Thanks to his Immunity (Total), instead of making three Saving Rolls due to the EXP Ammunition, he will only have to make one Saving Roll using his ARM Attribute, since the hit is treated as being made with Normal Ammunition.

Example2:

A Dog-Warrior is hit with a Monofilament CC Weapon. Thanks to his Immunity (Total), he will make one Saving Roll, ignoring the Weapon's ARM=0 and State: Dead Traits, so he will not reduce his ARM to 0 and the Dead State will not be applied in case the Saving Roll is failed. If the impact was a Critical, the Dog-Warrior would make two Saving Rolls, ignoring the Weapon's ARM=0 and State: Dead Traits.

伪装

该特殊技能可以让使用者比其他士兵部署的更远，通过伪装成敌人而避免被发现。伪装有好几个状态来表现使用者的伪装有多完美。

伪装 (IMPERSONATION)

部署技能

可选择的, 排他性, 高级部署.

效果

- ▶ 在部署阶段，使用者可以部署在除了敌方部署区以外的任何区域。
- ▶ 允许使用者在伪装-状态1 (**Impersonation-1**) 状态下部署入场。
- ▶ 军表上显示他们有伪装-状态2的士兵只能部署和激活伪装-状态2。
- ▶ 允许使用者在通过一个意志 (WIP) 掷骰的情况下，部署进敌方部署区。
- ▶ 将使用者与任何他们可部署的武器和装备放在桌面上后进行一个普通的WIP掷骰。
- ▶ 如果使用者的掷骰失败，则必须将其放置在玩家的部署区域内，始终桌面的边缘接触。此外，在掷骰失败后，使用者将不能作为标识部署，并始终作为模型进行部署。而且任何他所携带的可部署武器和装备都将从桌面上移除。
- ▶ 使用者不能与敌方和中立方的模型、标识或指示物接触的情况下部署，也不能与任何任务目标接触。

重要！

敌方将伪装-状态1和伪装-状态2的士兵视为友军

伪装状态IMPERSONATION

伪装IMPERSONATION

标识

激活:

- ▶ 使用者通过任何必要的WIP掷骰，那么它在部署阶段自动激活。
- ▶ 在主动轮，使用者在敌方士兵的视线之外时，可以使用一个完整命令技能进入此状态。
- ▶ 此状态也可以通过特殊技能、黑客程序等激活

效果

- ▶ 其他士兵不能与一个伪装标识轮廓接触
- ▶ 敌人不能对一个伪装-状态1的标识宣布攻击
- ▶ 士兵不能对伪装-2标识(IMP-2)发起攻击，必须先揭示该标识(搜索+攻击)。
- ▶ 仅在主动轮，一个伪装状态的士兵可以宣布偷袭（Surprise Attack）。
- ▶ 在搜索 (WIP) 掷骰中发现伪装标识失败的士兵在下一个玩家回合之前不能尝试发现相同的士兵。请注意，已暴露但再次进入伪装状态的士兵不能算作相同的标识。
- ▶ 伪装标识具有360°的视线
- ▶ 伪装标识与它所代表的士兵具有相同的轮廓值 (S)。
- ▶ 这种状态不会影响自动特殊技能或自动设备，它们将继续正常运行。
- ▶ 唯一可以针对伪装标识声明的反应命令是：搜索 (Discover)、闪避 (Dodge)、警戒或重启 (Reset)。
- ▶ 当伪装状态下的士兵被激活时，每个反应的士兵可以暂缓其反应命令的宣布，直到主动士兵命令的后半部分被宣布。在这种情况下：
 - ▶ 如果处于伪装状态的士兵因为自己的命令的后半部分而暴露（通过宣布射击，与敌人的轮廓接触...），暂缓反应的士兵可以宣布他们的反应命令。
 - ▶ 如果处于伪装状态的士兵没有暴露自己，暂缓反应的士兵将失去宣布反应命令的权利
- ▶ 伪装有两个级别，每个级别都有自己的特定功能：

伪装-1

- ▶ 在伪装-1状态下，玩家不放置模型而是放置了一个伪装-1标识 (IMP-1)。
- ▶ 要揭露伪装-1标识，搜索掷骰必须被通过，并且有-6的修正。
- ▶ 如果搜索掷骰成功，士兵进入伪装-2状态。将伪装-1标识替换为伪装2标识 (IMP-2)。



伪装-2

- ▶ 在伪装-2状态下，玩家不会将模型放在桌上，而是放置一个伪装-2标识 (IMP-2)。
- ▶ 要揭露伪装-2标识，必须通过搜索掷骰。
- ▶ 如果搜索掷骰成功，伪装-2标识将替换为相应的模型，朝向其玩家选择的任何方向



解除:

在以下情况下，伪装状态将被取消，伪装标识将替换为相应的模型：

- ▶ 伪装标识宣布攻击或任何需要掷骰的技能。
- ▶ 伪装标识宣布任何种类的完整命令，除了谨慎移动。
- ▶ 伪装标识与敌方模型发生轮廓接触。
- ▶ 伪装-2标识 (IMP-2) 被敌人揭露。
- ▶ 士兵正在或变得鲁莽（由于狂热 (Frenzy) 或任何其他影响），或进入撤退！状态。
- ▶ 当伪装状态被取消时，其玩家必须将标识替换为相应的模型，朝向玩家选择的任何方向。
- ▶ 当用模型替换标识时，玩家必须向对手提供士兵的全部公共信息。

重要！

搜索技能不能在一个命令内对同一标识声明两次。但是，您可以尝试以一个命令搜索两个不同的标识。

重要！

伪装状态的取消将适用于整个已宣布的命令，即使暴露伪装士兵的技能是在命令结束时执行的。

牢记！

对标识反应:

- 唯一可以针对伪装标识 (IMP-1、IMP-2) 声明的反应命令是：搜索 (Discover)、闪避 (Dodge)、警戒或重启 (Reset)。
- 对伪装标识，敌人可以暂缓宣布他们的反应命令，直到它宣布其第二个短命令。
- 只有当伪装标识因第二个短命令暴露自己时，敌人才可以宣布一个反应命令。如果第二个短命令没有暴露标识，敌人将失去宣布反应命令的权利。

牢记！

伪装标识将被认为是盟友，所以不能对他们进行攻击。即使另一个敌方士兵被指定为主要目标，但是任何使用盖板武器影响伪装标识的射击仍然会被取消。

如果伪装标识没有在一个反应命令中暴露自己，那么唯一能攻击它的例外是通过一个搜索掷骰，来宣布搜索+攻击这个标识。

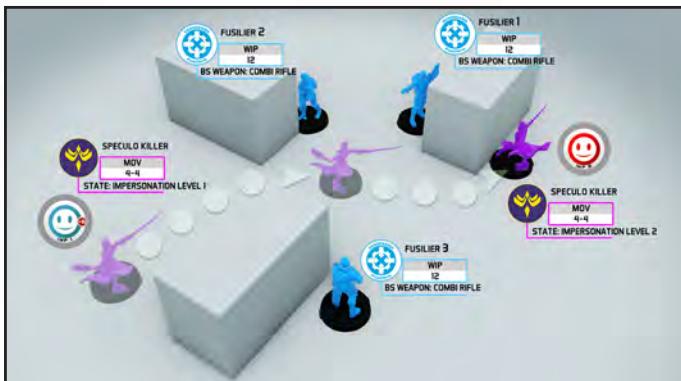
IMPERSONATION EXAMPLE: REGAINING IMPERSONATION VS HIDDEN DEPLOYMENT

In her Active Turn, a player wants one of her Models with the Impersonation Special Skill to return to the Impersonation-1 Marker State. She confirms that there aren't any enemy Models or Markers with LoF to her Trooper, and spends one Order to disguise him under an Impersonation-1 Marker. Her opponent knows he has a Trooper in Hidden Deployment who would have LoF to the Active Trooper. However, as the Hidden Deployment Trooper is not on the table as a Model or Marker, he cannot disrupt the Active Trooper's declaration of regaining the Impersonation-1 Marker State. Once the Entire Order has been declared, the Hidden Deployment Trooper nevertheless

has the chance to reveal himself and declare an ARO, disrupting the execution of the Order—it cannot be carried out if it fails to comply with its Requirements—and making the Active Trooper lose his Order as it becomes illegal.

In addition, if the Trooper in Hidden Deployment were to declare an Attack as his ARO, he would make a Normal Roll.

IMPERSONATION EXAMPLE



During her Active Turn, a Speculo Killer in Impersonation-1 (IMP-1) State declares the first Short Skill of her Order: Move.

Now, the three Enemy Troopers with LoF to the Speculo Killer may declare their AROs.

Troopers 2 and 3 declare Discover, while Trooper 1 delays their ARO. With the second half of the Order, the Speculo Killer declares Move again, placing herself in an advantageous position for her next Order. As the Speculo Killer declared Move + Move, Trooper 1 has lost the right to ARO, since the Impersonated Trooper has not been revealed. Troopers 2 and 3 make their respective Discover Rolls and are both successful. Despite both Troopers getting successes, the Active Player only replaces the IMP-1 Marker with an IMP-2 Marker and the Trooper stays in Marker form.

鲁莽 (Impetuous)

鲁莽单位总是渴望在战斗中和敌人展开白刃战。

鲁莽 IMPETUOUS

自动技能

鲁莽阶段，强制性

效果：

- 在每个自己玩家轮的鲁莽阶段，每个鲁莽士兵均可在不花费命令的情况下被玩家激活一次。
- 在每个自己玩家轮的战术阶段，玩家会在每一个拥有这种特殊技能的士兵旁边放置一个鲁莽标记。此标记将在士兵被激活时移除，或者在任何未被激活的士兵的鲁莽阶段结束时移除。
- 鲁莽激活只允许一组固定的技能组合
 - 移动+攻击(或攻击+移动)。
 - 移动+闪避(或闪避+移动)。
 - 移动+闲置(或空置+移动)。
 - 移动+移动。
 - 跳跃。
 - 攀爬
 - 空降部署技能。



► 当士兵宣布移动，跳跃或是攀爬时，他们必须移动满自身移动属性的数值并尽可能的试图顺次满足如下条件：

► 1.在此次移动中与一个敌军士兵进入轮廓版接触状态。

► 2.从移动的初始地点径直往敌方部署区移动。

► 士兵只有在与敌军进入轮廓板接触，或是接触到特殊地形，或是移动被阻挡并迫使他们宣布攀爬和跳跃时，可以移动比原来更短的距离。

► 由于空降部署特殊技能而没有在战场上部署的鲁莽士兵，可以在玩家的鲁莽阶段使用鲁莽激活来部署。

► 具有鲁莽规则的士兵不能从部分掩蔽中获得修正。

► 当玩家进入撤退！状态时，将不会进行鲁莽阶段。

► 鲁莽士兵将不能进入任何标识状态（迷彩，伪装等）和其他明确声明鲁莽不可进入的状态。

渗透 (Infiltration)

渗透者具有优异的部署能力，使他们能在不被发现的情况下穿越无人区，深入敌后。

渗透 INFILTRATION

部署技能

高阶部署，选择性

效果

- 在部署阶段，士兵可以部署在玩家所属半场的任何位置。
- 允许使用者通过一个(PH-3)的渗透测试，可以把该单位部署到对手的半场。
- 使用者不能使用渗透来部署在敌方部署区内

渗透测试 (Infiltration roll)

- 将使用者放在游戏桌上，并且部署可部署的武器或装备后，进行正常的PH-3测试。
- 如果使用者测试失败，将其部署在玩家部署区内桌边相邻的位置。
- 另外，渗透掷骰失败后，使用者无法以标识或是隐蔽部署状态部署入场。随他一同部署的可部署武器与或装备会被移除出桌面。

牢记！

无论拥有何种特殊技能，士兵不能与敌军，中立模型，标识，指示物或是任何任务目标在轮廓版接触状态下部署。

渗透举例

一名有渗透 (+3)，迷彩和布雷员特殊技能的士兵，决定将自己和冲击地雷部署在敌方半场上，必须遵循以下步骤。

- 将两个迷彩 (-3) 标识遵循布雷员规则放置在敌方半场上。

- 检查标识是否在双方的控制范围之内。
 - 由于具有渗透 (+3) 特殊技能，以及渗透测试会受到 PH-3 的修正。做一次等于 PH 的渗透测试。
- 如果渗透测试失败，那么渗透单位必须将模型放置在玩家部署区内的桌边相邻处。并且失去部署时的冲击地雷。

尉官 (Lieutenant)

具有这个特殊技能是士兵是整个战斗部队的指挥官。

尉官 LIEUTENANT

自动技能

强制性，私密信息

效果

- ▶ 使用该技能的士兵会生成尉官特殊命令 (P19)
- ▶ 在战术阶段 (Tactical Phase)，如果你军队中的尉官处于失能状态，或者还未部署到桌面上，则失去尉官 (Loss of Lieutenant) 规则开始生效。
- ▶ 当一个新的尉官被任命 (由于失去尉官，指挥链等等)，他会获得尉官特殊技能，并且没有其他额外能力。
- ▶ 一些特殊单位属性中，这个特殊技能可能会有额外的技能。
一些例子：
 - ▶ +1指挥点指示物。将该士兵作为尉官的玩家将获得一个额外的指挥点指示物。(原高阶指挥)
 - ▶ +1命令。指示此尉官每回合有两个特别尉官命令而不是一个。(原尉官L2)
 - ▶ 这一技能即使拥有者进入失能状态也会持续生效，直到任命一个新的尉官。

重要！

- 玩家军表中必须具有一个尉官。
- 玩家军表中不能同时拥有两个或以上的尉官。

神射手 (Marksmanship)

具有这种特殊技能的士兵是卓越的狙击手，每一击都能命中目标最薄弱的敌方。

神射手 MARKSMANSHIP

自动技能

选择性

需求

- ▶ 使用者只有在宣布射击攻击时，才能从此特殊规则中受益。

效果

- ▶ 使用者可以无视目标的部分掩蔽 (Partial Cover) 状态对自己射击技能 (BS) 造成的负面修正。

近战特殊技能图例

部分近战特殊技能将会给士兵提供一系列的修正和优势，这将会以如下表格形式展现：

武术				
等级	攻击修正	敌方修正	伤害修正	攻击次数修正

- 攻击修正：修正使用该技能单位自己的CC
- 敌方修正：修正与使用单位进行拼骰的敌人的属性值
- 伤害修正：修正单位造成成功近战攻击后的伤害 (PH) 值
- 攻击次数修正：修正使用者的近战攻击次数 (B)

重要！

- 近战特殊技能可以组合使用。
- 近战特殊技能的修正在主动轮和反应轮均会生效

武术

由于冥想，严明的纪律和高强度的训练，该特殊技能所属单位拥有高超的近身格斗技巧，并转化为他们近战能力中的优势。

武术 MARTIAL ARTS

自动技能

近战特殊技能，选择性

需求：

- ▶ 无论在主动轮还是反应轮，为使用该特殊技能，单位必须和敌军进入轮廓接触状态。

EFFECTS

- ▶ 每个等级的武术给予近战中一系列的特定修正值和优势，在武术列表中可以看到。
- ▶ 士兵的单位资料将会列出他拥有哪个等级的武术，他们将只能使用单位资料上列出的那个等级的武术。

武术				
等级	攻击修正	敌方修正	伤害修正	攻击次数修正
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

EXAMPLE 1. MARTIAL ARTS L3 VS MARTIAL ARTS L1



During his Active Turn, a Caliban with Martial Arts L3 declares CC Attack against a Hsien Warrior, a Trooper with Martial Arts L1. Applying the values that correspond to each level, the MODs are calculated:

Active Trooper:

The Caliban must apply the following MODs:

- +3 for Martial Arts L3.
- +2 to Attack Damage for Martial Arts L3.
- -3 for the Hsien's Martial Arts L1.

The Caliban's Success Value is calculated:

- SV = 23 (23 + 3 - 3).
- Attack Damage = 15 (13 + 2).

Reactive Trooper:

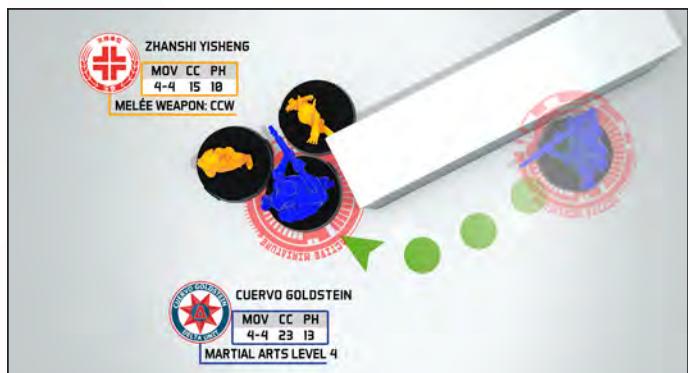
The Hsien must apply the following MODs:

- +1 to Attack Damage for Martial Arts L1.
- -3 for the Caliban's Martial Arts L3.

The Hsien's Success Value is calculated:

- SV = 16 (19 - 3).
- Attack Damage = 15 (14 + 1).

EXAMPLE 2. MARTIAL ARTS L4 VS DOCTOR + PERIPHERAL (SERVANT)



Cuervo Goldstein, with his Martial Arts L4, declares CC Attack during his Active Turn, against a Yishēng Doctor and his Peripheral (Servant).

The Reactive Player declares CC Attack, choosing the Doctor to make the CC Attack. The Doctor will receive +1B in CC since his Peripheral is in the combat.

Both Players apply their different MODs:

Cuervo Goldstein:

- +3 for Martial Arts L4.
- +3 to Attack Damage for Martial Arts L4.

Cuervo Goldstein's Success Value is calculated:

- SV = 26 (23 + 3).
- Attack Damage = 16 (13 + 3).

Yishēng:

- -3 for Cuervo Goldstein's Martial Arts L4.
- +1B for Combat with Multiple Troopers.

The Yishēng's Success Value is calculated:

- SV = 12 (15 - 3).
- Attack Damage = 10.



Cuervo Goldstein will perform a CC Face to Face Roll with one die against the Yishēng's two dice in ARO.

Although it seems like Cuervo Goldstein is at a disadvantage, analyzing the possible outcomes of the Face to Face Roll reveals the following:

Unless the Yishēng obtains a Critical, Cuervo Goldstein will win the Face to Face Roll by obtaining a 6 or higher on his die. Likewise, any result higher than 14 for Cuervo Goldstein will be a Critical.

The Yishēng's CC was reduced from 15 to 12. Although he rolls two dice, his chances of winning the Face to Face Roll are slim.

超化学合成剂 (MetaChemistry)

该特殊技能会给予士兵随机的属性增强和特殊技能，代表了大量的战斗药剂效果和生物技术强化。

超化学合成剂

部署技能

选择性

效果

- ▶ 每部署一个具有超化学合成剂和士兵，你可以立即投掷一次超化学合成剂表，确定士兵拥有哪种额外修正或特殊技能。
- ▶ 超化学合成剂获得的技能会被添加到士兵的技能中，而不不会取代任何技能。

超化学合成剂表

1-3	+3 PH	15	无视伤痛
4-5	超级跳跃	16	+1 护甲 + 生化免疫
6-7	重生	17	顽强 + 免疫 (全免疫)
8-10	强化攀爬	18	MOV: 6-4 + 超级跳跃
11-12	MOV: 8-4	19	MOV: 8-4 + 强化攀爬
13-14	+6 生化护盾	20	+3 PH + 重生

拟态

这项特殊技能代表了士兵隐藏自身位置和隐秘行动的能力，使用者会使用一系列的伎俩使得自己难以被命中。

拟态

自动技能

排他性，强制性

效果：

- ▶ 任何针对拥有拟态特殊规则的单位的需要视野的射击，搜索都在相关属性（射击，体格，意志...）上遭受单位资料上括号内的修正值。如拟态 (-3)，拟态 (-6) 等。
- ▶ 拟态造成的修正不对近战攻击生效。

布雷者 (Minelayer)

布雷者通过近距离部署地雷，或者是随身携带的同类可部署武器来防止敌军单位的接近，并确保己方部署区域安全。

布雷者

部署技能

选择性

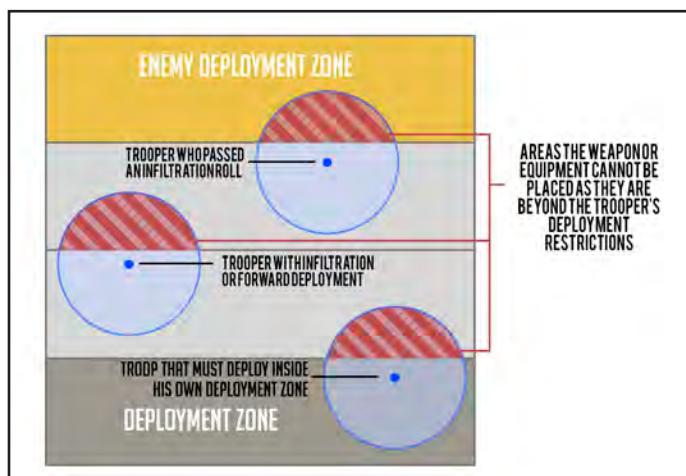
需求

- ▶ 当可部署武器装备被部署时，其触发区域内不能有敌方迷彩标识，同时也不能部署在警戒武器的控制区域内。
- ▶ 可部署武器和装备部署时必须遵照一般部署规则，部署在布雷员士兵所允许部署的区域内。

效果

- ▶ 在部署阶段，拥有该特殊技能的单位可以在自己控制区域内放置一个部署武器或者装备。
- ▶ 如果该可部署武器具有消耗品 (Disposable) 特性，那么将其在总使用数量上减去。
- ▶ 若拥有该规则的单位使用渗透 (Infiltration) 技能部署，并且败掉了自己的体格 (PH) 掷骰，那么使用者不仅受到渗透规则中描述的惩罚，并且会失去这枚可部署武器。如果该可部署武器具有消耗品特性，那么同样要将其在总使用数量上减去。

EXAMPLE OF ALLOWED AND PROHIBITED AREAS



EXAMPLE OF MINELAYER AND INFILTRATION

During the Deployment Phase, a Croc Man Minelayer uses his Special Skills of Infiltration and Hidden Deployment to place himself in the enemy half of the table. The player, though not placing a Model or Marker representing Croc Man on the table, may still lay a Mine within the Zone of Control of the Croc Man, but always outside of the enemy Deployment Zone.

If the Infiltration Roll is failed, besides losing the ability to deploy in Marker and Hidden Deployment States, the Mine that was laid next to the Trooper will be removed from the gaming table.

心智转移 (Mnemonica)

心智转移是一种只被进化智能EI代行者使用的能力，亦为其掌握令人恐惧的复杂巫毒科技的进一步佐证。其允许EI代行者在其物理形态遭到毁灭时转移至一个友军容器的记忆立方中，获取新宿主的身体控制权以使得EI可以继续率领战斗，无论花费多少士兵的生命。

心智转移

自动技能

选择性

需求

- ▶ 为激活该特殊技能，使用者必须处于失能（Null）状态。

效果

- ▶ 使用者可以将自身意志（WIP）属性，以及该特殊能力本身，和尉官特殊技能（如果有）一齐传送至战场上相同军队之中任何拥有记忆立方（Cube）或者种类为REM的单位或标识身上。
- ▶ 新的意志属性将替换宿主原先的相关属性数值。
- ▶ 如果拥有该特殊技能的单位同时是军队的尉官，则新的宿主成为新的尉官。
- ▶ 一旦激活，这项传输将会在导致使用者进入失能状态的那个命令结束时自动启动。
- ▶ 你必须明确指出成为新宿主的个体或标识的身份，但不必说明其尉官特殊技能是否一并传送——这是隐私信息。
- ▶ 在传送完成之后，将目前已经处于死亡状态的原先技能使用者移出游戏。
- ▶ 如果新宿主进入失能状态，原初使用者的意志属性，心智转移和尉官特殊技能可以被转移至另一个满足要求的友军上。
- ▶ 拥有该特殊技能的单位不会拥有记忆立方。

- ▶ 如果此技能成功的将士兵的属性替换为目标的属性，那么本场游戏中该士兵不能再使用此技能。

天生武士 (Natural Born Warrior)

拥有该特殊技能的单位在近身格斗中具备极高的天赋，并通过漫长的努力训练和真实对战发展出了高超的战斗本能和直觉。

天生武士

自动技能

近战特殊技能

需求

- ▶ 使用者必须成为近战攻击的目标

效果

- ▶ 攻击者不能对技能使用者使用他的武术近战特殊技能

士官 (NCO)

在特种部队的指挥结构内，指挥官通常由有一名值得信赖的士官，能够根据他的命令独立行动。所谓的士官通常是历经考验的老兵，并曾与指挥官共同奋战过。由于直接的战术链接，这名战士有更大的行动自由，但也会担起更大的风险和责任。

士官

自动技能

选择性

效果

- ▶ 这个特殊技能让使用者能够使用尉官的特殊尉官命令，他将尉官命令视作战斗小组的另一个正规命令。
- ▶ 要使用该特殊技能，并不要求所有者和尉官属于同一战斗组。
- ▶ 如果该特殊技能的拥有者属于一个火力组并且被指定为火力组组长，这个特殊的尉官命令可以用来激活火力组。

形态扫描 (Morpho-Scan)

形态扫描可以让使用者复制控制区域内敌方模型的属性值。

形态扫描

短技能

通讯攻击，无需掷骰，选择性，控制区域

需求：

- ▶ 目标必须是控制区域内，拥有生命值（W）的敌方模型。
- ▶ 形态扫描对敌方标识和使用结构值（STR）的士兵没有效果。

效果

- ▶ 此技能无需掷骰。
- ▶ 形态扫描会将使用者的移动力（MOV）、近战（CC）、射击（BS）和体质（PH）属性值替换为目标的上述属性值。
- ▶ 无论是什么种类的士兵（轻步兵，中步兵，重步兵.....）是否具有视野，目标都可以宣布承受-9修正的重启（Reset）对抗此技能。

Sibylla的解释：

要使用尉官命令，命令必须在命令计数期间生成。生成后，即使尉官处于失能状态，命令也可以被使用。



神经运动插件 (Neurocinetics)

拥有该技能代表使用者拥有强化反应植入物，给予其更高的反应能力。

神经运动插件

自动技能

强制性

效果

- ▶ 该装备的使用者在自己主动轮所持武器的攻击次数降为1。
- ▶ 该装备的使用者在自己反反应轮可以用所持武器的全部攻击次数来对单一目标进行射击。

无视伤痛 (No Wound Incapacitation)

这位士兵在面对可怕的伤痛时，有超人般的忍耐力和意志力。

无视伤痛

自动技能

选择性

需求

- ▶ 当士兵进入昏迷状态时，玩家可以宣布激活无视伤痛特殊技能。无论在主动轮还是反应轮。



效果

- ▶ 昏迷状态的士兵使用无视伤痛特殊技能后，遵循以下特殊规则：
- ▶ 在士兵旁边摆放一个无视伤痛 (NWI) 标记，替代昏迷标记。
- ▶ 士兵陷入昏迷时，玩家只有声明使用无视伤痛特殊技能，才会进入无视伤痛状态。
- ▶ 允许士兵忽略昏迷状态的影响和失能标签，而将其视为正常状态。
- ▶ 无视伤痛状态会在士兵再失去一点或更多生命值时自动取消。此时士兵会死亡，并且从游戏中移除。
- ▶ 这项特殊技能不会干扰自动特殊技能或自动装备，自动装备将继续正常工作。
- ▶ 无视伤痛特殊技能的使用者如果被治疗(使用特殊技能或装备，如医生、医疗包、重生...)，恢复至少一点“生命值”属性，则恢复到正常状态，并移除NWI标记。
- ▶ 如果治疗无视伤痛特殊技能的使用者失败，该士兵会自动进入死亡状态并被移除

牢记！

冲击弹药可以取消士兵的昏迷状态，并直接进入死亡状态。

不可入侵 (Non-Hackable)

这些士兵携带的装备太过老式，以至于他们不容易受到黑客攻击。

不可入侵

自动技能

强制性

效果

- ▶ 这一特殊技能的使用者不能成为黑客攻击的目标，即使符合黑客攻击的要求目标(HI, REM, TAG，等等)。
- ▶ 此特殊技能即使在其所有者处于失能状态时仍保持激活状态。

第二指挥 (Number 2)

拥有该特殊技能的单位是火力组中仅次于小队长的第二指挥。能在战斗行动中必要时接过指挥权。

第二指挥

自动技能

选择性

需求

- ▶ 使用这个技能的士兵必须是火力组的一员
- ▶ 只有在原火力组队长进入孤立 (Isolated) 状态，或者任何形式的失能 (Null) 状态时 才能使用此技能。

效果

- ▶ 这个技能允许使用者自动接过火力组的指挥权，成为火力组的队长。将火力组队长标记放于其身侧，并且该情况不会造成火力组解散。
- ▶ 即使前任队长从孤立或者任何形式的失能状态中恢复，第二指挥的使用者依然会继续担任火力组队长，直到玩家决定更换火力组队长。

伞兵 (Parachutist)

该单位被训练于战斗前立即伞降或是从直升机绳降，寻找进入战场的入口并包抄敌军。

伞兵

完整命令

空降部署(AD), 选择性 , 私密信息

效果

- ▶ 该士兵在部署阶段不需要部署，直到玩家决定在主动轮中部署他们为止。
- ▶ 在战术阶段，士兵不在桌上时，将不会将他们的命令添加到命令池中。但是，当玩家选择使用他们时，可以使用自己的命令来利用该特殊技能进入游戏战场。
- ▶ 玩家不能通过使用这一特殊技能让士兵处于卧倒状态，或与敌人和中立模型、标识或指示物进行轮廓接触，或与任何场景目标进行接触，或与场景进行轮廓板接触以获得掩体加成。
- ▶ 玩家可将部队部署在游戏桌的任何表面上，只要该表面的大小等于或大于其底座，并且与桌边接触。
- ▶ 使用者不能部署于敌军部署区内。
- ▶ 一旦单位被放置在他们的入场地点，反应轮玩家就可以宣布他们所有的ARO。
- ▶ 伞兵(部署区)允许士兵在敌人部署区部署。

医疗兵 (Paramedic)

医疗兵会提供战场上的急救处理。

医疗兵

自动技能

强制性

效果

- ▶ 医疗兵会装备医疗装置 (MediKit)，治疗他们昏迷队友的伤势。

辅助设备 (PERIPHERAL)

带有此特殊技能的游戏元素是一类由操控者操作或是AI自主操作的模型或是指示物。

辅助设备

自动技能

强制性

效果：

- ▶ 辅助设备和控制者将同时部署在桌面上。

▶ 辅助设备始终以与控制者以相同的顺序激活，执行完整命令或整个命令的相同短技能，尽管它们不需要具有相同的目标。

▶ 如果任何游戏元素(控制者或辅助设备)不符合控制者和辅助设备所宣布的命令中某项技能的要求，则该等游戏元素(控制者或辅助设备)将代替执行该技能执行空置，而另一方可以正常执行。

▶ 每个反应的士兵只能选择其中一个被指令激活的士兵(无论是控制者还是他们的一个辅助设备)作为他们的目标，但并不强制他们选择完全相同的目标。

▶ 在反应轮，控制者和辅助设备都获得了各自独立的ARO。但是，除非特定规则另有规定，否则对于控制者和辅助设备必须宣布相同的ARO。

▶ 在近身格斗中，必须遵守与多名士兵近身格斗的规则(见第56页)。

▶ 如果控制者进入任何失能状态，辅助设备将在该命令结束时进入断线状态。

▶ 辅助设备单位资料中的分数将会计入胜利分数，区域控制分数等分数中。记住单位的总分数已经包含辅助设备的分数，单独单位的分数需要在单位总分里减去辅助设备的分数。

▶ 如果场景任务或是特殊技能使得控制者获得鲁莽特殊技能，那控制者的辅助设备也会受到影响。

▶ 辅助设备和控制者不能成为协同命令的一部分，也不能成为任何类型的火力组的成员。

▶ 一个控制者和它的辅助设备总是属于同一个战斗组。如果玩家将控制者移动到一个不同的战斗组中，他们所有的辅助设备也会随之移动。

▶ 如果玩家启动一个黑客程序向控制者提供一个修正或是状态（如电子伪装）这种修正和状态将同样作用于控制者的辅助设备。

▶ 辅助设备有很多种，各有特色：

▶ 辅助设备 (仆从)：

▶ 只有拥有医生或工程师特殊技能的士兵才可以配备辅助设备(仆从)。

▶ 携带辅助设备(仆从)的医生或工程师，没有操作距离限制。
▶ 控制者最多可以控制两个辅助设备(仆从)。在这种情况下，他们一次只激活一个仆从，应用前面的条件。同时，其他辅助设备(仆从)将处于不活动状态。

▶ 辅助设备(仆从)与医生或工程师：

▶ 这一特殊技能允许医生或工程师使用他们的特殊技能，即使他们轮廓板没有接触目标。

▶ 如果一个辅助设备和一个友军模型进入轮廓板接触状态，他们的操控者可以将这个模型作为目标使用医生或工程师特殊技能。

▶ 在这个情况下，通过使用医生或工程师技能，操纵者将会掷骰，即使和目标进行轮廓板接触的是辅助设备(仆从)。

▶ 医生或工程师特殊技能在每个命令中只能指向一个目标。

▶ 辅助设备(同步)：

▶ 每个辅助设备(同步)就其控制者而言必须遵守连续性规则。玩家必须在每个命令或者ARO开始和结束时进行连续性检查。

▶ 如果辅助设备(同步)连续性检查失败，破坏了它和控制者的连续性，它会在测量任何宣布的动作之前，立即进入断线状态。

- 如果断线的士兵通过其控制者的连续性检查，其断线的状态立即被取消。
- 如果控制者有一个以上的辅助设备（同步），这个特殊技能的工作原理是一样的。在这种情况下，通过一个命令，控制者及其所有辅助设备（同步）都被激活。
- 辅助设备（控制）：**
 - 辅助设备(控制)与其控制者之间的操作距离没有限制
 - 控制者最多可以控制三个辅助设备（控制）。这些辅助设备构成了一个控制单位。
 - 玩家必须指定一名控制单位的成员作为矛头，并在其旁边放置矛头标记(矛头)。
 - 每个辅助设备(控制)必须遵守其控制单位矛头的连续性规则。玩家必须在每个命令或者ARO开始和结束时进行连续性检查。
 - 如果辅助设备(控制)连续性检查失败，破坏了它和矛头的连续性，它会在测量任何宣布的动作之前，立即进入断线状态。
 - 如果断线的士兵通过其与矛头的连续性检查，其断线状态立即被取消。
 - 每当辅助设备和其控制者被一个命令激活，玩家必须决定一个控制单位的成员作为这个命令的矛头，在其旁边放置一个矛头标记（矛头）。
 - 在主动轮中，如果一个技能被宣布需要一个目标，只有控制者和矛头将执行该技能，而控制单元的其他成员将执行一个空置。

重要！

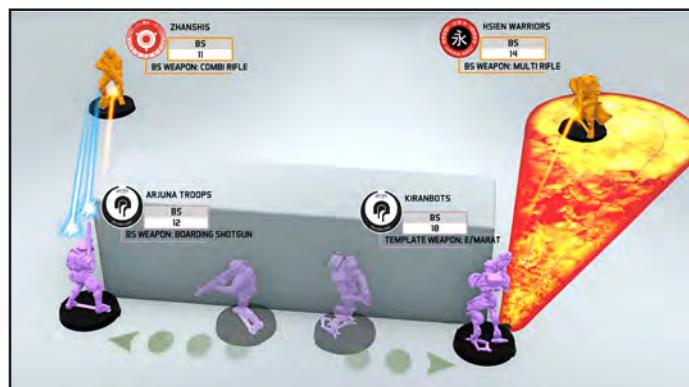
- 当军表包含辅助设备时，它们必须要与使用者关联。
- 辅助设备和使用者都要遵循军表总体的可用数限制。

一般来说，让一台辅助设备（仆从）向目标移动，医生或工程师留在战场上的安全区域，直到辅助设备接触到目标，无风险的完成治疗或维修任务。

Sibylla的建议



PERIPHERAL (SYNCHRONIZED) EXAMPLE



In the Active Turn, an Arjuna and his Kiranbot are hidden behind a wall. The player activates them both with an Order and declares Move as the first Short Skill of the Order. Before measuring or moving the Models, a Coherency Check is made, and is passed. The Arjuna sends his Kiranbot to one end of the wall while he moves to the other end. An enemy Zhanshi can see the Arjuna and declares a BS Attack ARO against him. Meanwhile, an enemy Hsien can see the Kiranbot and also reacts with a BS Attack ARO. With the second Short Skill of the Order, the Arjuna and Kiranbot declare BS Attacks. The Arjuna fires the entire Burst (B) of his weapon at the Zhanshi, while the Kiranbot uses its E/Marat, placing the Large Teardrop Template over the unfortunate Hsien. At the end of the Order, another Coherency Check is made to verify that the Kiranbot is still inside the Arjuna's ZoC. Thanks to Peripheral (Synchronized), the Arjuna and his Kiranbot have attacked two different enemies, using a single Order from the Order Pool.

驾驶员 (Pilot)

这种特殊技能表示使用者是一名有人驾驶的载具或战术机甲的驾驶员。

驾驶员

自动技能

强制性

效果

- 通过使用任何具有移动标签的技能，驾驶员可以上下自己的（只能是自己的）载具或者战术机甲（查阅36页的一般移动规则）
- 如果载具或者战术机甲处于昏迷状态，驾驶员仍然可以离开载具，使用他自己的属性表。
- 一台驾驶员并未搭乘的载具或是机甲不能以其机甲属性表花费命令或是做出ARO。
- 一台驾驶员并未搭乘的载具或是机甲仍然被视作敌方的合法目标。
- 机甲和载具的驾驶员若处在昏迷状态，将不会在计算胜利分数或统计撤退！状态和其他目的时计人生还者或是伤亡分数。只计算机甲和载具的分数。
- 如果离开载具或机甲的驾驶员进入死亡状态，那么机甲和载具将视作伤亡，并从战场上和驾驶员的模型一并移除。
- 机甲和载具的驾驶员若处在昏迷状态，将不会提供命令。

- ▶ 驾驶员离开载具或机甲时，任何作用于载具和战术机甲的状态也同时作用于驾驶员。（如果可行），昏迷状态除外。
- ▶ 驾驶员搭乘时，任何作用于驾驶员的状态也同时作用于载具和战术机甲。（如果可行）。
- ▶ 如果驾驶员是易被黑客攻击或遭受电磁弹药攻击的士兵，只要他们的模型不在游戏桌上，就不能对其使用黑客程序，电磁效果就不会对他们生效。
- ▶ 驾驶员（远程）：
 - ▶ 这个规则的一个例外，如果远程驾驶员在游戏桌上处于孤立、不可移动(IMM-A或IMM-B)或失能状态，玩家可以通过命令或ARO来声明重启载具或战术机甲，以重新获得对载具或机甲的控制。如果这个重启是一个没有任何修正的通常掷骰，那么它将自动成功，在声明重启之后，远程驾驶员将从游戏中移除。

EXAMPLE 2

OMEGA UNIT				
CC	ARM	BTS	W	
15	4	3	2	
CADMUS-NAISH AGENT SHESKIIN				
CC	ARM	BTS	W	
24	1	3	2	

Sheskiin, who has lost one point of her Wounds Attribute during a previous engagement, uses her DA CC Weapon to CC Attack an Omega, who still has a Wounds Attribute of 2. Sheskiin wins the Roll, forcing the Omega to perform 2 Saving Rolls due to her DA CC Weapon. The Omega fails both Saving Rolls, loses 2 points to his Wounds Attribute and becomes Unconscious. Thanks to her Protheion Special Skill, Sheskiin recovers the previously lost Wounds point and gains an extra one, placing a Power-Up 1 Token next to her. If, during a later Order, she performed a Coup de Grâce against the Omega, she would gain another extra Wound, placing a Power-Up 2 Token besides herself. Sheskiin would have a Wounds Attribute of 4 and the Omega would be removed from the game table.

重生 (Regeneration)

这个特殊技能代表某些士兵自我修复损伤的能力，恢复他们失去的生命值或结构值。

重生

自动技能

状态阶段，选择性

激活

- ▶ 如果玩家决定使用这个特殊技能，它将会在状态阶段自动激活。



效果

- ▶ 在状态阶段中，允许使用者做一个普通体格 (PH) 掷骰。
- ▶ 如果掷骰成功，使用者会恢复失去的1点生命值/结构值。
- ▶ 如果掷骰失败，使用者会失去1点生命值/结构值。
- ▶ 该特殊技能即使使用者处于昏迷也可以使用。

注意:

该如果该单位失去了他的一点生命值/结构值，玩家需要将重生标记放置于模型旁边。提醒下一个状态阶段可以使用该特殊技能。

生命汲取 (Protheion)

拥有这个近战特殊技能的单位可以在造成伤害的同时增加自己的生命。

生命汲取

自动技能

近战特殊技能，选择性

需求：

- ▶ 无论在主动轮还是反应轮，为使用该特殊技能，士兵必须和敌军轮廓板处于接触状态。并且宣布了近战攻击。
- ▶ 攻击目标必须具有生命值属性。

效果：

- ▶ 通过近战攻击目标。每造成一点伤害，生命汲取的使用者都能恢复1点生命值。如果技能使用者没有受到过任何伤害，那将提高1点生命值属性。
- ▶ 生命值提升不能超过原属性两点以上。
- ▶ 如果使用者的“生命值”属性高于初始值，玩家必须放置一个“强化” (Power-up) 或者 “强化2” (Power-up2) 来表示该士兵的生命属性加值。

EXAMPLE 1

A Caliban enters Close Combat against a Fusilier, who declares CC Attack as their ARO. The Caliban wins the fight and the Fusilier fails their Saving Roll, thus becoming Unconscious. When the Order concludes, the Caliban places a Power-Up 1 Token besides himself, showing that his Wounds Attribute is now 2.

During the next Order, the Caliban declares a CC Attack against the Unconscious Fusilier, performing a Coup de Grâce so that the target automatically passes from Unconscious to Dead State, without performing a Saving Roll. At the end of the Order, the Caliban places a Power-Up 2 Token besides himself, showing that his Wounds Attribute is now 3.

虔信部队 (Religious Troop)

信仰和领导者的教诲，让这些士兵们成为忠诚的勇士，拥有不可动摇的信念。甚至当他们的同伴都已经放弃了希望，这些狂热者的热忱也足以让他们在战斗中站稳脚跟。

虔信部队

自动技能

强制性

效果

- ▶ 拥有这个特殊技能的士兵无需掷骰，自动通过勇气掷骰 (Guts Roll)。这意味着拥有这个特殊技能的士兵被迫坚守自己的位置，无法后撤或寻找掩体。
- ▶ 但是，使用者在护甲 (ARM) 或护盾 (BTS) 掷骰中幸存后，或者受到了非致命攻击后，有机会自愿做一个勇气 (WIP) 掷骰。使用者必须通过勇气掷骰，才能像做了失败的勇气测试来获得更好的掩体。
- ▶ 使用者不会受撤退！ (Retreat!) 效果影响。正常行动直到游戏结束。
- ▶ 此外，在撤退！阶段，拥有这个特殊技能的士兵不能主动离开游戏桌面，除非场景规则特殊说明。
- ▶ 虔信部队受到失去尉官状态的影响，即便在撤退状态中也是如此。

遥控机师

这个特殊技能允许使用者向同一军表中的遥控机提供修正。

遥控机师

部署技能

选择性

效果

- ▶ 当部署该技能的使用者时，玩家将在一台已经部署在战场上的遥控机旁放置一枚遥控机师标记。
- ▶ 拥有无人机操作员标记的无人机将会获得这个特殊技能持有者单位资料的括号中的修正值。
- ▶ 当造成此特殊技能使用者进入失能状态的命令结束时，玩家移除遥控机师标记。
- ▶ 一台遥控机至多拥有一个遥控机师标记。



远程进驻 (Remote Presence)

远程进驻科技是无人驾驶战术机甲和遥控机的标志特性。遥控机受一套伪人工智能和专家级程序来精确而逻辑冷酷地控制它们的战斗行为。另一方面，战术机甲受控于人类驾驶员，但远程进驻技术允许这些驾驶员身处远离战场的地方，集中精力于操作和表现，而不必担心自身安危。

远程进驻

自动技能

强制性

效果

- ▶ 拥有该特殊技能，且同时拥有结构值属性 (STR) 的单位有两层独立的昏迷状态。

在游戏中，当一个拥有该特殊技能的单位失去所有结构值数时，其如同其他单位一样进入昏迷状态。然而，如果该单位再次受到伤害，并继续失去一点结构值，它不会如常进入死亡状态，而是进入第二层昏迷状态，并用相应标记标识出来。只有当其继续再失去一点结构值时，才会进入死亡状态，并被移出游戏。
- ▶ 拥有该特殊技能的单位无论进入哪一层昏迷状态，都只需一名工程师和其底盘接触，并通过一个单独的意志 (WIP) 掷骰，即可恢复到1个结构值。并且消除昏迷状态。
- ▶ 此外，当使用工程师（或其他明确说明可如此的特殊技能或装备）技能来修理一个拥有该特殊技能的单位时，你可以花费一枚指挥点数来重投一个失败的意志掷骰。

坑道工兵 (Sapper)

这个技能可以让士兵部署于一个加强掩体内，提供一些增益效果。

坑道工兵

部署技能/完整命令

选择性

效果

- ▶ 使用者激活这个技能时所处的地方必须足够高和宽，能够放下散兵坑状态的新轮廓板。
- ▶ 如果满足不了上一条，视为使用者执行了空置 (Idle)。

效果

- ▶ 在部署阶段，拥有该特殊技能的单位可以以散兵坑 (Foxhole) 状态部署于场，将一枚散兵坑标记放在其身侧。
- ▶ 在主动轮中，使用一个完整命令技能，可以使该单位进入散兵坑状态。将一枚散兵坑标记放在其身侧。

散兵坑状态

散兵坑

激活

- ▶ 在部署阶段自动激活此状态。
- ▶ 在主动轮中，士兵可以花费一个完整命令来进入该状态。



效果

- ▶ 该士兵的轮廓值 (S) 为 3。
- ▶ 该士兵在所有方向上，都被认为与部分掩蔽的掩体底盘接触。
- ▶ 同时，处于该状态的士兵拥有勇气和拟态 (-3) 特殊技能。
- ▶ 散兵坑状态下士兵处于一个固定的位置，他不能进行任何形式的移动，同时成功的闪避不能移动，仅能躲开攻击。

解除

- ▶ 当士兵进入卧倒 (Prone) 状态时，自动取消散兵坑状态。
- ▶ 一个散兵坑状态的士兵宣布移动时会自动取消散兵坑状态。玩家必须同时宣布取消散兵坑状态。这种情况下士兵会免费取消散兵坑状态，并会使用原本的移动力和轮廓值进行移动。同样的，在主动轮中，士兵在进行闪避移动时也可以自动取消散兵坑状态。
- ▶ 当取消散兵坑状态时，士兵会失去所有此状态的效果，从桌面移除散兵坑状态标记，并恢复原本的移动力和轮廓值。

牢记！

士兵启动散兵坑状态时，必须处于能放下散兵坑状态轮廓板的位置。

种子胚胎 (Seed-Embryo)

拥有这个技能的士兵，处于一个半掩埋的迷彩荚囊内部，增加他在战场上的幸存几率。在第二个主动轮他会孵化，使用另一张属性表。

种子胚胎

部署技能

强制性

效果

- ▶ 拥有此技能的士兵拥有两个属性表（胚胎状态和发芽状态）。
- ▶ 拥有此技能的士兵必须使用使用胚胎形态 (Seed-Embryo) 部署在桌面上。
- ▶ 如果拥有此技能的士兵具有迷彩特殊规则，可以以迷彩状态部署。
- ▶ 如果拥有此技能的士兵被成功的从迷彩搜索出来，将迷彩标识替换为种子-胚胎指示物。
- ▶ 如果拥有此技能的士兵具有战斗突降特殊技能，部署种子-胚胎指示物代替部署模型，照常使用战斗突降规则。
- ▶ 玩家可以在以下情况将迷彩标识或者种子—胚胎指示物替换为模型：



▶ 执行任何具有移动标签的技能作为第一个短技能，或者完整技能时，发芽形态的属性将作用于整个命令。

▶ 执行任何成功的闪避ARO。在进行闪避移动之前替换为发芽形态的属性。

传感器 (Sensor)

超发达的感官和先进的追踪技术，是传感器这枚“硬币”的两面。无论哪种方式，底线是一样的：发现隐藏在周围的威胁。

传感器

短技能

攻击，选择性，控制区域

效果：

- ▶ 通过宣布传感器技能，使用者可以做一个意志 (WIP) +6 (不受距离或拟态的修正) 的普通掷骰，同时探测传感器使用者控制区域内所有隐匿部署 (Hidden Deployment)，迷彩 (Camouflaged) 状态的敌方士兵，武器或装备。
- ▶ 宣布传感器不需要对目标拥有视线，甚至可以不指定目标。
- ▶ 拥有迷彩 (Camouflage) 特殊技能的敌方士兵，不能在拥有传感器特殊技能的士兵的控制区域内重新变为迷彩状态。
- ▶ 在士兵对敌方迷彩标识宣布搜索 (Discover) 时，不需要花费命令或掷骰，传感器就能自动给予使用者意志 (WIP) 属性+6 的修正。

夏斯瓦提 (Shasvastii)

这种特殊技能代表夏斯瓦提这一外星种族的士兵在陷入昏迷 (Unconscious) 时的特征行为。

夏斯瓦提

自动技能

强制性

效果

- ▶ 具有这种特殊技能的士兵有一种特殊形式的昏迷状态，称为夏斯瓦提胚胎状态 (SHASVASTII-EMBRYO STATE)。



夏斯瓦提胚胎状态

夏斯瓦提胚胎

失能

激活

- 当拥有“夏斯瓦提”特殊技能的士兵进入昏迷状态时自动激活。

效果

胚胎状态与昏迷状态大体相同，除了以下区别：

- 放置一个夏斯瓦提胚胎状态标记，代替昏迷状态标记。
- 在游戏进程中，处在此状态下的士兵在计算撤退！状态时仍然算在胜利分数内，场景任务计算分数时也一样。
- 在游戏结束时，处在此状态下的士兵和昏迷状态下的士兵同样，不能计入胜利分数内。



SIXTH SENSE EXAMPLE



During his Active Turn, a Nisse HMG advances in cover behind a Smoke Template. There are no AROs to his advance because the Zhanshi does not have LoF due to the Smoke and the Zhànying is Engaged in Close Combat with a Fusilier.

With his second half of the Order, the Nisse decides to declare BS Attack against the Zhànying, so he will have to apply the MOD for a BS Attack Into a Close Combat.

As the Zhànying has Sixth Sense and is the target of an Attack, he can declare Dodge if he wants to avoid the Nisse's shots.

第六感 (Sixth Sense)

拥有这个特殊技能的士兵对迫在眉睫的威胁有一种不可思议的感知能力。

第六感

自动技能

选择性

需求

- 使用者必须成为攻击的目标。

效果

- 当有敌人在使用者的视线之外宣布对使用者进行攻击时（只有攻击），允许使用者对其回应，无视使用者的朝向和视线。为了划出视线，此时视作使用者拥有360度全视野。如果处于接战中，可以对近战外的单位划出视线。
- 使用者忽略偷袭攻击带来的负面修正。
- 第六感的使用者在对来自于零可见度区域（Zero Visibility Zone）另一侧的攻击以射击攻击做出反应时，不需要承受-6的BS修正。
- 当使用者宣布闪避时，将不会承受负面修正，除了不可移动A状态带来的-6PH修正。
- 处在接战状态的第六感特殊技能使用者，可以对视线之外的攻击宣布闪避。
- 对于拥有第六感特殊技能的士兵，潜行特殊技能不生效。

牢记

成功的闪避可以使得士兵在可以到达一个不与敌方轮廓接触的位置时，可以取消接战状态。

专家行动员 (Specialist Operative)

在战斗部队中，拥有这种技能的士兵可以完成任务和抢占目标点，即使他不是一个专家士兵。

专家行动员

自动技能

选择性

效果

- 在进行场景任务游戏时。拥有这个技能的士兵被认识为是专业士兵（Specialist Troop），能使用场景任务提供给专业士兵的能力。
- 该特殊技能的所有者被认为是专业士兵，即便该单位并不具备任何被场景规则定义为专业士兵的特殊技能（例如工程师，黑客，军医……）。

战略部署 (STRATEGIC DEPLOYMENT)

这一特殊技能允许它的使用者和同一火力组的士兵应用深入部署 (Forward Deployment) 特殊技能同时向前部署。

战略部署

部署技能

选择性

需求

- ▶ 在部署阶段，这个特殊技能的拥有者必须是火力组第一个被部署在游戏桌上的成员。
- ▶ 拥有这一特殊技能的人必须被部署为火力组的队长。

效果

- ▶ 在部署阶段，首先部署拥有此特殊技能的人，然后部署其他火力组成员，可以像拥有深入部署(+4") (Forward Deployment) 特殊技能一样被部署。
- ▶ 如果某一场景或比赛规则为火力组的任何成员提供了深入部署 Forward Deployment(+4") 特殊技能，那么战略部署所有者和火力组的其他成员可以像拥有深入部署Forward Deployment(+8") 特殊技能一样被部署。

潜行 (Stealth)

该特殊技能的使用者接受过专注于安静移动的特殊训练，如同艺术般保持隐蔽，并拥有对松懈的敌人突然发动无情近战攻击的能力。

潜行

自动技能

近战特殊技能，选择性

需求

- ▶ 该特殊技能的使用者必须处于自己的主动轮。

效果

- ▶ 允许使用者在敌军模型或标识的控制区域内使用谨慎移动 (Cautious Movement) 技能。
- ▶ 拥有该特殊技能的单位在一个或多个敌军的控制区域内，但不在他们的视线内，宣布短移动技能或谨慎移动时不会触发这些敌军的反应命令。
- ▶ 但是，如果命令的第二个短技能是任何非移动技能，那么这些敌军可以使用通常方式进行反应。
- ▶ 如果拥有潜行技能的士兵在敌人视线外移动，并和一个敌人底盘接触，最后宣布了任何非移动的短技能，那么敌人只能宣布近战攻击，闪避，重启，或者其他可以在近身 (Engaged) 状态下使用的反应技能。
- ▶ 该近战特殊技能可以在与敌方未底盘接触的情况下使用。

重要！

潜行特殊技能在对抗可部署武器时或是对方是拥有第六感特殊技能的士兵时，潜行特殊技能将不生效。

战略家 (Strategos)

拥有这个特殊技能的人都是专业的战略家，具有卓越的分析头脑，熟读兵法并且胸有成竹。

战略家 L1

自动技能

选择性

需求

- ▶ 只有使用者为部队的尉官时，该特殊技能才生效。

效果

- ▶ 在部署阶段，你可以预留两个士兵在对手部署之后部署，而不是通常的一个。
- ▶ 在你的主动轮开始，计算命令数时，将特殊尉官命令替换为正规命令。将这个命令加入到使用者所在的战斗小组的命令池中。

战略家 L2

自动技能

强制性

需求：

- ▶ 只有使用者为部队的尉官时，该特殊规则才生效。

效果：

- ▶ 在主动轮的战术阶段，指挥点数使用步骤中，可以使用此技能不消耗指挥点的将士兵移动到另一个战斗组中。
- ▶ 在部署阶段，你可以预留两个士兵在对手部署之后部署，而不是通常的一个。
- ▶ 在你的主动轮开始，计算命令数时，将特殊尉官命令替换为正规命令。将这个命令加入到使用者所在的战斗小组的命令池中。

超级跳跃 (Super-Jump)

拥有超级跳跃技能的士兵，可能借助特殊装备，力量增强系统或者单纯是生物进化的优势做出超人类般的跳跃。.

超级跳跃

自动技能

移动，选择性

效果：

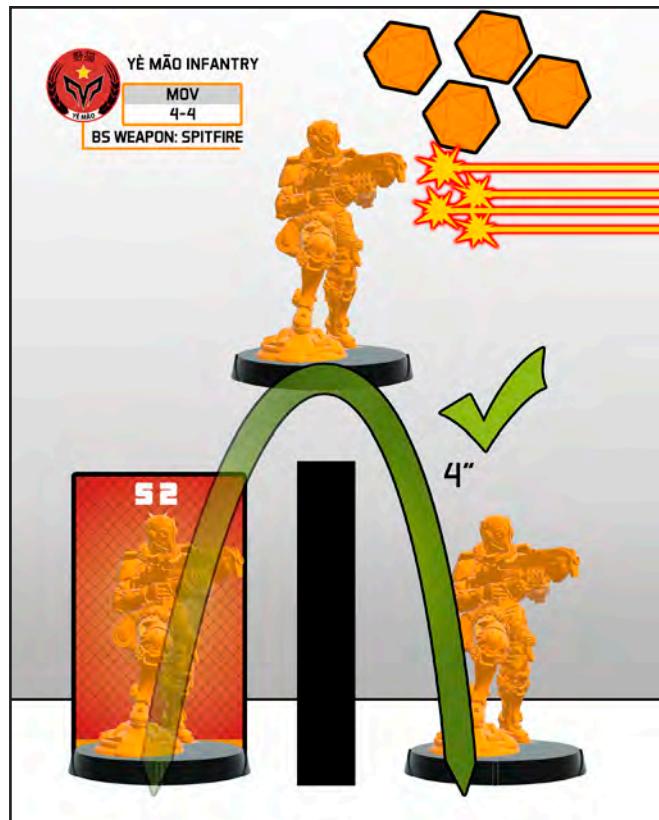
- ▶ 此特殊技能让使用者的跳跃 (Jump) 技能从完整命令技能变为短移动技能。
- ▶ 此技能也允许使用者在垂直，倾斜和水平方向的跳跃距离使用移动力 (MOV) 属性的第一个值作为短技能跳跃的值。当他再次宣布跳跃作为第二个短技能时，可以使用移动力 (MOV) 属性的第二个值作为短技能跳跃的值。
- ▶ 通过将跳跃变为一个短移动技能，，超级跳跃技能允许使用者跳在半空中时使用其他短技能或者短移动技能（例如跳跃+射击攻击）(参看士兵的激活,p.20)。
- ▶ 使用者也可以将跳跃 (Jump) 宣布为完整命令技能，这一次强大跳跃的距离为移动力属性的两个值之和。
- ▶ 但是，像跳跃 (Jump) 技能一样，使用者在半空中无法获得部分掩蔽的修正值（即使满足部分掩体的要求）。
- ▶ 如果士兵鲁莽(由于狂热特性或任何其他效果)，当他们在鲁莽阶段激活时，他们可以在允许的技能列表上显示“移动”时使用跳跃。

牢记！

在宣布超级跳跃时，你必须指明士兵移动的确切轨迹，使对手可以宣布相应的反应。

士兵在移动时，视线范围为 360 度。

SUPER-JUMP EXAMPLE:



During their Active Turn, Troopers with Super-Jump must overcome an obstacle. Being a higher height than their Silhouette Template, the Trooper must declare Jump in order to bypass it. Thanks to their Special Skill, the Trooper may declare another Short Skill, like BS Attack—for example—during the Jump.

偷袭攻击 (Surprise Shot)

使用这个技能，士兵可以向毫无防备的敌人开火，使他们难以应对。

偷袭攻击

自动技能

强制性

需求：

- ▶ 若想使用偷袭攻击，使用者必须在被激活开始行动前处于标识状态（比如迷彩状态）
- ▶ 使用者必须宣布近战，射击，黑客或者其他通讯攻击
- ▶ 使用者必须处于他们的主动轮。

效果：

- ▶ 这种攻击将会造成单位资料的括号中说明的额外负面修正（偷袭攻击 (-3) , 偷袭攻击 (-6)）。这个修正只对攻击的目标所进行的任何技能掷骰生效。
- ▶ 直到使用者再次返回标识状态后这个技能才能再次使用。

战术意识 (Tactical Awareness)

这个特殊技能意味着对战术环境有深入的了解，行动能力更强的士兵。他们获得了一个额外的非正规命令。

战术意识

自动技能

选择性

效果：

- ▶ 此技能让使用者在原本的训练属性提供的命令（正规或非正规）之外，再获得一个额外的非正规命令。
- ▶ 在玩家轮的统计命令阶段，如果使用者已经以模型或标识的状态部署在战场上。将一个非正规命令指示物放在拥有此技能的士兵的旁边。
- ▶ 这个限定的非正规命令不能被指挥点数或其他规则转化为正规命令。除非有明确说明。
- ▶ 此外，如果此技能的使用者被指定为火力组的队长，那么这个非正规命令可以让火力组行动，就如同正规命令一样。

地形适应 (Terrain)

一些单位接受额外的训练，以便在特定地形上有效地导航和战斗。

地形适应

自动技能

选择性

需求

- ▶ 地形区域的地形类型必须与单位资料上地形适应技能所示的地形类型相匹配。

效果：

- ▶ 使用者的MOV属性的第一个值将获得+1英寸的加值。
- ▶ 这个加值只会在地形区域内宣布带有移动标签的技能时生效。
- ▶ 使用者可以在其地形类型的地形区域中正常移动，而不会受到该地形区域提供的任何移动限制。
- ▶ 如果使用者的单位资料中地形适应特殊技能的括号中列出了数个地形类型。玩家在将士兵部署到战场上时必须选择一种。
- ▶ 具有地形适应（全地形）的特殊技能使用者将会在任何规则允许地形适应生效的地形（水域，沙漠，山地，丛林或是零重力）上获得该特殊技能的效果。

完全反应 (Total Reaction)

拥有这个特殊技能的士兵具有卓越的反应能力。可以在自动反应命令中做出尽可能多的攻击，像在进攻中一样。

完全反应

自动技能

选择性

效果

- ▶ 使用者在反应命令（ARO）中宣布射击攻击时可以使用武器完整的攻击数（B）。
- ▶ 反应射击只能攻击单个目标。

变身 (Transmutation)

该特殊技能表示使用者具有变成另一类型的士兵，并有一套新的属性和技能的能力。

变身

自动技能

需求：

- ▶ 使用者必须满足技能括号中的变身条件



效果

变身特殊技能因其触发条件不同而分为数个不同的种类，这会迫使他们使用他们的第二张属性表。

- ▶ 如果使用者没有变身后的模型，那么将一个变身标记，或者其他代表变身的特殊标记（如果有特定的话）放到模型旁边，表示他已进入新的形态。并使用新的单位资料。

▶ 变身（生命值）和变身（结构值）：

- ▶ 在让使用者失去第一张属性表中最后一点生命值或结构值的命令结束后，士兵将他们的第一张属性表替换为第二张属性表。
- ▶ 如果在命令中使用者失去了超过一点生命值或结构值，那么在命令结束时，要在新属性表的生命值或者结构值中扣除超出的部分。
- ▶ 只有当士兵在失去了第二张属性表中最后一点生命值或是结构值，他才会陷入昏迷状态。

▶ 变身(自动)：

- ▶ 通过执行任何带有移动标签的技能，拥有变身（自动）特殊技能的士兵可以在他单位资料中列出的不同属性表中切换，这个切换总发生在他们移动开始时，并在整个移动过程中都应用新属性表的数据。
- ▶ 这会影响士兵在战场上穿越的距离，具体取决于士兵的移动属性。
- ▶ 拥有这个特殊技能的士兵的生命/结构属性点会在他们所有的属性表中共享。因此，来自任何形态受到的生命/结构属性点损失将会影响到所有的属性表。
- ▶ 使用这个特殊技能的士兵可以以任意形态部署。

牢记！

变身（生命/结构值）的结算流程：

在进行完保护掷骰，任何可能的勇气掷骰后，如果有必要，再应用新的属性表。

EXAMPLES OF TRANSMUTATION

iSC: Fraacta Drop Unit										Spec. Trained Troops	
Li											
Jump Form											
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVR		
4-4	15	12	12	12	1	3	1	2	2		
Special Skills: Immunity (Shock) · Courage · Parachutist · Combat Jump · Transmutation (W)											
Li											
Survival Form											
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S			
4-4	15	12	10	14	2	5	1	2			
Special Skills: Immunity (Shock) · Courage											
Name	Weaponry Equipment Peripheral			Melee Weapons			SWC	C			
FRAACTA	Combi Rifle, Nanopulse			Pistol, CCW			0	27			
FRAACTA	Boarding Shotgun, D-Charge			Pistol, CCW			0	27			
FRAACTA	SplitRif, Nanopulse			Pistol, CCW			1.5	33			

After the Fraacta loses 1 point of its Wounds Attribute, a Transmuted Marker (TRANSMUTED) indicates the use of the Survival Form profile.

TRANSMUTATION (WOUNDS) EXAMPLE

A Dogface receives three simultaneous hits. He makes his three Saving Rolls and fails two of them, so he loses 2 points from his current Wounds Attribute. The Trooper would then subtract one single point of Wounds from his Dogface profile, and replace it with the Dog-Warrior profile (replacing the Dogface Model with the Dog-Warrior Model), and subtract the other point from the Wounds Attribute of his new profile. The Dog-Warrior is still standing, but his current Wounds Attribute is 1 instead of the original value of 2 listed in the Dog-Warrior profile.

三角测距校准 (Triangulated Fire)

这些侦测系统可以对目标进行辅助三角测距，以获得更高的射击精度和更好的射击效率。

三角测距校准**完整命令技能**

射击攻击，选择性

需求：

- ▶ 使用者必须能对目标划出视线。

效果

- ▶ 允许使用者宣布使用自己的一件射击武器，射击视线中一个目标。这次射击仅仅适用bs-3修正，并忽略其他一切修正（射程，掩体，特殊技能如拟态等等）
- ▶ 影响射击次数的修正将会正常适用。

重要！

三角测距校准不能让使用者攻击武器最大射程之外的目标。例如，不能使用复合步枪攻击 48 寸以外的目标

老兵 (Veteran)

这名士兵已经挺过了数次劫难，靠的可不只是运气和一点小花招。

老兵**自动技能**

选择性

效果

- ▶ 使用者将不会受到失去尉官状态的影响，并保持正规军状态。
- ▶ 使用者将不会受到撤退！规则的影响，并且不会进入撤退！状态，正常行动直到游戏结束。
- ▶ 使用者不会进入孤立状态。（由特殊弹药，黑客程序或是场景任务特殊规则所导致的等等）

弱点 (Vulnerability)

无论多坚韧的士兵都会有弱点。可能是某种攻击，也可能是某样弹药。

弱点**自动技能**

强制性

效果

- ▶ 拥有此技能代表士兵难以防御某种特定的攻击，武器或弹药，具体会属性表的括号中列出。当该士兵拥有任意种类的免疫（Immunity）技能，在对抗上述的攻击和特殊技能时，不能使用免疫技能。

VULNERABILITY EXAMPLE

Dog-Warriors have Immunity (Total) and Vulnerability (Viral), so they cannot apply the effects of Immunity (Total) (considering all Ammunition types to be Normal Ammunition, etc.) to any weapon with "Viral" in its name.

INFINITY N4 装备

与技能相同，装备能让部队进行特殊的行动或获取特有的优势。这些由装备提供的特殊效果将在下文中一一阐述。

重要！

每个装备的等级都是独立的，不会与其他等级累加。因此，只使用部队当前装备等级所具有的修正值及特殊规则。

牢记

- 在特殊技能、武器或装备旁括号内一个正向属性修正值只会对其使用者生效。
- 在特殊技能、武器或装备旁括号内一个负向属性修数值只会对敌人生效。
- 在特殊技能、武器或装备旁括号内一个对于某属性、射击次数、伤害、弹药、使用者数量数值的标注，仅在这个单位使用此特殊技能、武器或装备时生效。
- 在特殊技能、武器或装备旁括号内写有“重投”标注能让使用者重投掷骰结果中的一个骰子，仅在这个单位使用此特殊技能、武器或装备时生效。

重要！

如果有修正值作用于**射击次数**，此修正仅在主动轮生效。士兵如果有多个射击次数**修正值** (MODs) 时，一次仅有一个可以生效。

全视野目镜 360VISOR

这件装备拓展了使用者的视野范围。

全视野目镜 360 VISOR

自动装备

强制性

效果

- 这件装备给予使用者 360° 的视线范围，而不是通常地 180°

人工智能摩托AI MOTORCYCLE

人工智能摩托与普通摩托不同之处在于，当骑手下车后，摩托将成为一台**辅助设备（同步）**遥控机。

人工智能摩托AI MOTORCYCLE

自动装备

效果

- 装备摩托车的单位拥有两套独立的属性表：
- 当士兵骑乘摩托时，使用第一套属性表，以及对应摩托装备的规则。
- 当士兵下车步行时，使用第二套属性表。而摩托遵循**辅助设备（同步）**规则。
- 对于拥有人工智能摩托的士兵在部署时，玩家可以任意选择以骑乘或下车步行的状态部署。
- 当下车时，任何在骑乘状态下该士兵的游戏状态会被转移至士兵及其控制的辅助设备（同步）遥控机上（如果规则适用的话）
- 当骑乘时，任何在未骑乘状态下士兵、以及其控制的遥控机的游戏状态都会被转移到骑乘状态下的士兵身上（如果规则适用的话）
- 如果遥控机进入**孤立**、**IMM (不可移动)** 或任何**失能**状态时，骑手无法骑乘摩托。
- 当骑手在摩托上时，其整体单位属性不能被针对于遥控机的**辅助程序 (Supportware)** 强化。也就是说，当下车单位上车后，骑乘状态单位属性表生效时，对于遥控机的**辅助程序**强化会自动取消。



反照ALBEDO

反照会干扰多光谱目镜，阻止其携带者成为敌军装备多光谱目镜单位的目标。

反照ALBEDO

自动装备

强制性, 排他性

激活

► 在部署于桌面上时自动生效。



效果

- 玩家必须将处于反照激活状态的士兵视作处于**白噪音 (White Noise)** 区域中，适用**白噪音**区域规则的一切影响。
- 但是，**白噪音**规则不会影响这个处于反照激活状态的士兵。
- 此状态持续的时间有限：
 - 当此士兵部署时，将一个**反照-A**标记放在其旁边，表现其装备了反照。
 - 状态阶段中，将**反照-A**标记替换为**反照-B**标记。
 - 最后，在下一个状态阶段中，将**反照-B**标记移除，接下来的游戏中，此部队不再拥有反照。

辎重BAGGAGE

这件装备反映玩家的战斗部队拥有的补给。

辎重BAGGAGE

自动装备

强制性, 无需掷骰

效果

- 如果一个友方士兵处于**弹药耗尽状态 (Unloaded State)**，或是已经用尽了装备或武器的使用次数，并且处于一个非**失能状态 (non-Null)** 且拥有辎重的士兵控制区域内，此友方士兵可以花费一个完整命令，无需掷骰，将解除上述状态并完全恢复可消耗武器的使用次数。此效果一个命令只能对一个士兵生效。
- 对于此解除状态的效果，不适用于已经部署于桌面上的装备、武器。

生体识别目镜

BIOMETRIC VISOR

这种装备专门为识别伪装而设计。

生体识别目镜 BIOMETRIC VISOR

自动装备

强制性

效果

- 这件装备的携带者无视**伪装-1级 (Impersonation-1)** 状态造成得意志修正。
- 如果对攻击者拥有视线，生体识别目镜携带者无视对于任何**伪装状态**或**投影 (Holoecho)** 状态的修正值。另外，即使没有对攻击者拥有视线，生体识别目镜携带者无视对于任何伪装状态或投影状态带来的近战修正值。

记忆立方CUBE

这表明该士兵拥有一种自动记忆记录和存储装置，通常称为记忆立方。

拥有记忆立方的士兵更容易治疗。此外，记忆立方的携带者如果发生了伤亡，也有在未来复活的可能。

记忆立方/记忆立方2.0

自动装备

效果

- 当使用**军医 (Doctor)** 特殊技能（或者某技能或装备特指记忆立方相关）治疗一个具有记忆立方的士兵时，你可以使用一个指挥点数重投失败的结果。



致眩器DAZER

致眩器是一种可部署装备，在其控制区制造一片可以妨碍其他士兵行进的地形区域。

致眩器DAZER

自动装备

可部署, 消耗品(3), 控制区

效果

- ▶ 这件装备会在其控制区范围内生成一片无限高度的困难地形。
- ▶ 具有全地形适应(Terrain (Total))技能的士兵忽略致眩器的效果，并且于宣布移动行动时，始终受益于此技能修正。
- ▶ 一个被部署的致眩器始终存在于桌面上直到游戏结束或被摧毁。

致眩器

致眩器 特性: 可部署, 一次性(3), 控制区

致眩器

ARM	BTS	STR	S
0	0	1	X

关闭器DEACTIVATOR

该装备可以关闭敌人部署的陷阱和自动武器。

关闭器DEACTIVATOR

短技能

射击攻击

要求

- ▶ 这件装备的使用者必须拥有对目标的视线。
- ▶ 关闭器只可用于敌人的装备、部署在桌面的武器，不能用于迷彩标记。

效果

- ▶ 关闭器允许使用者通过一次普通意志掷骰，来关闭敌军在使用者视线内的装备或可部署武器（地雷、极速熊猫、疯狂考拉……）
- ▶ 意志掷骰只受距离修正，不会被特殊技能（比如拟态）、装备或掩体影响。
- ▶ 如果使用者通过意志掷骰，将敌人的装备或武器从游戏中移除。

关闭器DEACTIVATOR

关闭器	特性:	技术武器, 射击攻击, [**]
Damage:	B: 1	
Ammo:	Saving Roll Attribute:	
	RANGE	
8"	16"	24"
+6	+3	-6

可部署中继器

该装备是黑客入侵区域放大器，被设计为可部署于战场上。完整规则于规则书第60页战斗部分。

电子对抗装置ECM

电子对抗装置是安装在车辆载具和战术机甲上，干扰和关闭敌方制导弹药的系统，具体类型取决于他们装备的类型

电子对抗装置ECM

自动装备

要求

- ▶ 该自动装备仅在面对其括号内书写特性武器的射击攻击时才会激活。

效果

- ▶ 电子对抗装置会对攻击其拥有者的士兵施加一系列削减修正。
- ▶ 其反制攻击类型及修正值都会在单位资料中写明。

逃生装置ESCAPE SYSTEM

这件特殊装备允许战术机甲或载具驾驶座舱中的操作者从危机中撤离。

逃生装置ESCAPE SYSTEM

自动装备

强制性

要求

- ▶ 逃生装置会在战术机甲失去了最后一点结构点 (STR) 的命令结束时自动激活，无论机甲自身在其主动轮或反应轮。

效果

- ▶ 逃生装置的激活过程分两个步骤：
 - ▶ 在机甲失去最后一点结构点的命令结束时，将机甲操作员与机甲底盘接触放置。
 - ▶ 然后，移除机甲模型并将其替换为烟雾圆形盖板。
- ▶ 如果机甲失去的结构点数超过自身剩余值，将这些额外失去的结构点数分配至操作员的生命值上（即驾驶员额外掉这么多血）。
- ▶ 逃生装置的激活过程必须完成，即使操作员已经处于昏迷或死亡状态，亦或者该机甲处于不可移动状态（由于黑客攻击，黏胶特殊弹药或任何其他原因）或被占据 (Possessed) 状态。
- ▶ 配备逃生装置的机甲将一直为所属玩家提供命令，直到其操作员进入失能 (Null) 状态（昏迷，死亡，腐化状态等）。
- ▶ 如果机甲操作员易受电子信息攻击或电磁弹药伤害，在操作员模型放置于游戏桌上之前，他不能被黑客攻击，或被电磁武器伤害。

牢记

在操作员模型放置于游戏桌面之前，要一直使用机甲的**护甲值(ARM)**

激活逃生装置不需要花费任何命令，因此敌人不能以任何方式对操作员撤离过程做出反应。

烟雾圆形盖板必须放置，即使操作员已经失去所有的生命值，变成飞尸。

极速熊猫FASTPANDA

极速熊猫是一种用来对战场关键区域短距离遥控部署的自走式入侵区域放大器

极速熊猫FASTPANDA

自动装备

效果

- 当玩家宣布一个部署通用技能时，此件装备的使用者可以将极速熊猫部署于其控制区范围内而不是于其地盘接触。
- 极速熊猫是一件包含了一个中继器的装备。
- 一个被部署的极速熊猫会一直存在于桌面上直至游戏结束或被摧毁。

极速熊猫

极速熊猫

特性:

消耗品(1), Indiscriminate任意性, 警戒者, 可部署, 控制区

极速熊猫

ARM**BTS****STR****S**

0

0

1

1



防火墙

某些装备、黑客装置以及程序内置了针对量子战斗的防御机制。

完整规则于规则书第59页战斗部分。

修理装置GIZMOKIT

一种特殊的装备，能让具有结构属性的装置得到恢复重整。

修理装置GIZMOKIT

短技能

非致命

要求

- 一个修理装置的目标必须是友军模型。
- 修理装置有两种使用方式，要求各不相同：
 - 如果需要远程使用，则使用者必须拥有与目标的视线。
 - 如果需要接触使用，则使用者必须与目标地盘接触。

效果

- 远程使用时，修理装置被当作一个非致命的射击武器使用，如果使用者通过了射击攻击掷骰，此次攻击会受到相关修正（**距离**，**掩体等**），目标会进行一个**体格(PH)**掷骰。
- 当修理装置在地盘接触的情况下使用时，使用者通过一个短技能，无需掷骰，使目标进行一个**体格**掷骰。
- 以上两种情况，如果目标通过了PH掷骰，则会回复1点**结构值(STR)**，如果失败，则会失去1点结构值，并可能会进入**昏迷**或**死亡**状态。
- 修理装置的目标不需要做保护掷骰。
- 这件装备可以使用任意次数，回复任意目标已经丢失的**结构值**点数。
- 如果由于某种特殊技能与规则，一个士兵于一个命令中受到了多次修理装备的成功掷骰效果，并且随后的**体格**掷骰也全部通过，也只能恢复1点**结构值**点数。
- 如果一个士兵在军表其单位资料中，修理装置后括号内有一个**体格**数值，则在修理装置掷骰成功后的**体格**掷骰中，使用括号内的数字进行判定。

修理装置GIZMOKIT

修理装置

特性:

非致命, [***]

Damage:

B: 1

Ammo:**Saving Roll Attribute:**

RANGE

8"

16"

24"

+3

0

-6

黑客装置HACKING DEVICE

黑客装置是量子战斗中的工具。这些具有丰富用途的设备，取决于不同种类，可以提供战场辅助或施展强大的网络攻击。

黑客装置HACKING DEVICE

自动装备

通讯装备

效果

- ▶ 允许使用急冻 (Carbonite)、湮灭 (Oblivion)、聚焦锁定 (Spotlight)、完全控制 (Total Control) 黑客程序。

高级黑客装置HACKING DEVICE PLUS

自动装备

通讯装备

效果

- ▶ 允许使用急冻 (Carbonite)、电子伪装 (Cybermask)、湮灭 (Oblivion)、聚焦锁定 (Spotlight)、完全控制 (Total Control)、白噪音 (White Noise) 黑客程序。

杀手黑客装置KILLER HACKING DEVICE

自动装备

通讯装备

效果

- ▶ 允许使用电子伪装 (Cybermask)、三位一体 (Trinity) 黑客程序。

进化者黑客装置EVO HACKING DEVICE

自动装备

通讯装备

效果

- ▶ 允许使用火力协助 (Assisted Fire)、空降控制 (Controlled Jump)、反应强化 (Enhanced Reaction)、精灵尘 (Fairy Dust) 黑客程序。

牢记

黑客和黑客装置均可以受益于各种升级增益。于59页查看电子信息战完整规则。

全息伪装 HOLOMASK

一种纳米技术的三维形态图像发射器，其设想为了隐藏使用者的身份，并让其伪装成部队中的另一个单位。

全息伪装HOLOMASK

自动装备

非强制，排他性

效果

- ▶ 在部署阶段，允许其使用者以全息伪装状态部署。
- ▶ 在游戏中，允许其使用者进入全息伪装状态。

全息伪装状态HOLOMASK

全息伪装 HOLOMASK

激活

- ▶ 于部署时自动激活。
- ▶ 在主动轮，拥有全息伪装的士兵处于敌方视线之外时，可以花费一个完整命令技能恢复全息伪装状态。

效果

- ▶ 在全息伪装状态下，玩家不放置全息伪装的携带者的模型，而是放置另一个符合全息伪装要求的模型（也就是伪装成另外一个士兵的模型），并且其所携带的武器，会全息投影为伪装目标的属性表中的任意武器选项。
- ▶ 指代单位必须与全息伪装使用单位同势力或同分支军表，并且拥有相同的轮廓板。
- ▶ 这个士兵的属性表仍然是全息伪装的携带者本身的属性表。
- ▶ 全息伪装状态下的士兵不会复制伪装模型拥有的可部署武器或以指示物和模型表示的装备（**援护机仆**、**极速熊猫**、**共生伙伴**、**布雷者技能部署的地雷**等等...）
- ▶ 想要发现一个全息伪装状态下的士兵，敌方必须对其进行**搜索** (**Discover**)，并成功通过搜索掷骰。
- ▶ 如果敌方成功的发现了全息伪装状态下的士兵，那么必须将其伪装的模型替换为全息伪装携带者本身的模型，并朝向相同的方向。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备。

解除

当以下条件发生时，该士兵的全息伪装状态将解除，并将伪装模型替换为其本身模型：

- ▶ 全息伪装状态下的士兵宣布了攻击、**长官小心！** (**Look Out!**)，或其他需要掷骰的行动。
 - ▶ 如果一个处于火力组中的非队长士兵宣布了一个非支援类行动或移动时。（除了**长官小心！**）
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵宣布了一个除**谨慎移动** (**Cautious Movement**) 外的完整命令。
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵与一个敌人进入底盘接触。
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵被迫进行一次保护掷骰。
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵被**搜索**发现。
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵进入**鲁莽** (**Impetuous**) 状态（由于狂热特性或其他属性）或进入**撤退！** (**Retreat!**) 状态
- ▶ 另外：

- 无论何时全息伪装状态被取消，将伪装模型替换为其本身模型，朝向状态取消时命令最终朝向的方向。
- 当将伪装模型替换为其本身模型时，玩家必须向其对手提供此士兵的全部公开属性信息。

重要

全息伪装状态的取消作用于当前整个命令，即使是一个命令最后宣布的行动使得伪装状态取消，也视作整个命令都已经取消了全息伪装状态。

HOLOMASK AND PRIVATE INFORMATION EXAMPLE

A Hafza in HoloMask State imitating a Hassan Lasiq suffers an Enemy BS Attack. Even though his Special Skills, weapons and pieces of Equipment are considered Private Information, the Hafza cannot apply the Mimetism (-3) Special Skill of the Lasiq. This means that during the Resolution step of the Order, when MODs are applied, the Hafza's player must inform his opponent that there is no Mimetism MOD to apply.

HOLOMASK AND FIRETEAM EXAMPLE

A Fireteam Core of Janissaries including a Hafza in HoloMask State, imitating a Janissary, declares a Move + BS Attack Order. The Hafza, who is not the Team Leader, moves and provides support to the Team Leader. As he performs a Support Skill, the Hafza is not revealed, and so remains in HoloMask State. However, in the following Order, the Team Leader declares Dodge, so all the Fireteam members make a PH Roll (Evasion Skill). In this situation, the Hafza is revealed automatically.

重要

全息伪装及投影状态士兵的存在属于机密信息。其中也包含他们的特殊技能，及其武器装备。



全息投影装置 HOLOPROJECTOR

一个基于纳米科技的立体图像投射器，用于隐藏使用者的身份，或者让敌人混淆对手的数量。

全息投影装置 HOLOPROJECTOR

自动装备

选择性，排他性

效果

- 在部署阶段，允许其使用者以全息投影状态 (Holoecho State) 部署。
- 在游戏中，允许其使用者进入全息投影状态。

全息投影状态 HOLOECHO

全息投影 HOLOECHO

激活



- 当该士兵被部署时激活。在桌上放置三个投影指示物，彼此之间保持连续性。同时必须满足一般部署条件。
- 如果全息投影装置的携带者在敌人的视线之外，那么在状态阶段开始时将自动激活此状态，将另外两个投影指示物放到他底盘接触的位置。
- 在主动轮，拥有全息投影装置的士兵处于敌方视线之外时，可以花费一个完整命令技能恢复到投影状态。玩家需要将另外两个投影指示物放到他底盘接触的位置。

效果

- 在投影状态下，士兵表现为3个投影：投影1标识、投影2标识和模型本身。
- 玩家必须秘密记下这三者中哪一个才是全息投影装置的真正携带者，剩下两个为全息诱饵。
- 全息投影装置的真正携带者与两个全息诱饵会同时行动，执行完全相同的命令。但是，全息诱饵不能与场景互动，并在宣布长官小心 (Look Out!) 技能时视为宣布空置 (Idle)。
- 连续性。**投影必须与另一个投影保持连续性，无论其是否为真正的全息投影携带者。也就是说，一个投影的控制区域内至少要有另外两个投影之一。
- 在部署阶段，玩家可以在部署完投影后进行部署连续性检查。
- 在主动轮或反应轮，当投影们执行一个命令或反应命令时，玩家必须做初始连续性检查。当这个命令结束时，玩家必须做结束连续性检查。
- 投影在提供反应命令、检查视线、触发敌方武器装备（比如地雷、疯狂考拉等等）时视作真实的士兵。但是由于他们同时行动，所以只会给每一个视野或处于控制区域的敌方士兵提供1个反应命令。但是不局限于一个目标。
- 投影拥有180° 视角，取决于其模型的正前方。
- 若想区分一个投影是全息诱饵还是真实的士兵，敌方必须对这个投影通过一个成功的搜索 (Discover) 掷骰。
- 仅在主动轮，处于投影状态的士兵获得偷袭 (Surprise Attack) 技能。

- ▶ 投影状态会复制全息投影装置携带着具有的状态标记（卧倒、弹药用尽、等等）或其装备（**援护机仆**、**共生伙伴**、等等）
- ▶ 当处于全息投影状态的士兵被激活时，每个反应士兵可以宣布延迟反应直到被激活士兵宣布他的第二个短技能，所以：
 - ▶ 如果处于全息投影状态的士兵于第二个短技能暴露了自己（由于宣布了**射击**、**移动**至与某地方模型底盘接触、等等），则宣布延迟反应的士兵可以正常进行反应。
 - ▶ 如果处于全息投影状态的士兵第二个短技能并没有暴露自己，则宣布延迟反应的士兵失去宣布反应命令的机会。
- ▶ **全息投影状态的效果可以与全息伪装状态的效果组合。**
- ▶ 这就允许三个投影中，玩家可以将模型将替换成同势力中另一个士兵，其轮廓值必须与全息投影装置携带者相同；两个投影标识也将替换成此士兵的模型，并且其类型、武器和装备必须与模型相同，像投影一样。
- ▶ 如果玩家用模型来代替投影标识，那么在他的主动轮开始时以及在主动轮进入投影状态时，必须将一个投影标记放在三个模型之一的身侧（不需要是真正的全息投影装置携带者）。这是为了让对手知道，他面对的是投影状态下的敌人，因而可以宣布延迟反应命令。
- ▶ 将全息投影与全息伪装效果组合的士兵不能复制伪装投影士兵的可部署武器或以指示物、模型表示的装备（**极速熊猫**、**疯狂考拉**、**随布雷者部署的地雷**..）
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备。
- ▶ 投影状态的士兵不能是火力组的一部分。如果火力组的成员激活投影状态，那么他将自动离开火力组。

解除

当以下条件发生时，全息投影装置携带者将解除投影状态，移除所有全息诱饵，并将模型放置到他真实所处的位置：

- ▶ 全息投影装置携带者宣布了攻击，**长官小心**（Look Out!）或任何需要掷骰的技能时。
- ▶ 全息投影装置携带者宣布了一个除**谨慎移动**（Cautious Movement）以外的完整命令。
- ▶ 全息投影装置携带者与一个模型轮廓版接触时。
- ▶ 全息投影装置携带者被迫进行一次保护掷骰。
- ▶ 全息投影装置携带者被搜索发现。
- ▶ 全息投影装置携带者（由于**狂热**（Frenzy）或其他影响）变得**鲁莽**（Impetuous）时，或者进入**撤退！**（Retreat!）状态时。
- ▶ 全息投影装置携带者与其他投影打破连续性时。.

另外：

- ▶ 在一个命令中，全息投影装置携带者无论何时触发上述条件，都要在命令结束时再移除所有的全息诱饵。如果真正的携带者伪装成一个**标识**或者另一个模型，那么将它替换成携带者的模型，并面朝相同的方向。
- ▶ 但是，如果由于初始**连续性**检查失败而导致投影状态解除，那么玩家必须立刻移除所有全息诱饵，在测量移动之前。

当以下条件发生时，一个全息诱饵的将被移除：

- ▶ 它被搜索发现。
- ▶ 它与敌人模型地盘接触。

- ▶ 它被迫进行一次**保护掷骰**。此时，诱饵不做保护掷骰而是直接移除。
- ▶ 它与其他投影的**连续性**被打破时。
- ▶ 真正的全息投影装置携带者因为任何原因解除投影状态时。

重要

全息投影状态的取消作用于当前整个命令，即使是一个命令最后宣布的行动使得投影状态取消，也视作整个命令都已经取消了全息投影状态。

EXAMPLE OF DEPLOYMENT OF HOLOECHOES AS MODELS



EXAMPLE OF HOLOECHO STATE AND MODELS:

A Haqqislam player, who has the second Player Turn, decides to intimidate their rival by deploying three Chulam Snipers on different rooftops, when in reality they only deploy one Hassassin Áyyär and his two holographic decoys in the form of Ghulam Sniper Models. The player does not need to place a Holoecho Token next to one of the Ghulam Sniper Models until the start of their Active Turn, indicating to their rival that they have a Trooper with Holoprojector.



医疗装置MEDIKIT

医疗装置是可以帮助友军恢复意识的特殊装置。

医疗装置MEDIKIT

短技能

非致命

要求

- ▶ 医疗装置只能被用于昏迷状态的友军单位，除非某些特殊情景规则说明。
- ▶ 医疗装置可以被以两种方式使用，每种条件不一样：
 - ▶ 远程使用，使用者必须拥有朝向目标的视线。
 - ▶ 作为接触装备使用，使用者必须和目标地盘接触。

效果

- ▶ 当远程使用时，医疗装置视作一件非致命射击武器装备。如果使用者花费一个短技能并通过一次修正过后（射程、掩体、等等）的射击技能掷骰，目标需要进行一次**体格（PH）**掷骰。
- ▶ 医疗装置也可以在地盘接触的情况下花费一个短技能使用。无须通过额外掷骰，这使得目标进行一次**体格**掷骰。
- ▶ 如果目标通过了**体格**掷骰，他将恢复1点生命值，自动从昏迷状态恢复。如果目标掷骰测试失败，目标自动进入死亡状态，从游戏中移除。
- ▶ 医疗装置的目标不需要做保护掷骰。
- ▶ 一个士兵可以通过使用医疗装置多次由昏迷状态回复，只要一直可以通过**体格**掷骰。
- ▶ 如果由于某种特殊技能与规则，一个士兵于一个命令中受到了多次医疗装置的成功掷骰效果，他会自动取消昏迷状态，即使随后的**体格**掷骰也全部通过，也只会恢复1点生命值。

摩托 MOTORCYCLE

摩托是拥有极高操作性和速度的单人轻型车辆。在游戏中，摩托不被视为载具(VH)

摩托MOTORCYCLE

自动装备

效果

- ▶ 装备摩托的单位在属性中拥有两对分开的不同移动力数值。
- ▶ 当一个骑乘摩托的单位宣布一个短技能移动，并宣布他将下车时，将摩托模型替换为一个**摩托指示物**或者一块近似直径的场景元素。将士兵模型和摩托指示物地盘接触放置，或者从摩托指示物地盘边缘开始测量他的移动距离，两者皆可。
- ▶ 摩托指示物的单位资料如下：

摩托资料			
ARM	BTS	STR	S
○	○	1	4
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 骑乘摩托的单位无法卧倒（Prone） ▶ 骑乘摩托的单位无法攀爬，或使用梯子。 ▶ 骑乘摩托的单位无法垂直或者斜向上跳跃，他们只能水平跳跃，或者垂直向下/斜向下跳跃。 ▶ 骑乘摩托的单位无法受益于掩体的修正值。 ▶ 骑乘摩托的单位无法宣布谨慎移动。 			

牢记

骑乘摩托的单位可以通过斜坡及楼梯，只要此移动遵循了基本的移动规则。但是，他们不能使用梯子。基本移动规则中解释了一个士兵该如何骑上摩托或下车步行。

医疗装置MEDIKIT

医疗装置	特性	非致命， [**]
Damage:	B: 1	
Ammo:	Saving Roll Attribute:	
	RANGE	
8"	16"	24"
+3	0	-6



多光谱目镜MULTISPECTRAL VISOR

这件装备被设计用来对付不同效果的军用隐匿和迷彩技术。

多光谱目镜1级

MULTISPECTRAL VISOR LEVEL 1

自动装备

强制性

效果

- ▶ 该目镜将拟态 (-3) (Mimetism (-3))，低能见度区域 (Low Visibility Zone) 对使用者造成的修正值从 -3 调整为 0。
- ▶ 该目镜将拟态 (-6)，极低能见度区域 (Poor Visibility Zone) 对使用者造成的修正值从 -6 调整为 -3。
- ▶ 此外，它允许使用者的视线穿过零能见度区域 (Zero Visibility Zone)，并在使用需要视线的特殊技能时附加 -6 修正值。
- ▶ 佩戴该装备的单位无视烟雾特殊弹药的躲闪效果。

多光谱目镜2级

MULTISPECTRAL VISOR LEVEL 2

自动装备

强制性

效果

- ▶ 该目镜将拟态 (Mimetism)，低能见度区域 对使用者造成的修正值从调整为 0。
- ▶ 此外，它允许使用者的视线穿过零能见度区域。
- ▶ 佩戴该装备的单位无视烟雾特殊弹药的躲闪效果。

多光谱目镜3级

MULTISPECTRAL VISOR LEVEL 3

自动装备

强制性

效果

- ▶ 该目镜将拟态，低能见度区域 对使用者造成的修正值从调整为 0。
- ▶ 此外，它允许使用者的视线穿过零能见度区域。
- ▶ 佩戴该装备的单位无视烟雾特殊弹药的躲闪效果。
- ▶ 该装备的使用者自动通过所有针对迷彩状态 (Camouflage State) 敌人的搜索 (Discover) 时的意志 (WIP) 掷骰。
- ▶ 多光谱目镜3级的使用者如果对使用偷袭特殊技能 (Surprise Attack) 的敌人拥有视线时，无视其相关的修正值。即使没有对敌人的视线，也能无视近战偷袭特殊技能 (Surprise Attack MODs from CC Attacks) 带来的修正值。

纳米屏障NANOSCREEN

这种装置创造出一片厚重的纳米机器人云，给予携带者可移动的掩蔽。

纳米屏障NANOSCREEN

自动装备

强制性



效果

- ▶ 纳米屏障提供360度的部分掩体，并提供相应的修正。
- ▶ 纳米屏障提供的部分掩体效果不会与其他部分掩体效果叠加。
- ▶ 玩家在部署纳米屏障的使用者时，需要同时将一个纳米屏障标记放在使用者底盘接触的位置。
- ▶ 这种装备无法在近战中使用。



中继器

这是黑客使用的范围放大器。具体规则可以查看规则书60页。

援护机仆TINBOT

援护机仆是一件半自主装备，保持在所有者身旁并向他提供一些加成或增益。

援护机仆TINBOT**自动装备**

通讯装备，预先部署

要求

- ▶ 当援护机仆的所有者进入失能 (Null) 状态时（即进入昏迷，死亡，腐化）或者进入孤立 (Isolated) 状态时援护机仆则停止发挥作用。

效果

- ▶ 即使援护机仆被一个模型或指示物表示，但是他还是一件装备，所以不能成为任何技能的目标。
- ▶ 如果机仆所有者死亡，将其所拥有的援护机仆移出游戏。
- ▶ 援护机仆可以拥有各种特殊技能或者装备；仅使用所有者属性里列出的那些。
- ▶ 如果援护机仆的所有者加入了一个火力组，那么所有火力组成员都将受益于援护机仆的效果。
- ▶ 如果火力组中不止一位成员拥有援护机仆，并具有相同的增益效果，则每次命令及反应中仅可使用一个修正值。如果援护机仆拥有不同的修正值，那么只有最有效的修正值能被使用。

X目镜X-VISOR

这是一件增加使用者在困难距离瞄准精度的装备。

X目镜X-VISOR**自动装备**

强制性

效果

- ▶ 这件装备将使用者射击武器、特殊技能和装备的距离修正值从-3调整至0，或者从-6调整至-3。
- ▶ X目镜的益处同样作用于拥有距离特性的通用技能，诸如**搜索 (Discover)** 和**火力压制 (Suppressive Fire)**。

EXAMPLES OF TINBOT TYPES**TinBot: Firewall (-3)**

Indicates that, when the owner of the TinBot is targeted by a Comms Attack, the Enemy will apply a -3 Firewall MOD.

TinBot: Guided (-6)

Indicates that, when the owner of the TinBot is targeted by a Guided Attack, the Enemy will apply a -6 MOD.

TinBot: Discover (+3)

Indicates that, when the owner of the TinBot declares the Discover Skill, they will apply a +3 WIP MOD.





COMMAND

INFINITY N4

[指挥规则]

高级规则给Infinity带来了更多的趣味。本章集合了所有高阶规则，尽管高级规则并不必在游戏中完全应用，但是它们给游戏增加了更多策略性、未来化和逼真的元素。

高级游戏机制基于基础规则，因此难度并没有比基础规则大。此章节的几个有序的小节能逐渐的引导玩家轻松地学习这些规则。

当你开始尝试使用高级规则时，你就会发现高级规则是游戏乐趣不可缺少的一部分。

指挥点数

指挥点数代表着可供你任意调度的，用来支援作战组的指挥和控制资源。

每一个玩家在每场游戏中有**4个指挥点数**。

指挥点数在游戏中有三种不同的用途：

- 战略用途
- 调遣用途
- 战术用途

指挥点数：战略用途

战略用途的指挥点数有着特殊独特的性质，反映了指挥部对于行动的防御性规划。

先手玩家可以在部署阶段选择使用一个指挥点数，可以：

- 将一个额外的士兵于对手完全部署后再进行部署。

后手玩家可以于对手第一轮的战术阶段使用一个指挥点数，可以于对手计算完命令池中命令数量时，选择其中一个选项生效：

- 将两个正规命令从对手命令池中移除，仅在第一轮可以使用。可以指定是哪个战斗组或命令组的命令被移除。
- 阻止对手第一轮使用一个以上的指挥点数。
- 后手玩家自部队中的一个士兵可以激活火力压制状态（Suppression Fire State），（如果是某装备的操控者，连同他们的辅助设备一起），但是需要遵循激活此状态的相关规则。



指挥点数：调遣用途

调遣用途的指挥点数可以于玩家的战术阶段使用。反映了指挥部的调遣规划策略。

每使用一个指挥点数，玩家可以执行以下一个行动：

- 永久的将一个友方士兵调遣到另一个战斗组中，但是每组10人的上限依旧生效。
- 取消一个友方士兵的**占据状态**（Possessed State）。

在指挥点数足够的情况下，玩家可以于一个战术阶段随意使用多次指挥点数，每次使用也可以是相同的用途。

指挥点数：战术用途

战术用途的指挥点数可以于玩家的主动轮使用。反映了指挥部对于信息资源的战术运用。

每使用一个指挥点数，玩家可以执行以下一个行动：

- 宣布一个**协同命令**（Coordinated Order），使用一个参与此次协同部队命令池中的一个正规命令。
- 使一个友方士兵自动通过或失败**勇气掷骰**（Guts Roll），忽略掷骰结果及士兵其他的特殊技能。
- 将一个非正规命令转换为正规命令，将玩家回合中相应的命令指示物替换。
- 使一个士兵不再被**撤退！**（Retreat!）状态影响。这个士兵直到游戏结束都忽略撤退！效果。
- 在使用军医特殊技能时，重投对一个具有**记忆立方**（Cube）士兵失败的意志（WIP）掷骰。此次掷骰不会对敌人提供新的反应命令。
- 在使用工程师特殊技能时，重投对一个具有**远程进驻**（Remote Presence）士兵失败的意志掷骰。此次掷骰不会对敌人提供新的反应命令。

在指挥点数足够的情况下，玩家可以于一个战术阶段随意使用多次指挥点数，每次使用也可以是相同的用途。

重要

玩家不能于反应轮使用指挥点数。

EXAMPLE OF USE OF COMMAND TOKENS: REROLLING

During her Active Turn, a Trauma Doc tries to use her Special Skill Doctor to heal a Fusilier, who is currently Unconscious. She expends one Short Skill of her Order, but fails her WIP Roll. However, her player uses a Command Token to reroll the WIP Roll. Without expending or declaring a new Order, the Trauma Doc rolls her WIP again. Sadly, luck is not on her side and she fails again. Still her player wants to spend a new Command Token and give the Trauma Doc one further opportunity to pass her WIP Roll and heal the Fusilier. This will be her last chance, but only because her player has no more Command Tokens left to spend.

协同命令 COORDINATED ORDER

一个协同命令是几个单位同时进行的一个攻击行动或者调遣。通过同时的行动，他们可以减轻敌人反应带来的伤害，或者使用更多的人来安全地清除敌人。

协同命令

要求



- 要宣布一个协同命令，你必须花费一个正规命令和一个指挥点数。此正规命令必须来自于参与协同命令士兵的命令池。
- 最多4个士兵可以参与一个协同命令。
- 当你宣布协同命令时，指定一个参与此行动的士兵为该命令的先锋 (Spearhead)。将一枚先锋标记放于其身侧。
- 所有参与的单位必须宣布和执行完全一样的一系列技能组合。
- 如果一个协同命令中的一个技能需要一个目标，所有参与士兵必须指定相同的目标。
- 只有相同受训程度（正规军／非正规军），而且在相同战斗小组内的成员，才可以参与一个协同命令。
- 你只可以在你的主动轮中命令阶段宣布协同命令。

效果

- 在一个协同命令中，先锋单位的武器**攻击次数 (B)** 为其属性攻击次数数值折半，包含所有加值，向上取整。
- 所有其他参与协同命令的单位武器**攻击次数**减为1，无论为何种武器。
- 反应单位可以选择自己的反应指向哪一个协同命令模型，多个反应单位不必要选择同一个目标。
- 如果一个或多个在协同命令中的成员不能完成任何一个命令中的短技能，他们将**空置 (Idle)**，其他人继续完成行动。
- 在近战中，只有先锋单位能够进行近战掷骰。参与协同命令，且和**相同敌人**处于地盘接触的每一个友军单位都会给先锋模型提供累加的+1 攻击次数修正值。
- 当协同命令结束时，玩家从桌上移除先锋标记。

重要

辅助装置于其控制者不能参与协同命令。

协同技能

在协同命令中，所有参与者必须宣布同样次序的技能，但可以用不同方式执行相同技能。所以，在协同命令的射击攻击中，每一个参与者都可以选择武器并执行武器的效果。

例如，一个士兵可以使用复合步枪，而另一个士兵投掷一枚手雷，第三人使用闪光脉冲攻击，第四名士兵举起了自己的碎链步枪，因为这些都被认为是射击攻击。

无论如何，在一次协同命令的射击攻击中，任何参与者都不能宣布推测攻击 (Speculative Attack) 或直觉攻击 (Intuitive Attack)，因为这些技能和射击攻击不一样。

协同命令：躲闪，转身，接战或重启

如果协同命令的目标选择躲闪，转身，接战或重启来作为自己的反应，则他的掷骰结果将和所有指向他的攻击拼骰。

协同命令：成功+失败

如果协同命令的参与者宣布使用技能或设备，如军医，医疗装置或工程师于一个普通目标，每一个失败的掷骰都会抵消一个成功的掷骰。在完全抵消的情况下，目标将完全不受影响。

协同命令：无需目标或可部署特性

具有无需目标或可部署特性的武器与装备无需选择桌面上的同一点部署。

协同命令：状态

如果玩家通过协同命令去激活一种游戏状态，每个参与的士兵必须激活相同的状态。例如，迷彩状态，所有的士兵必须激活进入迷彩状态，不能进入其他状态。



协同命令：黑客程序

如果一个玩家宣布了一个需要黑客程序的协同命令，通常会有如下限制：每个参与士兵必须使用相同的程序，如果需要选择目标，选择相同的目标。

COORDINATED ORDER EXAMPLE: MOVEMENT + BS ATTACK

In her Active Turn, a PanOceanian player coordinates a group of 3 Fusiliers and 1 Orc Trooper to mount an attack against a Raicho, a Morat TAG of the Combined Army. The PanOceanian player spends a Command Token and a Regular Order, and assigns the Spearhead role to the Orc Trooper by placing a Spearhead Token beside it. Then, she declares the first Short Skill of her Coordinated Order: Move.

The Morat TAG can only declare an ARO against one of the four PanOceanian Troopers in its LoF, so it declares a BS Attack against the Spearheading Orc Trooper. The Orc's BS is higher and his B, even halved, is better than that of the coordinated Fusiliers, so he is more likely to inflict serious damage.

The PanOceanian player declares the second Short Skill of her Coordinated Order: BS Attack against the Morat TAG.

The exchange is resolved with a Face to Face BS Roll between the Orc Trooper, whose MULTI Rifle has its Burst reduced to 2, and the Raicho. The three Fusiliers, meanwhile, make one Normal BS Roll each, as their B is 1.

COORDINATED ORDER EXAMPLE: MOVEMENT + CC ATTACK

During his Active Turn, a Combined Army player decides to coordinate a group of 4 Morat Vanguard Infantry and sic them into Close Combat against a Jotum. He spends a Command Token and a Regular Order, places a Spearhead Token beside one of the Morats, and declares the first Short Skill of his Coordinated Order: Move.

The Jotum can only react against one of the oncoming Vanguards, so it declares BS Attack against the Spearhead Morat.

The Combined Army player declares the second Short Skill of his Coordinated Order: CC Attack against the PanOceanian TAG.

There is a Face to Face Roll between the Spearhead Morat's CC and the Jotum's BS. The Morat has the +1 MOD to his Burst provided by each one of his comrades engaged in that CC, so the Morat has a Burst value of 4 (1+3).

COORDINATED ORDER EXAMPLE: FAILED ACTIVATION

To see what happens when one of the coordinated Troopers is unable to fulfil the Requirements of one of the declared Skills, we will go back to the previous example of 3 Fusiliers and 1 Orc Trooper against a Raicho.

After selecting the Orc Trooper as Spearhead and declaring the first Short Skill of the Order, Movement, the player measures and moves her four Troopers. The Raicho declares its ARO, and it becomes apparent that there is no LoF between the TAG and one of the Fusiliers. In spite of this, the PanOceanian player declares a BS Attack against the Raicho with the second Short Skill of the Coordinated Order. The Fusilier without LoF will simply be unable to open fire. Specifically, the Fusilier does not perform the declared BS Attack, and performs an Idle instead, as they have not met the Requirements of a declared Skill.

COORDINATED ORDER EXAMPLE: COORDINATING TROOPERS IN MARKER STATES

In her Active Turn, the PanOceanian player wants to coordinate 2 Camouflage Markers and 1 Orc Trooper against the fearsome Raicho. The PanOceanian player spends a Command Token and a Regular Order, selects the Orc Trooper as Spearhead, and declares the first Short Skill of her Coordinated Order: Move.

The Morat TAG can only declare its ARO against one of the three looming PanOceanian Troopers, and chooses to react to one of the Camouflage Markers. Since he is reacting to a Camouflage Marker, the Raicho may delay its ARO, so it waits until the PanOceanian player declares the second Short Skill of her Order to see if the chosen Camouflage Marker reveals itself before declaring an ARO.

If the PanOceanian player declares a second Short Skill that will reveal the Camouflage Markers (BS Attack, for example), the Raicho will be able to declare an ARO against the revealed Trooper.

If the PanOceanian player declares a second Short Skill that doesn't reveal the Camouflage Markers (another Move, for example), the Raicho will lose their right to declare an ARO.





**TERRAIN
AND SCENERY**

地形及场景建筑

本章内容是附加规则，用于让游戏变得更加真实、复杂，从而提升INFINITY N4的游戏体验。
这些规则供选择使用，玩家必须于游戏前商议使用。

特殊地形SPECIAL TERRAIN

特殊地形区域是指游戏中具有特殊规则的战场区域。玩家可以自由的摆放地形，用多种方式表明区域的边界，甚至创造自己的主题场景。

特殊地形规则可以方便地让你的Infinity游戏体验变得更加具有战术挑战性，让你能创造一个充满乐趣的，特别是“不对称”的战场。

特殊地形SPECIAL TERRAIN

要求

- ▶ 请在游戏开始前，布置战场时标记出特殊地形区域。
- ▶ 这些区域必须有明确的标识，可以识别的边界。无论是由板块、场景物件还是由其他东西所表示。
- ▶ 在游戏中，如果没有明确说明，特殊场景区域的高度视为无限。
- ▶ 当这些特殊地形放入游戏桌时，玩家们必须商定好每个地形的特性。
- ▶ 特殊地形区域会根据他们的移动难易度，饱和度，能见度条件和地形类别进行分类。
- ▶ 每个特殊地形区域必须具有一个地形类别，和其他至少一个特性。

特殊地形区域的影响范围

- ▶ 在Infinity N4中，特殊地形区域的影响范围是指应用这个此地形规则的区域。
- ▶ 任何与特殊地形区域底盘接触的士兵，或者底盘或轮廓板至少有一部分处于特殊地形区域内的士兵，就会被这块地形的规则所影响。

地形特性TYPES OF TERRAIN

地形可以提升游戏体验，其拥有各种特性供不同游戏选择。

地形类型TYPES OF TERRAIN

这个特性用来描述一片区域主要的环境类型。

请在放置地形前选择好地形的类型。这样双方玩家就会知道何时可以使用特殊地形适应技能（Terrain Special Skills）（见115页）

目前，Infinity游戏中可供使用的地形类型有：

- ▶ **水域地形：**
水域地形是指开阔水域或者多半被水淹没的土地。水域地形的例子包括海洋、湖泊、河流、湿地和沼泽。
- ▶ **沙漠地形：**
沙漠地形是指降水极少的开阔区域。这些区域通常是非常炎热，并被黄沙覆盖。总是干旱并缺少水源。沙漠地形的例子包括沙漠、戈壁以及荒凉的草原。
- ▶ **山地地形：**
山地地形涵盖了高出海拔的地区——通常是裸露山岩、植被稀疏——好比南北极圈和亚极圈的生态区。山地的例子包括各种高度的山脉、峡谷、峡湾、峭壁、冰雪覆盖的极地平原和苔原地区。
- ▶ **丛林地形：**
丛林地形用来描述的各种草木茂盛的地区。丛林地形的例子包括热带雨林、森林、茂盛的林地和茂密生长的外星植物群落。
- ▶ **零重力地形**
某些重力低到几乎不存在地方，就会属于零重力地形。在这种情况下行动和定位需要的技能与坚实的地面上完全不同。零重力地形可能会在大气层内，也可能会在大气层外，也包括真空的宇宙。零重力地形的例子包括飞船货仓、小型远地轨道空间站、旗舰的外侧船壳、太空跳帮行动、废弃的宇宙飞船还有重力系统出现故障的月球基地。



困难地形 DIFFICULT TERRAIN

穿越战场中的某些地形对普通士兵来说可能是一种挑战。

要求

- ▶ 与一块困难地形底盘接触、或者至少一部分处于困难地形中的士兵在宣布移动技能如**移动 (Move)**、**谨慎移动 (Cautious Movement)**，**跳跃 (Jump)**、**攀爬 (Climb)**、**主动轮中突击 (Assault)**、**反应轮中闪避 (Dodge)**、**接战 (Engage)**时，必须应用困难地形规则。
- ▶ 在一个命令中，与困难地形进入底盘接触状态的士兵也会被影响。

效果

- ▶ 与困难地形进入底盘接触状态时，士兵的本次移动会立刻自动停止。无论士兵的类型。
- ▶ 如果士兵要继续在困难地形中移动，必须使用一个新的命令，并受到对其两个移动值都-1的修正。

饱和 SATURATION

这种特性用来描述存在密集障碍物的地形，这样的地形会限制穿越它的物体所能造成的效果。

效果

- ▶ 任何从饱和区域内射出的，射入饱和区域或者穿过饱和区域的射击攻击，都会受到-1射击次数的修正值。
- ▶ 此修正适用于分配一个或多个目标的射击数后的结果，修正每个目标被分配的射击数。
- ▶ 射击次数最小永远是1。
- ▶ 饱和区域的修正不会与其他饱和区域叠加，如果一次射击路线中包含了多个饱和区域，其射击次数只会受到-1修正。



能见度条件 VISIBILITY CONDITION

由于茂密的植被、参差的岩石、大雪、沙尘暴还有各种各样的其他原因，一些区域会阻碍士兵们的视野，使他们无法精确瞄准。下面的规则就是用来描述这种情况，并把它们归结为四大类：

- ▶ 低能见度区域
- ▶ 极低能见度区域
- ▶ 零能见度区域
- ▶ 白噪音区域

效果

- ▶ 任何技能、特殊技能、装备，除了闪避，如果需要视线，于能见度区域中、穿过区域、进入区域的情况下宣布，都会于相关属性掷骰时受到修正。
- ▶ 此能见度修正与其他特殊技能、装备、掩体、射程修正叠加，但不会与其他能见度区域修正叠加。
- ▶ 低能见度区域：
 - ▶ 低能见度区域提供-3修正值
- ▶ 极低能见度区域：
 - ▶ 极低能见度区域提供-6修正值
- ▶ 零能见度区域：
 - ▶ 士兵的视线无法穿过零能见度区域。
 - ▶ 在零能见度区域中，士兵只能宣布不需要视线的技能，以及需要与目标底盘接触的技能。
- ▶ 任何士兵，只要成为来自于零能见度区域，或者射入、穿过零能见度区域的射击攻击的目标，可以不需要视线就对攻击者进行反应。前提是正面对着攻击者。
- ▶ 但是，由于对目标没有清晰的视线，他的自动反应命令（或者主动轮中一个命令的第二个短技能）只能选择BS-6的射击，或者无该-6修正的闪避 (Dodge)，或其他不需要视线的技能。
- ▶ 白噪音区域：
 - ▶ 白噪音区域的效果与零能见度区域相同，但是仅仅作用于装备了**多光谱目镜 (Multispectral Visor)**，或者是具有同样效果装备的士兵，无论多光谱目镜的等级。

重要

能见度造成的修正不会与另外一个能见度修正叠加。如果一片区域存在两种能见度条件，无论其类型如何，只计算修正值最多的那种。举例，一片低能见度区域 (-3) 与一片极低能见度区域 (-6) 重合，这片区域视为极低能见度区域。如果两片极低能见度区域重合，-6修正只会计算一次。



能见度区域与估测射击

估测射击不需要视线，所以不会受到能见度区域的修正，仅受到估测射击自身的-6修正值。

能见度条件与战斗突降

你不能使用战斗突降进入、接触低能见度、极低能见度、零能见度区域。

特殊地形建议与实例				
例子	地形类型	是否为困难地形	能见度条件	饱和
海滩	水域	是	--	--
	水域	是	--	--
开阔的大海				
沼泽	水域	是	--	饱和区域
戈壁	沙漠	可选	--	饱和区域
沙丘	沙漠	是	--	--
丘陵或陡峭的山坡	山地	--	--	--
极地平原	山地	可选	--	--
山腰	山地	是	--	--
高耸的山峰	山地	是	低能见度	饱和区域
树林	丛林	可选	低能见度	饱和区域
丛林	丛林	是	低能见度	饱和区域
茂密的丛林	丛林	是	极低能见度	饱和区域
原始森林	丛林	是	零能见度	饱和区域
零重力	零重力	是	--	--
暴风雨	水域/沙漠/ 山地/丛林	--	能见度等级+1	--
引擎室	可选：零重力	如零重力则是	低能见度	饱和区域
发电机室	可选：零重力	如零重力则是	白噪音	饱和区域
核心供能室	可选：零重力	如零重力则是	低能见度	--

场景建筑物

出入口宽度

在Infinity N4中，这表示这个场景物件，或这个物件的一部分允许多庞大的士兵通过。比如一个门洞或者一个窗户等等。

有两种可能的通过宽度：

- 窄通道：这个进入点只够S值为2或者以下的士兵通过。它用一个窄通道指示物表示。
- 宽通道：这个进入点允许所有士兵通过，无论他们的S值。它用一个宽通道指示物表示。

双方玩家必须于游戏开始前对场景内各出入口宽度数据达成一致，并做相应标记。

牢记

在卧倒状态下的士兵，对于轮廓板S值为X的情况，必须于其单位资料中注明其通过地形的限制情况。

重要

对于出入口宽度规则，其优先度高于常规移动规则及带有移动标志的技能。如果一个士兵没有符合出入口规则的轮廓值，他就不能通过。

在Infinity N4中，门及通道永远视作开启状态，不会阻挡射击路线，除非有特殊规则及情景条件另外说明。



**TRIUMPH AND DEFEAT,
GAMING TABLES**

胜与败

INFINITY N4中的胜利条件

游戏结束之后，是时候来裁定谁才是本局的胜利者了。完成最多胜利条件的玩家将会赢得这局游戏，但获胜和失败的条件，取决于进行游戏的类型。

标准游戏

在一局标准游戏中，双方玩家在战场上以歼灭敌方为目的相互战斗。没有什么特别的目标，仅为战而战。争取以最小的代价摧毁敌方的部队。

一局标准游戏有3个游戏轮，在第三个游戏轮结束时，双方玩家将会比较胜利分数。记住，在INFINITY N4中，你的胜利分数是所有在你军表上的处于非失能状态士兵花费分数的总和。

拥有更多胜利分数的玩家将会获得本局的胜利。

如果双方玩家在结束时拥有相同的胜利分数，本局将会视为平局。双方的部队都无法取得决定性的战果！

在标准游戏中，如果一位玩家在撤退！状态下开始他的主动轮，游戏将在这个主动轮结束时结束。

撤退！

撤退！规则允许INFINITY玩家在场上仍然存在幸存者时持续战斗，用最后的力量战斗到最后一刻并试图反转战局。

在游戏中，双方玩家在他们的主动轮开始时的战术阶段中，必须计算他们的胜利分数，为此，将所有尚未部署到战场的士兵（譬如空降部署，隐匿部署等）均视作幸存者。如果胜利分数的总和不超过构筑军表允许分数的25%，这只遭遇重创的部队将进入撤退！状态。

游戏结束：撤退	
军表分数	撤退限制幸存者分数
400	100 分或以下
300	75 分或以下
250	63 分或以下
200	50 分或以下
150	38 分或以下

撤退！状态RETREAT!

撤退！RETREAT!

激活

- 如果在玩家轮开始时，玩家的总胜利分数不超过构筑军表可用分数的25%，则该玩家的部队会进入撤退！状态。



效果

- 在撤退！情况下会自动激活失去尉官（Loss of Lieutenant）。
- 只要部队仍然处于撤退！状态下，玩家将不能任命新的尉官，当撤退！状态解除并存在一名尉官，失去尉官状态将会自动解除。
- 当撤退！状态在玩家主动轮开始时被激活，该玩家将在他的每个存活的士兵旁放置一枚撤退！标记。
- 带有撤退！标记的部队士兵们只能宣布短移动技能、谨慎移动（Cautious Movement）、闪避（Dodge）和重启（Reset）。(或是任何有特殊说明可以使用的技能)
- 在撤退！状态下，玩家将不适用鲁莽阶段，具有鲁莽或是狂热特性的士兵将不会在鲁莽阶段激活。
- 处在全息投影，全息伪装，或是任何标识状态下的士兵将会解除标识状态并进入撤退！状态。
- 这种状态不会影响自动技能和自动装备。
- 具有勇气，虔信部队，老兵，或是任意说明可防止撤退！状态带来的影响的技能的士兵将不会受到撤退！状态的效果。
- 在撤退！状态下，所有从部署区长边离开战场的士兵将被认为在战斗中幸存并可以计入胜利分数。
- 当处在撤退状态下的玩家失去和撤离所有的士兵时游戏结束。（除非场景任务中有特殊的游戏结束条件）。

解除

- 可以通过花费1指挥点数（Command Token）解除一个士兵的撤退！状态。如果这样做，那么这个士兵会无视撤退！状态，正常行动直到游戏结束。
- 如果在一个玩家轮的开始，玩家幸存士兵的总分数大于—比如因为某些士兵从昏迷状态恢复—其军队表总分数的25%，撤退！状态会自动解除。移除你的撤退！标记。

场景任务

INFINITY N4所提供的战术灵活性和兵种多样性允许玩家不仅仅满足于单纯的摧毁敌方部队。

为了更加真实的还原战争行动和高度机密任务，你可以在游戏中加入一系列的任务目标来平衡杀戮的比重或是加入特殊的游戏情景。每个场景任务会指定特殊的任务目标并要求双方玩家尽力完成。在这个模式中，完成任务目标将会获得任务所规定的目标点数。当一局比赛有了超越单纯歼灭的目标时，就可以被称为一场场景任务或是任务比赛了。

双方玩家的胜利分数依然会作为在双方玩家获得相同目标点数时判定胜负的指标，目标点数相同时，胜利分数较高的玩家赢得这局场景任务的胜利。

进行场景任务

这本核心书中包含了数个场景任务，你可以借此尝试这个激动人心的新模式。但是别忘了去官网www.Infinitytheuniverse.com下载最新的任务。（指ITS）

布置桌面（SETTING UP THE GAMING TABLE）

该建议仅供参考，依据该指南进行桌面布置仅仅是一种选择而非强制

作为一款展示现代战局的桌面战棋，INFINITY N4充分还原了现代战争中战术战略的丰富性和多变性。就如同真实战斗一样，INFINITY中的地形和环境也对双方玩家的战术决策有着决定性的影响。



鉴于这一步骤对于双方都十分关键，明智的做法是双方玩家都参与到桌面的布置之中。双方既可以依次进行地形的摆放，抑或是将地形布置在双方达成共识的位置上。

——SIBYLLA的建议

地形与掩体

进行对战的环境由地形，场景元素和建筑这些士兵穿行其间的部分组成。

放置地形的主要目的是为士兵在其中的行动提供掩护，避免他们直接陷入敌人的火力之中。利用地形包围和侧击敌人是确保胜利至关重要的一点！

地形的放置必须强制士兵跨越整个桌面去确保他们的战术优势。在进行地形的布置时，明智的做法是由双方玩家共同找到一个平衡为双方的战术行动都提供足够多的掩护，而又不至于抹杀了长程武器的优势。

在Infinity N4中，推荐的做法是以分数为标准调整游戏桌的大小，我们的建议如下：

- 对于一场150分的对局，使用24寸x32寸的游戏桌。
- 对于一场200或250分的对局，使用32寸x48寸的游戏桌。
- 对于一场300或400分的对局，使用48寸x48寸的游戏桌。

自由模式

这套规则允许玩家自定义游戏的各类参数，像战场的尺寸，军表的分數，游戏持续的轮数。或者时最大士兵许可数量等等。选择你觉得最好玩的就行。得益于INFINITY N4所提供的战术灵活性和兵种多样性，玩家可以在不影响游戏框架的情况下随意调整这些参数。

双方玩家进行自由模式时应当事先参照137页的游戏模式在各种数值问题上取得共识。

举一个例子，一场自由模式的游戏可以使用Raid比赛的部署区和桌面大小，但是使用250分而不是200分来进行比赛。不使用最大军表士兵人数限制，并且打4个游戏轮而不是通常的3个。

自由模式是资深玩家一个很好的测试不同游戏参数组合可能性的模式。可以多多使用以持续探索INFINITY N4游戏系统所带来的乐趣。

根据游戏桌的大小，玩家们可能需要更多的地形或是场景物件来为战场提供合适的掩护条件。

对战包提供了两位玩家进行24寸x32寸桌面尺寸的教学战所需要的必要地形配置。

地形布局

一场均势对局不仅仅取决于地形的数量，当然也包括他们的布局。

明智的大地形放置方式是使其之间的间隔小于10英寸，同时阻断从某一条桌边到其对边的大部分视线。一个确保能够阻断视线的方法是在桌面中部使用三个大型障碍地形来阻断对边之间的连线。以此方法来制造若干个在狙击手视线之外的安全区域。

小型地形的部署位置务求为缺乏地形的区域提供一定量的掩体。较好的做法是通过利用小型地形在大型地形之间制造走廊来为士兵的行动提供掩护。



对于一个大型地形来说，拥有围栏、窗户、门廊抑或其他可以使士兵从中穿过而又获得掩护的元素是十分有用的。

——SIBYLLA的建议

重要

在布置地形时非常重要的一点是要确保双方全部士兵的部署位置都可以避免在开局之时便完全暴露在对方的视线之下。

可达性

大型地形中附带的建筑物拥有较高的屋顶或高台，因此为狙击手或重型支援单位提供了一个理想的部署场所。如果这些屋顶没有用以上下的通路（譬如楼梯或电梯），那么这对于意图爬上或者降下这些地点的士兵来说将十分困难，从而限制了双方玩家的战术决策。因此对于拥有较高地势的地形元素来说，确定至少一条可以从地面通达至顶的道路是非常必要的。

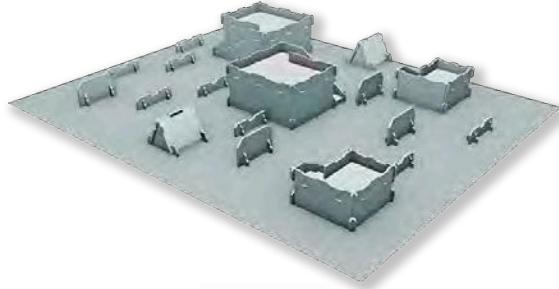
布置地形时务求避免出现过多的瓶颈和死路。桌面环境下存在越多接敌的通路便会孕育出更多更出色的战术。

对称部署区域与不对称部署区域

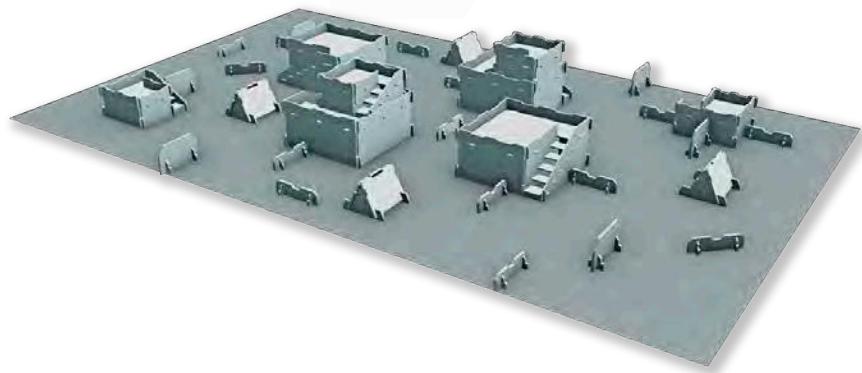
对称部署区域是指双方拥有相同数量，相同大小的地形，并以相似的方式布置在两边。与之相对，不对称部署区域是指地形数量不同，大小不同，以不对称方式布置在桌面上并且为其中一边提供了明显的地形优势。

一般建议有一方的部署区域提供制高点或者更多的掩体，以便选择拥有部署权的一方玩家获取一定的战术优势。

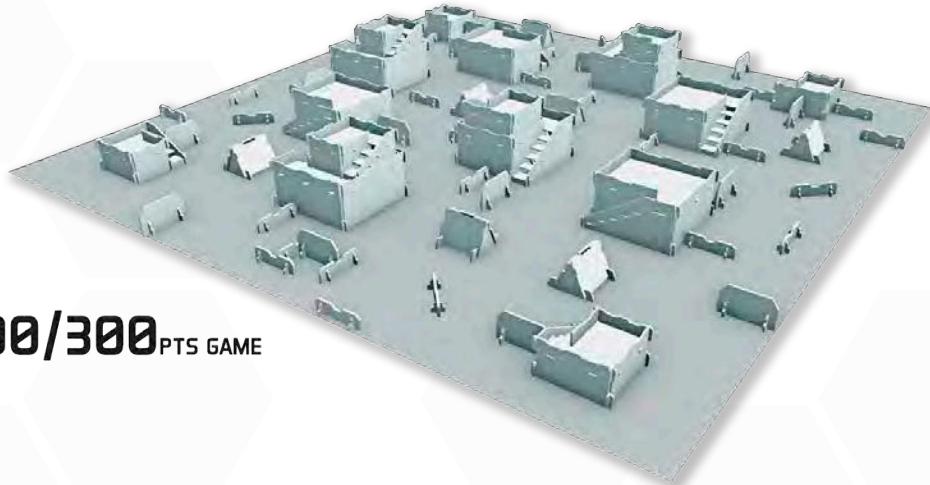
150 PTS GAME



250/200 PTS GAME



400/300 PTS GAME





SCENARIOS

场景任务 (SCENARIOS)

多样的战术性抉择使得一场INFINITY N4游戏并不止步于清除所有的敌人。

场景任务的目的是通过达成ITS预设的目标获得目标分数来完成任务。

当进行场景任务游戏时，获得更多目标分数的玩家将赢得胜利。

如果在目标分数上面出现平局，双方玩家需要比较他们的胜利分数。

获得最高胜利分数的玩家将获得胜利。

本章节包括若干个类似于在INFINITI锦标赛系统中所使用的任务，用以让玩家体验这一级别的游戏。
在INFINITY官方网站的下载页面获取更多免费信息：INFINITYTHEUNIVERSE.COM.

歼灭指令 任务目标

150分对局	200分对局	250分对局	300分对局	400分对局	目标点数
击杀40至75分的敌军士兵	击杀50至100分的敌军士兵	击杀65至125分的敌军士兵	击杀75至150分的敌军士兵	击杀100至200分的敌军士兵	1目标点数.
击杀76至125分的敌军士兵	击杀101至150分的敌军士兵	击杀126至200分的敌军士兵	击杀151至250分的敌军士兵	击杀201至300分的敌军士兵	3目标点数.
击杀超过125分的敌军士兵	击杀超过150分的敌军士兵.	击杀超过200分的敌军士兵.	击杀超过250分的敌军士兵.	击杀超过300分的敌军士兵	4目标点数.
有45-75分的胜利分数生还	有50-100分的胜利分数生还.	有65-125分的胜利分数生还	有75-150分的胜利分数生还	有100-200分的胜利分数生还	1目标点数.
有76-125分的胜利分数生还.	有101-150分的胜利分数生还	有126-200分的胜利分数生还.	有151-250分的胜利分数生还	有201-300分的胜利分数生还.	3目标点数.
有超过126分的胜利分数生还	有超过150分的胜利分数生还	有超过200分的胜利分数生还	有超过250分的胜利分数生还	有超过300分的胜利分数生还	4目标点数.
击杀敌方尉官					2目标点数.



军力部署

部署区A与部署区B：双方玩家部署于游戏桌的对面，部署区大小取决于军表的规模。

部署区	军表 分数	SWC	桌面大小	部署区域
A与B	150	3	24 in x 32 in	8 in x 24 in
A与B	200	4	32 in x 48 in	12 in x 32 in
A与B	250	5	32 in x 48 in	12 in x 32 in
A与B	300	6	48 in x 48 in	12 in x 48 in
A与B	400	8	48 in x 48 in	12 in x 48 in

任务特殊规则

杀戮

游戏结束时士兵进入死亡状态或在处于失能状态时，他将被视为被敌方击杀。

游戏结束时尚未以模型或标识形式部署在游戏桌上的部队将视作被对手击杀。

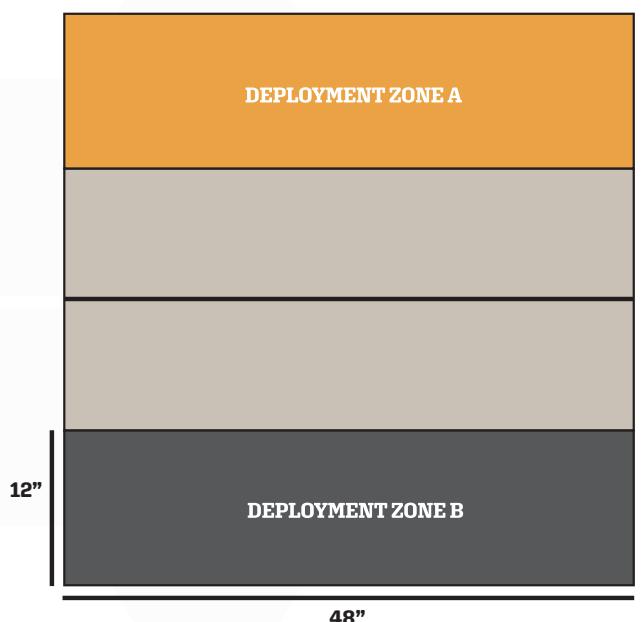
任务结束

此任务的时限有限，因此它将在第三个游戏轮结束时自动结束。

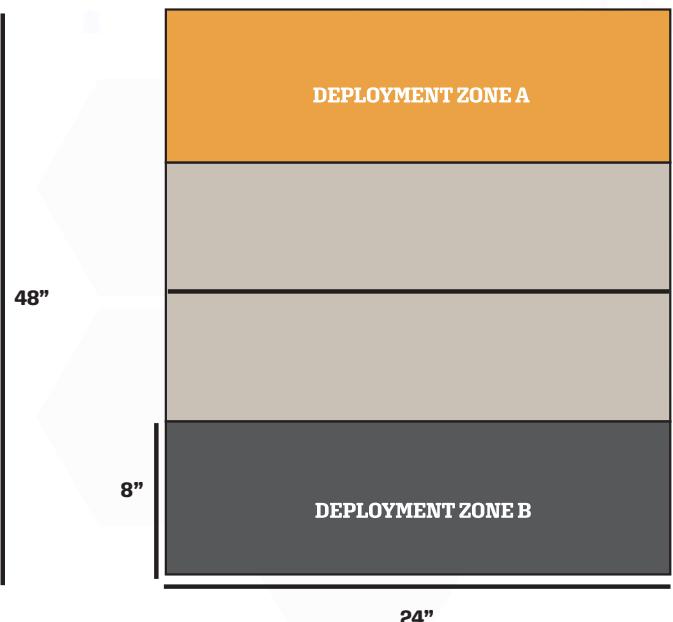
如果其中一位玩家在主动轮开始战术阶段中发现在他军表上的所有士兵均陷入失能状态，在这种情况下，任务将在该玩家轮结束时结束。



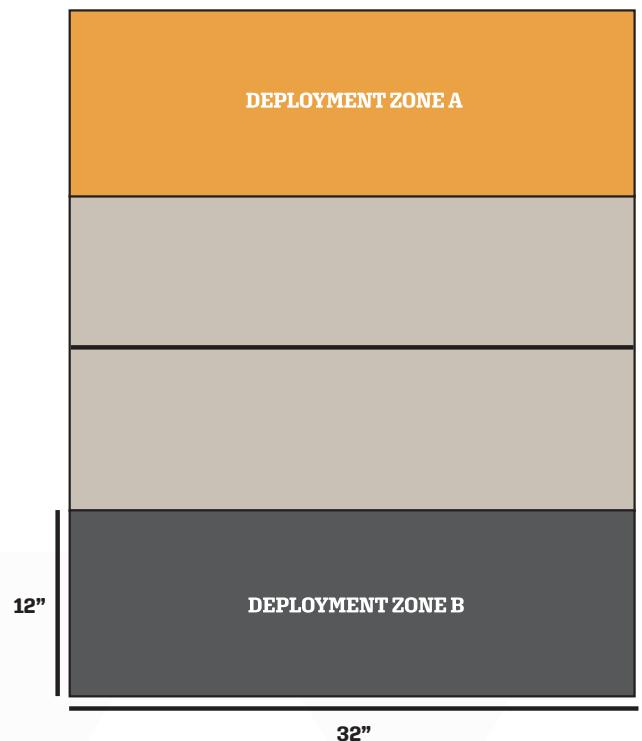
300 与 400-分值 对战



150-分值 对战



200 或 250-分值 对战



48"



主宰霸权

任务目标

- 在每个游戏轮结束时和对手占据同样多的象限（1目标点，但至少要求占据1个或以上的象限）
- 在每个游戏轮结束时比对手占据更多的象限（2目标点）
- 在游戏结束时每个被己方入侵的控制台给予1个目标点

军力部署

部署区A与部署区B：双方玩家部署于游戏桌的对面，部署区大小取决于军表的规模。

部署区	军表分数	SWC	桌面大小	部署区域	最低胜利点
A and B	150	3	24 in x 32 in	8 in x 24 in	38
A and B	200	4	32 in x 48 in	12 in x 32 in	50
A and B	250	5	32 in x 48 in	12 in x 32 in	63
A and B	300	6	48 in x 48 in	12 in x 48 in	75
A and B	400	8	48 in x 48 in	12 in x 48 in	100

任务特殊规则

占据象限

在每个游戏轮结束时（但不是在此之前），桌面分为四个区域，如地图上所示。然后，每个玩家检查自己正在控制多少个象限，并计算其目标点。

如果玩家的军表分数多于该区域内的对手，则该区域被视为玩家所占据。只有以模型或标识代表的部队才算在内。失能状态的部队不计算在内。代表武器或装备的标识（如地雷），以及不代表士兵的任何标识也不计在内。

只有当某个士兵底盘的一半以上在某个象限之内时，他才能被认为处在该象限之内。

夏斯瓦提. 拥有夏斯瓦提特殊技能的部队在处于胚胎状态或任何非失能状态时都将被计算在这个象限的分数内。

控制台

有4个控制台布置在每个象限的中央，（请参见下面的地图）。每个控制台必须由一个控制台标记或具有相同大小的场景物件代表（例如Micro Art Studio 的 Human 控制台，Warsenal 的 Tech Console 或Customeeple 的 Comlink Console ）。

入侵控制台	短技能
攻击	
需求	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 只有专家部队才能声明此技能。 ▶ 专家部队必须与控制台保持轮廓版接触。
效果	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 允许专家部队进行普通 WIP 抛骰来入侵控制台。如果抛骰失败，则可以根据需要重复多次，每次花费相应的短技能并进行抛骰。 ▶ 被黑客入侵的控制台可以被其他玩家再次入侵，方法是应用相同的步骤。在这种情况下，控制台将视作被最后入侵的玩家入侵。 ▶ 拥有黑客特殊技能的部队入侵控制台时 WIP 获得+3修正。因此，他们需要通过一个WIP+3的普通抛骰。

专家部队

在本任务中只有黑客，军医，工程师，前线观测员，医疗兵，特别行动员和带有指挥链特殊技能的部队才被视为专家部队。

军医和工程师无法利用辅助设备（Peripherals）来执行为专家士兵保留的任务。

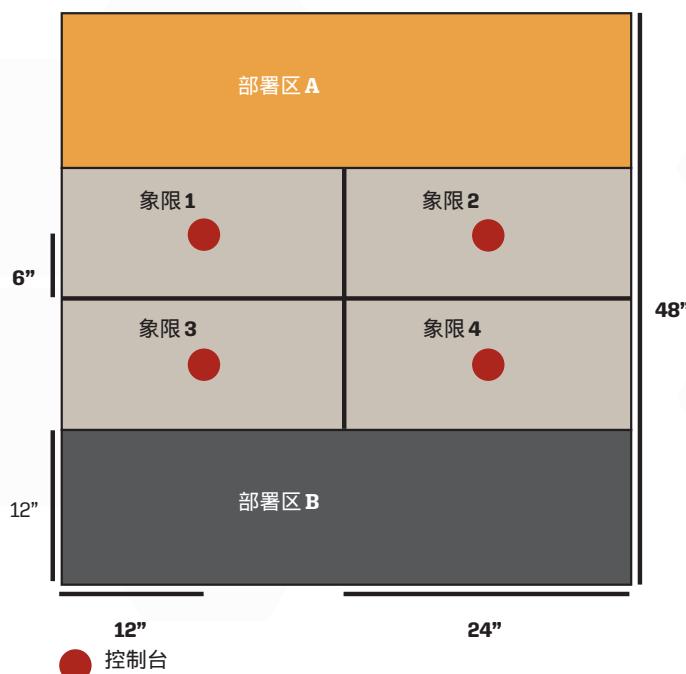
任务结束

此任务的时限有限，因此它将在第三个游戏轮结束时自动结束。

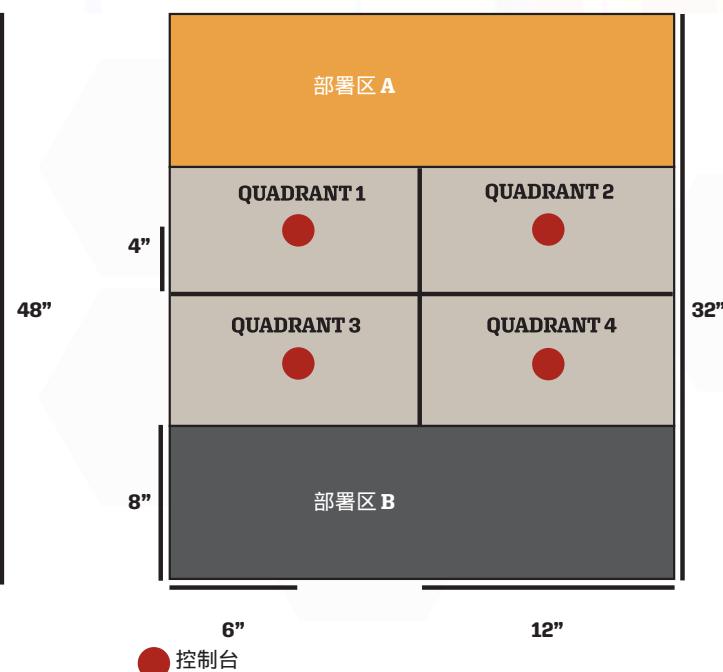
如果其中一位玩家在主动轮开始战术阶段中发现在他军表上非失能状态的士兵不足军力部署表上的最低胜利点时，在这种情况下，任务将在该玩家轮结束时结束。



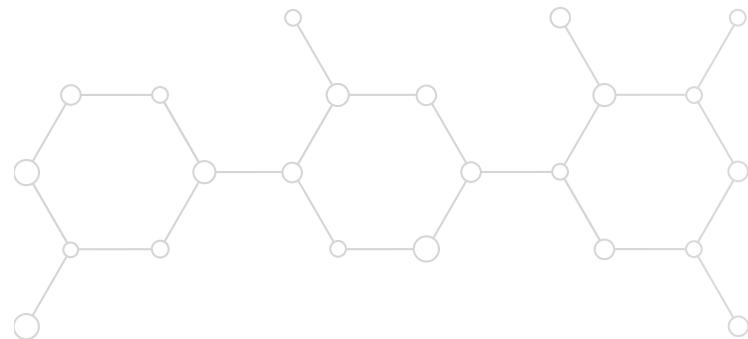
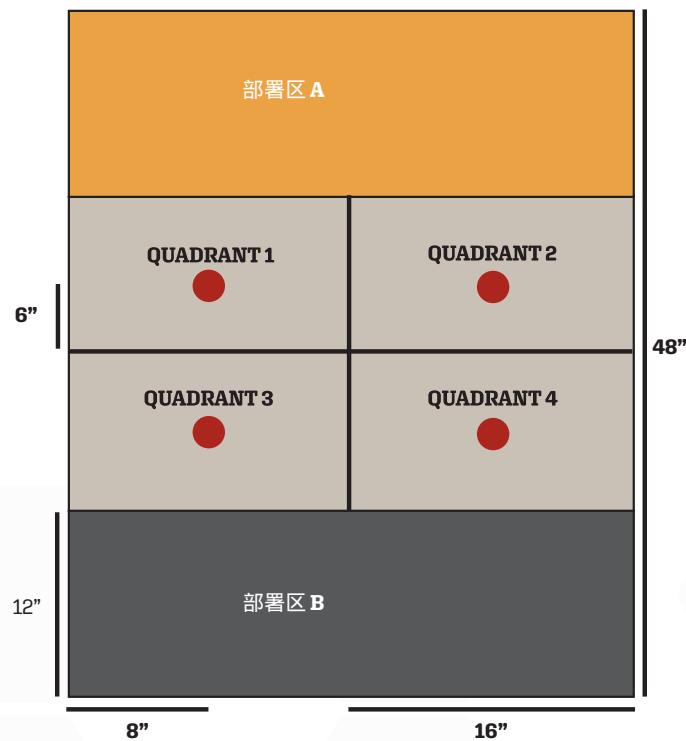
300 或 400-分 对战



150-分 对战



200 或 250-分 对战



物资补给

任务目标

- 在游戏结束时控制补给箱（每个补给箱2目标点）。
- 在游戏结束时比对手控制更多补给箱（2目标点）。
- 控制所有补给箱（2个额外目标点）。

军力部署

部署区A与部署区B：双方玩家部署于游戏桌的对面，部署区大小取决于军表的规模。

部署区	军表 分数	SWC	桌面 大小	部署区域	最低胜利点
A and B	150	3	24 in x 32 in	8 in x 24 in	38
A and B	200	4	32 in x 48 in	12 in x 32 in	50
A and B	250	5	32 in x 48 in	12 in x 32 in	63
A and B	300	6	48 in x 48 in	12 in x 48 in	75
A and B	400	8	48 in x 48 in	12 in x 48 in	100

不允许与补给箱进行轮廓版接触部署。

任务特殊规则

补给箱

如图所示场景中一共有3个补给箱，其中一个必须被放置在桌面的正中间，另外两个需要被放置在桌子的中线上，距桌边8寸。

补给箱必须用补给箱指示物标记或类似的场景物件来表示（例如 Micro ArtStudio 的 Tech Crate，Candua Wargames 的 Gang Tie Containers，Warsenal 的 Supply Box 或 Customeeple 的货箱）。



拾起补给箱

短技能

攻击

需求

需要处于以下状态之一的专家部队：

- ▶ 与未被携带的补给箱标记保持轮廓版接触。
- ▶ 与带有“补给箱标记”的且处于失能状态的模型轮廓版接触。
- ▶ 与正常状态下带有补给箱标记的友方士兵轮廓版接触。

效果

▶ 花费一个短技能，不需要掷骰，任何专家部队可以在满足需求的情况下拾起补给箱。

▶ 专家部队需要遵循“补给箱通用规则”

补给箱通用规则

- 每个专家部队最多携带一个补给箱。
- 只有模型可以携带补给箱，标识不行。
- 补给箱状态标记必须一直保持在桌面上，即使携带它的模型陷入失能状态。

控制补给箱

如果在游戏结束时玩家有模型而不是标识来携带该补给箱，则补给箱被视为由该玩家控制。这个士兵必须处于非失能状态，并且不能与任何非失能敌方模型保持轮廓版接触。

专家部队

在本任务中只有黑客，军医，工程师，前线观测员，医疗兵，特别行动员和带有指挥链特殊技能的部队才被视为专家部队。

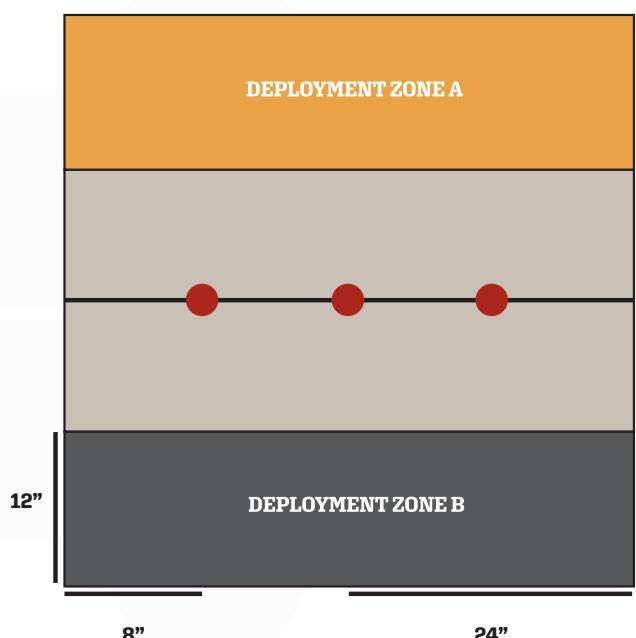
军医和工程师无法利用辅助设备（Peripherals）来执行为专家士兵保留的任务。

任务结束

此任务的时限有限，因此它将在第三个游戏轮结束时自动结束。

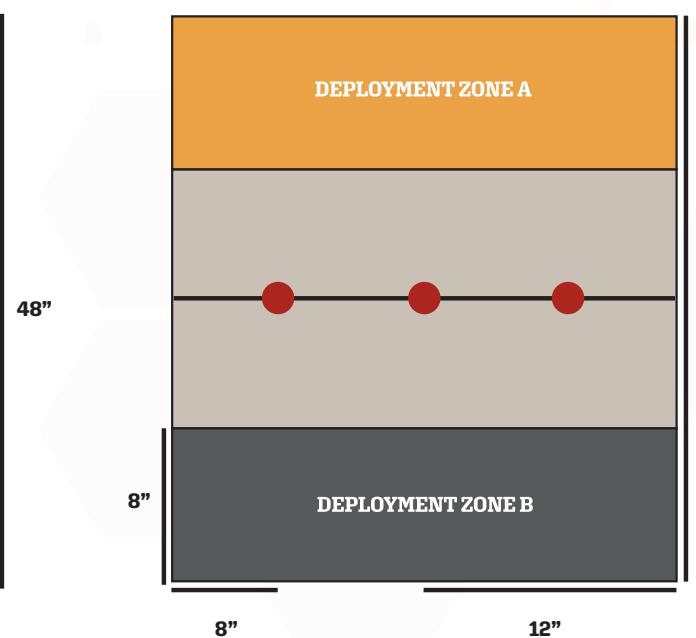
如果其中一位玩家在主动轮开始战术阶段中发现在他军表上非失能状态的士兵不足军力部署表上的最低胜利点时，在这种情况下，任务将在该玩家轮结束时结束。

300 AND 400-POINT SCENARIO



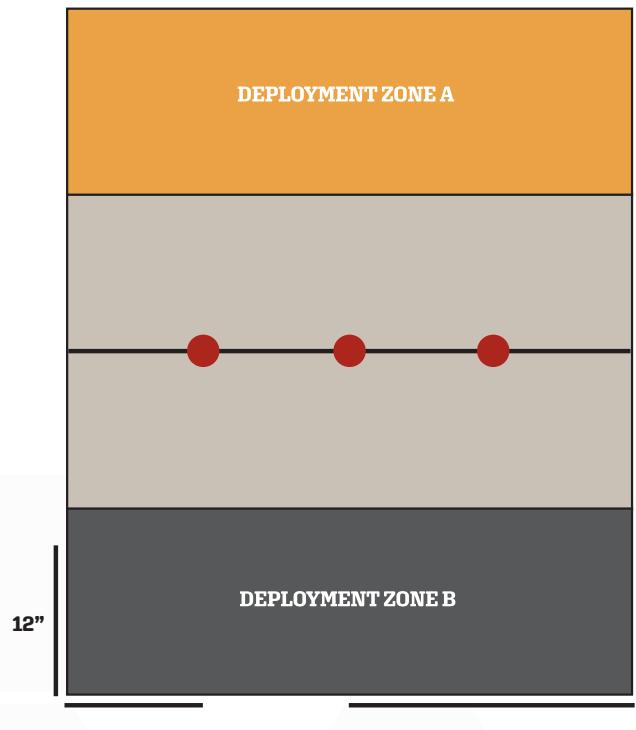
● 补给箱

150-POINT SCENARIO

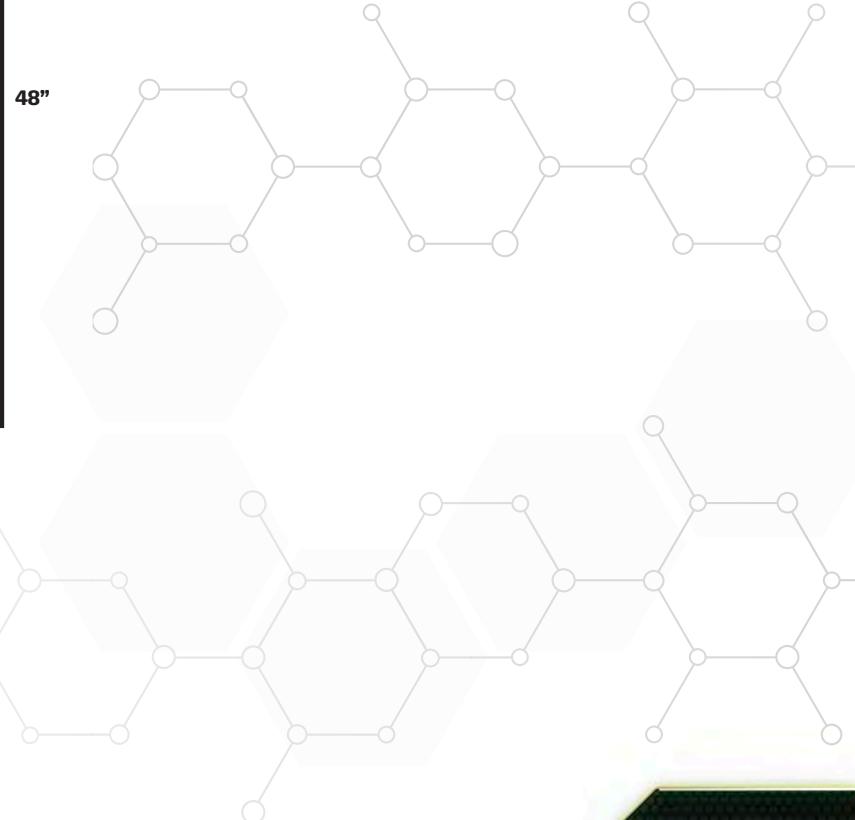


● 补给箱

200 AND 250-POINT SCENARIO



● 补给箱



火线交战

任务目标

- 在游戏结束时相比对手拥有更多生还的专家部队（2个目标点）。
- 相比对手击杀更多的专家部队（1个目标点）。
- 比对手击杀更多尉官（3个目标点）。
- 比对手击杀分数更高（4个目标点）。

军力部署

部署区A与部署区B：双方玩家部署于游戏桌的对面，部署区大小取决于军表的规模。

部署区	军表 分数	SWC	桌面大小	部署区域
A and B	150	3	24 in x 32 in	8 in x 24 in
A and B	200	4	32 in x 48 in	12 in x 32 in
A and B	250	5	32 in x 48 in	12 in x 32 in
A and B	300	6	48 in x 48 in	12 in x 48 in
A and B	400	8	48 in x 48 in	12 in x 48 in

任务特殊规则

杀戮

游戏结束时士兵进入死亡状态或在处于失能状态时，他将被视为被敌方击杀。

游戏结束时尚未部署在游戏桌上的部队将视作被对手击杀。

强化战术链接

在此任务中，尉官的身份始终是公开信息。如果玩家处于标识状态，则玩家必须指出哪个标识是尉官。

尉官必须在第一个游戏回合开始时作为模型或标识放置在桌面上。

如果玩家在主动回合的战术阶段尉官处于未部署，或失能状态（昏迷，死亡，...），那么玩家必须任命一个新的尉官，而无需花费命令。这个新的尉官的身份也是公开信息。这样的尉官必须是模型或放置在游戏桌上的标识。

指定着陆区

整个游戏桌被视为指定着陆区。任何具有战术跃降特殊技能的士兵都可以再体格掷骰时获得+3修正，这个修正与任何其他规则提供的任何其他修正都是可叠加的。

此外，具有任意等级空降部署特殊技能的士兵都忽略了禁止在敌方部署区内进行部署的规则。

专家部队

在本任务中只有黑客，军医，工程师，前线观测员，医疗兵，特别行动员和带有指挥链特殊技能的部队才被视为专家部队。

军医和工程师无法利用辅助设备（Peripherals）来执行为专家士兵保留的任务。

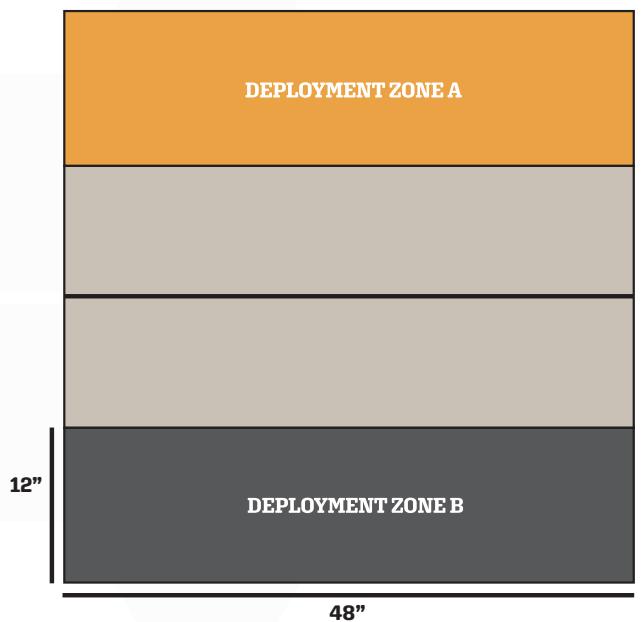
任务结束

此任务的时限有限，因此它将在第三个游戏轮结束时自动结束。

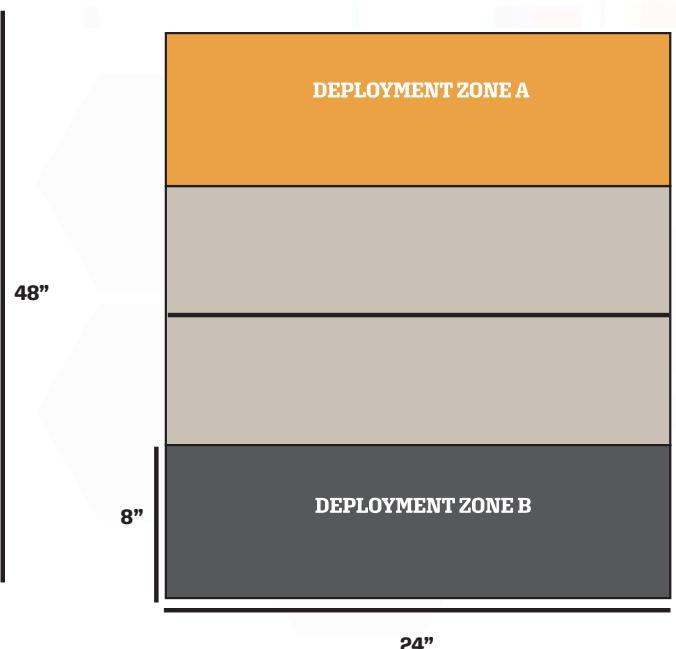
如果其中一位玩家在主动轮开始战术阶段中发现在他军表上的所有士兵均陷入失能状态，在这种情况下，任务将在该玩家轮结束后结束。



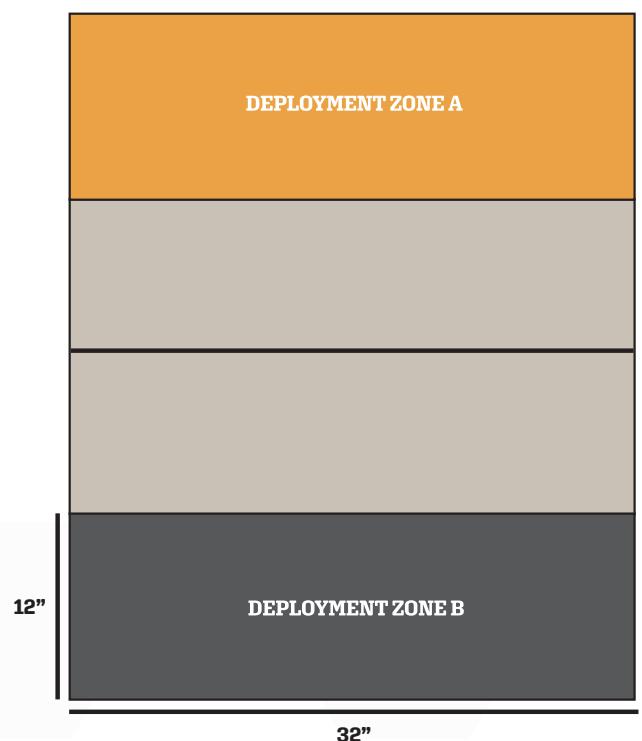
300 或 400-分对战



150-分对战



200 或 250-分对战



48"





GLOSSARY

词汇表

本规则书使用一系列术语来确保这些对游戏机制非常重要的概念的理解和特殊规则，技能，武器或装备得以正常运作

本章节包含了所有这些术语的以便快速查询，但推荐玩家在进行第一次教学战时再来详细查阅

切记

在infinity官方网站上，你可以免费下载游戏所需要的全部指示物，状态标记和盖板：

<https://infinitytheuniverse.com>

术语

这一组术语表示特殊的游戏元素，辅助理解其他规则。

- 属性：属性是一组用以表示士兵或场景元素基础能力的数值，在游戏中它们被用于判定一次动作的尝试成功与否。
- 可部署装备：那些由特殊技能或特性部署，属于某个军表的具有属性值的游戏元素，这些元素同样可以被作为目标受到攻击。
- 可部署武器：那些属于某个军表的具有属性值的游戏元素，它有能力执行或是受到攻击。
- 标识：由特殊技能，武器或特性指定的桌上一个指示物标记表示的具有属性的游戏元素。
- 模型：由桌上的一个实体模型表示的具有属性的场景元素。
- 辅助设备：那些不提供命令也不能独自使用命令的士兵所拥有的特殊分类。但是，这类士兵也不占用军表的位置。他们只能在其操控者花费命令时重复操控者的行动。辅助设备的分数（cost）会显示在其操控者的属性表中，同时他们的分数也会加算在操控者的分数组里。
- 场景元素：游戏桌上的各种道具和构成任务的游戏元素，在特定的情况下它们会拥有属性并可以作为合法的目标。
- 状态标记：提醒玩家各类由规则，技能，状态造成的效果的标记。
- 目标：可以被攻击或技能效果指定的游戏元素。
- 指示物：表示一个可部署武器或是可部署装备的游戏元素。
- 士兵：拥有属性表并属于某个军表的游戏元素，可以提供和花费命令，也可以宣布攻击或受到攻击。
- 单位资料：表示每个N4士兵情况的数据，包含士兵的属性，特征，特殊技能，装备和护甲等等。
- 胜利分数：玩家所有处于非失能状态士兵的分数之总和。

阵营

在Infinity N4中，识别每个游戏元素分别属于哪个玩家的阵营或是处于中立是非常重要的。这决定了这个游戏元素是否能够受到攻击和如果能，这些攻击来自谁。

阵营关键词帮助玩家了解对于确切游戏元素的规则适用范围。

- 友军：属于玩家自身军表的游戏元素，或是在进行组队战时的队友的游戏元素。
- 敌军：属于玩家对手军表的游戏元素，或是在进行组队战时的敌对方的游戏元素。
- 非友善：不属于玩家军表的拥有自身属性的游戏元素，它们被识别为敌军并可以发出或受到攻击。
- 中立：不属于双方玩家军表的拥有属性的游戏元素。

INFINITY N4 标签和特性

标签和特性描述了技能武器和装备的细节和特征

标签

标签描述了一系列武器技能和装备的定义，快速参考如下所示：

- 空降部署（AD）：这个标签包括所有与空降步兵相关的技能，任何提到关于空降部署的规则影响所有带有此标签的技能。
- 攻击：使用带有这个标签的技能或装备被视为一次攻击，注意，你不能对友军或是中立游戏元素宣布攻击，无论他们是模型或是标识。
- 攻击战术：标志这是一个进攻性的策略。
- 射击攻击：使用带有这个标签的技能或装备被视为一次射击攻击。
- 近战攻击：使用带有这个标签的技能或装备被视为一次近战攻击。
- 近战特殊攻击：这个技能只有在使用者和目标的轮廓板接触时才能使用，这个技能所能提供的所有修正将和其他近战特殊技能提供的修正叠加。除非技能说明，这些特性主动轮和反应轮均会生效。
- 通讯攻击：使用带有该标签的武器，特殊技能，或装备就被视作使用了一次不能被短技能闪避回避，但可以用短技能重启抵御的攻击。在使用带有这个特性的武器，装备或特殊技能时，部分掩蔽不生效。

- 通讯装备：这件装备会被特定黑客程序或是弹药所影响。
- 可入侵：一个拥有可入侵特征的士兵，辅助设备，武器或是装备可被敌我双方的特定黑客程序作为目标。
- 非友善：不属于玩家军表的拥有自身属性的游戏元素，它们被识别为敌军并可以发出或受到攻击。
- 标识：这个标签表示那些由一个标识而不是以模型或指示物形式表示的士兵，武器或是装备。
- 排他性：单位在同一时刻只能使用一个带该标签或特性的特殊技能/装备。激活任何排他性的特殊技能、装备、黑客程序、特殊规则等均会自动解除和关闭单位拥有的任何其他排他性特殊技能、装备、黑客程序、特殊规则等。该效果持续到最新激活的排他性技能、装备等等被解除为止。
- 无需视线：带有这个标签的技能不需要对目标的视线（LoF）。
- 无需掷骰：这件武器，装备或是特殊技能自动生效而不需要掷骰。如果需要一个结果，那么会使用括号内的结果。
- 失能：该游戏状态表示处在该状态的士兵不会向玩家提供命令和胜利分数。
- 移动：使用带有这个标签的技能或装备视作一次移动。
- 强制性：使用该特殊技能或装备是强制执行的，不可以放弃或取消。
- 选择性：使用该特殊技能或装备是可供选择的，可以被放弃或取消。
- 隐秘信息：无论哪个你的单位拥有该特殊技能或装备，这些技能和装备都是隐秘信息，你无需共享它们。
- 状态阶段：除非特别说明，带有这个标签的装备或技能只能在状态阶段使用。
- 高阶部署：这个标签包含所有允许士兵在部署区外进行部署的技能，所有提到高阶部署的规则将会影响所有带有这个标签的技能。
- 支援程序：这个标签表示用于辅助友军或是干扰敌军的黑客程序。
- 支援战术：标志这是一个支援性的策略。

特性

特性是特定武器和装备的特征

特征通常被赋予普通和特殊技能，或是明确这些规则独特的效果。有些特征非常明显，它们的名字描述了它们的效果，当然，我们列出了一份不同特征的清单，以便让他们更容易识别：

- 反器材（Anti-materiel）：这种武器的特种弹药可以破坏场景的结构。
- ARM=0：这件武器或装备在做保护掷骰时会将ARM属性降低到0。
- 反应命令（ARO）：这种武器或装备只能在反应命令中使用。
- 加速（Boost）：具有这个特性的武器将适用加速规则，敌军模型在其控制区域内执行一个命令或是声明反应命令时将会触发。

- BTS=0：这件武器或装备在做保护掷骰时会将BTS属性降低到0。
- 射击数（Burst (B)）：这表示使用这件武器或装备时玩家必须投掷的骰子数量。
- 单一目标（Burst: Single Target）：这种武器的所有攻击数只能分配给1个目标。
- 近身格斗（CC）：这种武器可以用于近战攻击。
- 隐匿（Concealed）：这件武器或装备可以使用迷彩特殊技能的效果。具体参考武器或装备的描述。一个代表武器或者装备的迷彩标识，其轮廓值（S）视为2。
- 持续伤害（Continuous Damage）：在保护掷骰失败后，目标将会失去1点生命值/结构值。并继续进行保护掷骰直到通过保护掷骰或是进入死亡状态。
该特性武器暴击时会迫使目标做一个额外的保护掷骰，这个额外掷骰不适用于持续伤害规则。
- 可部署（Deployable）：这种武器或装备的使用者能将它部署在战场中成为一个独立于携带者的元素。可部署武器和装备具有它们自身的单位资料和属性值并且可以作为目标。
- 直射盖板（Direct Template）：这件武器或装备使用直射盖板规则。使用括号内注明的盖板。
- 消耗品（Disposable）：这种武器只有有限的弹药或使用次数。每次你宣布使用它，无论掷骰成功与否，都会消耗一次使用次数。这个属性后面的括号里会注明可以使用的次数。一旦所有消耗品使用完毕，他们将进入耗竭状态。（Unloaded State）
- 连射：这件武器或装备可以适用射击数+1的修正。如果带有消耗品（2）特性，那么射击数修正只会在两发都未消耗时适用，适用该修正将会消耗两发弹药并使士兵进入耗竭状态。
- 撞击盖板（Impact Template）：这种武器或装备会在目标地点放置一个撞击盖板。后面的括号内会注明使用哪一种盖板。
- 任意投放（Indiscriminate）：这种武器或装备，即使在其作用区域内存在一个迷彩标识，或者附近没有有效的目标，依然可以使用或部署。
- 直觉攻击（Intuitive Attack）：这种武器可以用于直觉攻击（Intuitive Attack）。
- 非致命（Non-Lethal）：这件武器。装备或黑客程序使用的特种弹药不会造成目标生命值或结构值的损失，或是在命中时不需要目标做ARM/BTS掷骰。
- 警戒者：当宣布部署时，玩家将会适用可部署警戒者规则，不需要轮廓版接触部署，而是将武器或装备完全部署于士兵的控制区域内。
- 预先部署（Prior Deployment）：你必须在部署阶段将这件武器或装备放置在桌面上。
- 反光（Reflective）：这件武器造成的效果会正常对装备了任何等级的多光谱目镜（Multispectral Visor），或者是同样效果的装备的士兵生效。
- 无声（Silent）：如果你使用一件无声的武器或装备在目标的交火视线之外进行攻击，目标不能宣布闪避（Dodge）作为反应，也不能使用警惕！（Alert）规则。除非他从攻击中幸存（也就是说没有进入失能（Null）状态）。

此外，敌人对于来自于自己的控制区域内、交火视线之外的无声武器攻击，无法做出反应。除非从攻击中幸存。也就是说，敌人必须延迟自己的反应命令，直到攻击被结算之后。

- 估测攻击 (Speculative Attack) : 这件武器可以用于估测攻击 (Speculative Attack)。
- 状态 (State) : 这件武器或装备可以使目标进入特定的游戏状态。具体详见引起这种状态的武器装备或是黑客程序的说明。
- 火力压制 (Suppressive Fire) : 这件装备可以进入火力压制 (Suppressive Fire) 模式。使用火力压制模型的属性表替换本身的属性。
- 无需目标 (Targetless) : 这件武器使用的特种弹药开火时不需要指定一个敌人当作目标。
- 科技武器 (Technical Weapon) : 这件武器可以进行射击攻击，但掷骰时使用 WIP 属性而不是 BS。使用这件装备时，任何可能的对 BS 造成的修正都会适用于 WIP 属性。但是，射击攻击 (冲击) 和火力组加成将不会适用于科技武器。
- 投掷武器 (Throwing Weapon) : 这件武器可以射击，但是掷骰时使用 PH 属性而不是 BS。使用这件装备时，任何可能的对 BS 造成的修正都会适用于 PH 属性。
- 控制区域 (Zone of Control) : 这件武器或装备的作用区域等同于使用者的控制区域 (半径 8 英寸的圆柱形区域)。

游戏状态

在 N4 中状态是用于区分游戏元素在各种不同情况下能进入的有益的或是负面的状态的规则。所有不同的状态都是可叠加的，并且他们都具有激活条件和解除条件，不同的状态用状态标记标示。

代表失能状态的标记用红色标识以便于识别。

迷彩状态

迷彩 (CAMOUFLAGED)

标识

激活

- 在部署阶段自动激活。
- 在你的主动轮，拥有迷彩特殊技能的单位只能在处于所有敌人单位视线外时，通过花费一个完整命令来回到迷彩标识。

效果

- 在迷彩状态，单位不会以模型方式于桌上现身，而是被一个迷彩标识取代。
- 迷彩标识替代的单位具有拟态技能时可以继承拟态的修正。
- 你不能和一个迷彩标识进入轮廓接触。
- 你不能对迷彩标识进行攻击，必须先揭示迷彩标识(搜索+攻击)，除非规则或技能另有规定。
- 如果要揭示迷彩标识，必须通过一个搜索掷骰，且迷彩的修正值适用于搜索掷骰。
- 如果敌人对你的迷彩状态单位搜索成功，将迷彩标识替换为该单位原本的模型，朝向任何你选择的方向。
- 果敌人败掉了自己的搜索掷骰 (wip)，败掉的敌军单位不能对同一个迷彩状态单位继续尝试搜索，直到下一个主动或反应轮。注意，一个已经暴露的士兵，再次进入迷彩状态，不算是同一个标识。
- 迷彩标识拥有 360 度视线范围。
- 迷彩标识保持所指代模型原本的轮廓值 (SilhouetteValue)



► 如果迷彩标识指代的是一件拥有迷彩特殊规则的武器或装备，它的轮廓值为2。

► 该状态不影响自动特殊技能或者自动装备 (AutomaticSpecialSkills or AutomaticEquipment) 生效。

► 可以针对迷彩标识声明的反应行动只能是：搜索 (Discover)、闪避 (Dodge)、警戒 (Look Out !) 或重启 (Reset)。

► 当处于迷彩状态的士兵被激活时，每个可反应的士兵可以延迟其反应的宣布，直到该士兵命令的后半部分被宣布。在这种情况下：

► 如果迷彩状态下的士兵因他们的命令的后半部分暴露了(通过宣布射击，或者与敌人的轮廓接触...),反应轮士兵可以宣布他们的 ARO。

► 如果处于迷彩状态的士兵没有暴露自己，那么被动轮的士兵将失去宣布ARO的权利。

解除

迷彩状态在以下情况下被取消:

- 迷彩标识宣布了攻击，警戒，或任何需要掷骰的技能。
- 迷彩状态的单位宣布了一个除谨慎移动以外的任何完整命令时。
- 迷彩状态的单位与敌方模型进入了轮廓接触状态。
- 迷彩状态的单位被成功搜索。
- 迷彩状态的单位被迫做保护测试
- 迷彩状态的单位变为鲁莽 (因为狂热或者任何其他效果)，或者进入撤退！状态。
- 无论何时，当迷彩状态被解除时，将迷彩标识替换为模型本身，并朝向所属玩家选择的方向。
- 当你将一个你的标识替换为模型时，你必须公开那个模型相关的全部公开信息。

重要！

迷彩状态的取消应用于整个命令，即便在命令结束时才执行了揭示迷彩士兵的技能。

牢记！

在对标识做反应命令时：

- 可以对迷彩 (CAMO) 标识执行的反应只能是搜索，闪避，警戒和重启。
- 对一个标识，敌人可以延迟宣布他们的反应，直到它宣布其命令的第二个短命令。
- 如果迷彩状态下的士兵因他们的命令的后半部分暴露了(通过宣布射击，或者与敌人的轮廓接触...),反应轮士兵可以宣布他们的 ARO。如果处于迷彩状态的士兵没有暴露自己，那么被动轮的士兵将失去宣布ARO的权利。

死亡状态

死亡

失能

激活

- 如果一个士兵在普通状态下失去了所有生命值/结构值，并再受到额外的的一点或以上的伤害时，会自动进入死亡状态。
- 如果士兵在任意昏迷状态（昏迷或夏斯瓦提胚胎等），失去了一点或更多的额生命值（W）/结构值（STR），会自动进入死亡状态。

效果

- 进入此状态的士兵会移除出游戏。
- 此状态的士兵在后续轮次当中不再提供命令。
- 不能将他死亡的士兵作为幸存者计入胜利点中。

解除

- 一般情况下，死亡状态是不可逆的。无法被解除。除非有任务或场景规则特殊说明。这种情况下遵照特殊说明。

断线状态

断线

失能

激活



- 当控制者进入任何形式的失能状态时。
- 当该辅助设备连续性检测失败时。
- 当该辅助设备被会导致这种状态的特殊弹药，黑客程序击中或是被允许导致这种状态的场景规则作用时。

效果

- 在断线状态下，辅助设备无法宣布命令或反应命令。
- 计算胜利点时断线状态的辅助设备不能计入。

解除

- 当辅助设备的控制者从导致该士兵断线的状态中恢复时，断线状态将自动解除。
- 如果此状态是由于该士兵受到了特殊弹药攻击、或某个场景特殊规则而导致的，那么当一个具有工程师（Engineer）技能的士兵与其底盘接触，并花费一个短命令进行一个成功的意志掷骰后（即进行修理后、或者被某些场景物品的特殊规则影响后），该状态会自动解除。
- 如果此状态是由于该士兵与其控制者失去连续性而导致的，那么当控制者与其恢复连续性的那个命令结束时，该士兵的断线状态将自动解除。

接战状态

接战

激活

- 当一个士兵与一个除了处于不可移动或是失能状态（腐化与占据状态除外）之外的敌方士兵轮廓版接触时，会进入接战状态。

效果

- 接战状态的士兵被视为处于近战当中。
- 因此，他们只能宣布近战攻击，闪避，空置以及重启和所有特殊说明可以在近战中或接战状态使用的技能。
- 接战状态的士兵不能将他的视线划向近战以外的目标。
- 当射击一个接战状态的士兵时，需要遵照向近战中射击规则（见P46）。
- 当盖板武器影响一个近战中的士兵时，视为影响近战中所有士兵。即使其中有某些士兵并不在盖板的范围内。

取消

- 当士兵不再与敌人底盘接触时，接战状态就会解除。
- 若在任何命令的效果阶段（见5.1）中一名士兵的所有与其轮廓版接触的敌方士兵均处于处于不可移动或是失能状态（腐化与占据状态除外），该士兵的接战状态将会自动解除。
- 士兵也可以通过成功的闪避（Dodge）来脱离近身。无论是普通掷骰还是拼骰。在这种情况下，士兵必须移动至多2寸使得轮廓版不再接触。
 - 如果他们无法做出合法的移动抵达能使得轮廓版分离的位置，那么士兵将保持原位并依然处于接战状态之中。

散兵坑状态

散兵坑

激活



- 在部署阶段自动激活此状态。

- 在主动轮中，士兵可以花费一个完整命令来进入该状态。

效果

- 该士兵的轮廓值（S）为3。
- 该士兵在所有方向上，都被认为与部分掩蔽的掩体底盘接触。
- 同时，处于该状态的士兵拥有勇气和拟态（-3）特殊技能。
- 散兵坑状态下士兵处于一个固定的位置，他不能进行任何形式的移动，同时成功的闪避不能移动，仅能躲开攻击。

解除

- 当士兵进入卧倒（Prone）状态时，自动取消散兵坑状态。
- 一个散兵坑状态的士兵宣布移动时会自动取消散兵坑状态。玩家必须同时宣布取消散兵坑状态。这种情况下士兵会免费取消散兵坑状态，并会使用原本的移动力和轮廓值进行移动。同样的，在主动轮中，士兵在进行闪避移动时也可以自动取消散兵坑状态。
- 当取消散兵坑状态时，士兵会失去所有此状态的效果，从桌面移除散兵坑状态标记，并恢复原本的移动力和轮廓值。

牢记！

士兵启动散兵坑状态时，必须处于能放下散兵坑状态轮廓板的位置。

►如果士兵变得鲁莽（由于各种影响）或进入撤退！状态，隐匿部署状态将被取消。

►当模型放置在战场上时，玩家必须向对手提供士兵的全部公共信息。

隐匿部署状态**隐匿部署****激活**

►在部署阶段自动激活。

效果

- 隐匿部署是一种特殊形式的部署，允许使用者在部署阶段部署这个单位时既不放置模型，也不放置标识。
- 在你的部署阶段，尽可能详细的写出这个模型的位置（确保表明了士兵是否在掩体中，是否卧倒（Prone），等等）。好在此状态解除时向对手展示。
- 在隐匿部署状态解除之前，此状态的士兵被认为是完全不存在于桌面上。因此，这样的士兵不会影响友方视线，也不会被盖板武器命中，等等。
- 只要他们处于隐匿部署状态，这些单位不会在战术阶段将自己命令加入命令池，但是取而代之生成一个只有自己能用的命令。这个命令只能用于主动轮将士兵放入战场并激活自己。
- 尽管处于隐匿部署状态的士兵被认为不存在于桌面上，若士兵拥有渗透特殊技能，他可以在决定部署位置后做渗透掷骰决定渗透的结果。
 - 如果掷骰成功，士兵成功渗透，且没有失去隐匿部署状态。
 - 如果掷骰失败，士兵的模型将会被放置在玩家的部署区域内，并始终与桌面的边缘接触。
- 当玩家把一个隐匿部署的士兵移动到另一个战斗小组时，他们必须告知对手该士兵的存在。但士兵的信息是保密的，直到他们被揭露出来。
- 可将隐匿部署状态的士兵作为协同命令（CoordinatedOrder）的一部分。但在这种情况下，他们将失去自己的命令。
- 一旦士兵的隐匿部署状态被解除，他们就无法恢复隐匿部署状态。

解除

- 当隐匿部署的士兵被一个明确说明可以发现隐匿部署的特殊技能（比如传感器（Sensor））搜索到时，隐匿部署状态会解除。
- 当隐匿部署的士兵宣布了任何短技能，完整命令技能和反应命令时，隐匿部署状态会自动解除。士兵的模型或标识将被放置在桌面上，按照你写下的位置，并面向你选择的方向。
- 如果士兵有一项技能可以让他们处于标识状态（例如迷彩），那么他们可以保持该状态：
 - 他们宣布谨慎移动或任何不需要掷骰的短命令技能（除了警戒（Look Out!）），或者骑上骑下摩托车、TAC.....
 - 他们延迟对一个标识的反应（ARO）。
 - 他们阻止敌军进入标识状态。
- 如果士兵宣布一个技能、反应命令或以上所列以外的完整命令，其隐匿部署状态也将被解除。士兵的模型或标识将被放置在桌面上，按照你写下的位置，并面向你选择的方向。



Sibylla的解释：

如果一个隐匿部署状态下的士兵试图阻止视线内的另一个士兵恢复标识状态，那当宣告这个对抗迷彩或是伪装等技能的意图时，他们必须将这个士兵的模型或是标识放置在桌面上。

全息投影状态**全息投影****激活**

- 当该士兵被部署时激活。在桌上放置三个投影指示物，彼此之间保持连续性。同时必须满足一般部署条件。
- 如果全息投影装置的携带者在敌人的视线之外，那么在状态阶段开始时将自动激活此状态，将另外两个投影指示物放到他底盘接触的位置。
- 在主动轮，拥有全息投影装置的士兵处于敌方视线之外时，可以花费一个完整命令技能恢复到投影状态。玩家需要将另外两个投影指示物放到他底盘接触的位置。

**效果**

- 在投影状态下，士兵表现为3个投影：投影1标识、投影2标识和模型本身。
- 玩家必须秘密记下这三者中哪一个才是全息投影装置的真正携带者，剩下两个为全息诱饵。
- 全息投影装置的真正携带者与两个全息诱饵会同时行动，执行完全相同的命令。但是，全息诱饵不能与场景互动，并在宣布警戒（Look Out!）技能时视为宣布空置（Idle）。
- 连续性。投影必须与另一个投影保持连续性，无论其是否为真正的全息投影携带者。也就是说，一个投影的控制区域内至少要有另外两个投影之一。
- 在部署阶段，玩家可以在部署完投影后进行部署连续性检查。
- 在主动轮或反应轮，当投影们执行一个命令或反应命令时，玩家必须做初始连续性检查。当这个命令结束时，玩家必须做结束连续性检查。
- 投影在提供反应命令、检查视线、触发敌方武器装备（比如地雷、疯狂考拉等等）时视作真实的士兵。但是由于他们同时行动，所以只会给每一个视野或处于控制区域的敌方士兵提供1个反应命令。但是不局限于一个目标。
- 投影拥有180°视角，取决于其模型的正前方。
- 若想区分一个投影是全息诱饵还是真实的士兵，敌方必须对这个投影通过一个成功的搜索（Discover）掷骰。
- 仅在主动轮，处于投影状态的士兵获得偷袭（Surprise Attack）技能。

- ▶ 投影状态会复制全息投影装置携带者具有的状态标记（卧倒、弹药用尽、等等）或其装备（援护机仆、共生伙伴、等等）
- ▶ 当处于全息投影状态的士兵被激活时，每个反应士兵可以宣布延迟反应直到被激活士兵宣布他的第二个短技能，所以：
 - ▶ 如果处于全息投影状态的士兵于第二个短技能暴露了自己（由于宣布了射击，移动至与某地方模型底盘接触、等等），则宣布延迟反应的士兵可以正常进行反应。
 - ▶ 如果处于全息投影状态的士兵第二个短技能并没有暴露自己，则宣布延迟反应的士兵失去宣布反应命令的机会。
- ▶ 全息投影状态的效果可以与全息伪装状态的效果组合。
 - ▶ 这就允许三个投影中，玩家可以将模型将替换成同势力中另一个士兵，其轮廓值必须与全息投影装置携带者相同；两个投影标识也将替换成此士兵的模型，并且其类型、武器和装备必须与模型相同，像投影一样。
 - ▶ 如果玩家用模型来代替投影标识，那么在他的主动轮开始时以及在主动轮进入投影状态时，必须将一个投影标记放在三个模型之一的身侧（不需要是真正的全息投影装置携带者）。这是为了让对手知道，他面对的是投影状态下的敌人，因而可以宣布延迟反应命令。
 - ▶ 将全息投影与全息伪装效果组合的士兵不能复制伪装投影士兵的可部署武器或以标识、模型表示的装备（极速熊猫、疯狂考拉、随布雷者部署的地雷..）
 - ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备。
 - ▶ 投影状态的士兵不能是火力组的一部分。如果火力组的成员激活投影状态，那么他将自动离开火力组。

解除

当以下条件发生时，全息投影装置携带者将解除投影状态，移除所有全息诱饵，并将模型放置到他真实所处的位置：

- ▶ 全息投影装置携带者宣布了攻击，警戒（Look Out!）或任何需要掷骰的技能时。
- ▶ 全息投影装置携带者宣布了一个除谨慎移动（Cautious Movement）以外的完整命令。
- ▶ 全息投影装置携带者与一个模型轮廓版接触时。
- ▶ 全息投影装置携带者被迫进行一次保护掷骰。
- ▶ 全息投影装置携带者被搜索发现。
- ▶ 全息投影装置携带者（由于狂热（Frenzy）或其他影响）变得鲁莽（Impetuous）时，或者进入撤退！（Retreat!）状态时。
- ▶ 全息投影装置携带者与其他投影打破连续性时。

另外：

- ▶ 在一个命令中，全息投影装置携带者无论何时触发上述条件，都要在命令结束时再移除所有的全息诱饵。如果真正的携带者伪装成一个标识或者另一个模型，那么将它替换成携带者的模型，并面朝相同的方向。
- ▶ 但是，如果由于初始连续性检查失败而导致投影状态解除，那么玩家必须在测量移动之前立刻移除所有全息诱饵。

当以下条件发生时，一个全息诱饵的将被移除：

- ▶ 它被搜索发现。
- ▶ 它与敌人模型地盘接触。
- ▶ 它被迫进行一次保护掷骰时。此时，诱饵不做保护掷骰而是直接移除。
- ▶ 它与其他投影的连续性被打破时。
- ▶ 真正的全息投影装置携带者因为任何原因解除投影状态时。

重要！

全息投影状态的取消作用于当前整个命令，即使是一个命令最后宣布的行动使得投影状态取消，也视作整个命令都已经取消了全息投影状态。

全息伪装状态

全息伪装

激活

- ▶ 于部署时自动激活。
- ▶ 在主动轮，拥有全息伪装的士兵处于敌方视线之外时，可以花费一个完整命令技能恢复全息伪装状态。

效果

- ▶ 在全息伪装状态下，玩家不放置全息伪装的携带者的模型，而是放置另一个符合全息伪装要求的模型（也就是伪装成另外一个士兵的模型），并且其所携带的武器，会全息投影为伪装目标的属性表中的任意武器选项。
- ▶ 指代单位必须与全息伪装使用单位同势力或同分支军表，并且拥有相同的轮廓板。
- ▶ 这个士兵的属性表仍然是全息伪装的携带者本身的属性表。
- ▶ 全息伪装状态下的士兵不会复制伪装模型拥有的可部署武器或以标识和模型表示的装备（援护机仆、极速熊猫、共生伙伴、布雷者技能部署的地雷等等..）
- ▶ 想要发现一个全息伪装状态下的士兵，敌方必须对其进行搜索（Discover），并成功通过搜索掷骰。
- ▶ 如果敌方成功的发现了全息伪装状态下的士兵，那么必须将其伪装的模型替换成全息伪装携带者本身的模型，并朝向相同的方向。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备。

解除

当以下条件发生时，该士兵的全息伪装状态将解除，并将伪装模型替换成其本身模型：

- ▶ 全息伪装状态下的士兵宣布了攻击、警戒（Look Out!），或其他需要掷骰的行动。
- ▶ 如果一个处于火力组中的非队长士兵宣布了一个非支援类行动或移动时。（除了警戒）
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵宣布了一个除谨慎移动（Cautious Movement）外的完整命令。
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵与一个敌人进入底盘接触。
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵被迫进行一次保护掷骰。
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵被搜索发现。
- ▶ 处于全息伪装状态下的士兵进入鲁莽（Impetuous）状态（由于狂热特性或其他属性）或进入撤退！（Retreat!）状态

另外：

- 无论何时全息伪装状态被取消，将伪装模型替换为其本身模型，朝向状态取消时命令最终朝向的方向。
- 当将伪装模型替换为其本身模型时，玩家必须向其对手提供此士兵的全部公开属性信息。

重要！

全息伪装状态的取消作用于当前整个命令，即使是一个命令最后宣布的行动使得伪装状态取消，也视作整个命令都已经取消了全息伪装状态。

重要！

全息伪装及投影状态士兵的存在属于机密信息。其中也包含他们的特殊技能，及其武器装备。

不可移动A状态

不可移动A

激活

- 当士兵受到一次会造成该状态的成功的攻击、弹药效果、黑客程序、游戏状况或场景特殊规则影响时。



效果

- 不可移动A状态的士兵不能宣布除-6的重启以外的任何技能或反应命令。
- 自动技能和自动装备依然会继续生效，但是不可移动状态会制约士兵宣布某些特殊技能。
- 不可移动A/B状态的士兵将继续向命令池中提供命令。

解除

- 受影响的士兵成功的进行或赢得了一次由该状态导致的-6的普通闪避掷骰或-6的闪避拼骰来解除该状态。
- 一个具有工程师特殊技能（或者具有提供此技能的装备）的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其轮廓接触的受影响士兵的不可移动A/B状态。工程师需要做一次普通WIP 掷骰（或者按特殊技能或场景规则的特殊说明），成功即可解除不可移动B状态。

不可移动B状态

不可移动B

激活

- 当士兵受到一次会造成该状态的成功的攻击、弹药效果、黑客程序、游戏状况或场景特殊规则影响时。



效果

- 不可移动B状态的士兵不能宣布除-3的重启以外的任何技能或反应命令。
- 自动技能和自动装备依然会继续生效，但是不可移动状态会制约士兵宣布某些特殊技能。
- 不可移动B状态的士兵将继续向命令池中提供命令。

解除

- 受影响的士兵成功的进行或赢得了一次由该状态导致的-3的普通重投骰或-3的重启拼骰来解除该状态。

- 一个具有工程师特殊技能（或者具有提供此技能的装备）的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其轮廓接触的受影响士兵的不可移动B状态。工程师需要做一次普通WIP 掷骰（或者按特殊技能或场景规则的特殊说明），成功即可解除不可移动B状态。

伪装状态

伪装

标识

激活

- 使用者通过任何必要的WIP掷骰，那么它在部署阶段自动激活。
- 在主动轮，使用者在敌方士兵的视线之外时，可以使用一个完整命令技能进入此状态。
- 此状态也可以通过特殊技能、黑客程序等激活

效果

- 其他士兵不能与一个伪装标识轮廓接触。
- 敌人不能对一个伪装-状态1的标识宣布攻击
- 士兵不能对伪装-2标识(imp-2)发起攻击，必须先揭露该标识(搜索+攻击)。
- 仅在主动轮，一个伪装状态的士兵可以宣布偷袭（Surprise Attack）。
- 在搜索（WIP）掷骰中揭露伪装标识失败的士兵在下一个玩家回合之前不能尝试揭露相同的士兵。请注意，已暴露但再次进入伪装状态的士兵不能算作相同的标识。
- 伪装标识具有360°的视线。
- 伪装标识与它所代表的士兵具有相同的轮廓值（S）。
- 这种状态不会影响自动特殊技能或自动设备，它们将继续正常运行。
- 唯一可以针对伪装标识声明的反应命令是：搜索（Discover）、闪避（Dodge）、警戒或重启（Reset）。

- 当伪装状态下的士兵被激活时，每个反应的士兵可以暂缓其反应命令的宣布，直到主动士兵命令的后半部分被宣布。在这种情况下：

- 如果处于伪装状态的士兵因为自己的命令的后半部分而暴露（通过宣布射击，与敌人的轮廓接触...），暂缓反应的士兵可以宣布他们的反应命令。
- 如果处于伪装状态的士兵没有暴露自己，暂缓反应的士兵将失去宣布反应权力。

- 伪装有两个级别，每个级别都有自己的特定功能：

伪装-1

- 在伪装-1状态下，玩家不放置模型而是放置了一个伪装-1标识（IMP-1）。
- 要揭露伪装-1标识，必须通过一个有-6的修正的搜索掷骰。
- 如果搜索掷骰成功，士兵进入伪装-2状态。将伪装-1标识替换为模拟2标识（IMP-2）。



伪装-2

- ▶ 在伪装-2状态下，玩家不会将模型放在桌上，而是放置一个伪装-2标识（IMP-2）。
- ▶ 要揭露伪装-2标识，必须通过一个通常搜索掷骰。
- ▶ 如果搜索掷骰成功，伪装-2标识将替换为相应的模型，朝向其玩家选择的任何方向



解除

- 在以下情况下，伪装状态将被取消，伪装标识将替换为相应的模型：
- ▶ 伪装标识宣布攻击或任何需要掷骰的技能。
 - ▶ 伪装标识宣布任何种类的完整命令，除了谨慎移动。
 - ▶ 伪装标识与敌方模型发生轮廓接触。
 - ▶ 伪装-2标识（IMP-2）被敌人暴露。
 - ▶ 士兵正在或变得鲁莽（由于狂热（Frenzy）或任何其他影响），或进入撤退！状态。
 - ▶ 当伪装状态被取消时，其玩家必须将标识替换为相应的模型，朝向玩家选择的任何方向。
 - ▶ 当用模型替换标识时，玩家必须向对手提供士兵的全部公开信息。

孤立状态

孤立

激活

- ▶ 士兵在被具有导致目标进入此状态的特殊弹药和黑客程序攻击或受场景物件和特殊场景规则影响时。



效果

- ▶ 在孤立状态下，士兵不能从命令池中获得命令。
- ▶ 如果在接下来的回合开始，士兵就处于孤立状态，那么他会被视为非正规军，并且这一轮无法向命令池提供自己的命令。
- ▶ 在孤立状态持续的时间内，受影响士兵所有带有通讯设备特性的装备（例如黑客装置、中继器等）会失去作用。
- ▶ 另外，如果一个部队的尉官处于孤立状态，那么下一个主动轮开始部队会进入失去尉官状态，直到孤立状态解除。
- ▶ 处于孤立状态的士兵可以进行-9WIP的修正进行重启。
- ▶ 一个孤立状态的士兵不再是火力小组的成员。
- ▶ 一个孤立状态的士兵如果是火力小组组长，那么这个火力组也将被解散。
- ▶ 孤立状态的士兵无法参与协同。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备，除了通讯设备之外。

解除

- ▶ 一个具有工程师特殊技能（或者具有提供此技能的装备）的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其轮廓接触的受影响士兵的孤立状态。工程师需要做一次普通WIP掷骰（或者按特殊技能或场景规则的特殊说明），成功即可解除孤立状态。
- ▶ 受影响的士兵可以通过一次成功的-9的普通重启掷骰或-9的重启掷骰来解除该状态。

正常状态

正常状态

激活

- ▶ 除非特殊说明，所有士兵均以这种状态部署。
- ▶ 处于任何失能状态的士兵在失能状态解除时进入正常状态。
- ▶ 比如，处于昏迷状态的士兵在回复至少一点生命或结构值时恢复正常状态。

效果

- ▶ 士兵将在战术阶段生成一个命令供玩家使用。
- ▶ 正常状态的士兵将计入玩家的胜利分数。

解除

- ▶ 正常状态将在士兵进入任意形式的失能状态（昏迷，死亡等）时解除，或是由特殊技能，武器和装备造成的解除。



卧倒状态

卧倒

激活

- ▶ 在部署阶段，玩家可以将一个或多个士兵以卧倒的形式部署。在卧倒的士兵身边放置一个卧倒标记。
- ▶ 当一名士兵宣布了一个带有移动标签的短技能或反应技能，或是由于勇气掷骰失败而进行移动时，玩家可以宣布士兵卧倒。
- ▶ 这样做时，视为士兵在移动开始时就已经卧倒了。因此这次移动将会在卧倒的状态下进行，卧倒状态对移动力（MOV）和轮廓值（S）的降低也作用于这次移动。
- ▶ 特别需要提出的是，一名视线内的士兵在宣布卧倒时，在命令或反应命令开始时依然视作在视线内。
- ▶ 如果一个士兵进入了昏迷（Unconscious）状态，他会自动卧倒。除非他属于不能卧倒的部队类别（遥控机（REM），战术机甲（TAC），载具（Vehicle）...），或者一件阻止他卧倒的装备（比如摩托车）。

效果

- ▶ 卧倒的士兵的轮廓值（S）是X。这意味着他会跟底盘一样高。
- ▶ 这种状态下士兵宣布一个带有移动标签的短技能或反应技能，或是由于勇气掷骰失败而进行移动时的移动力（MOV）和移动加成会减半。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备，除非明确的说明。

解除

- ▶ 卧倒的士兵可以通过宣布带有移动标签的技能或反应命令来取消卧倒。玩家必须在宣布移动时，表明要取消这个士兵的卧倒状态。这样卧倒状态就会取消，士兵会恢复原本的移动力和轮廓值，并用原本的数值进行移动。
- ▶ 同时，从昏迷状态恢复的士兵将自动取消他们的卧倒状态。

占据状态

占据

失能
激活

- ▶ 士兵受到具有锁定能力的特殊技能、特殊弹药和黑客程序的成功的攻击或受场景物品影响后会激活。



效果

- ▶ 此状态的士兵不能向命令池提供命令或获得命令。此状态下的士兵被我方认为是敌军，被敌方认为时友军。
- ▶ 被占据的士兵也不会向占据他的玩家的命令池中提供命令。
- ▶ 使这个士兵进入占据状态的玩家会获得这个士兵的控制权，从自己的命令池中花费命令使其行动。被占据的士兵只能从使用占据技能的士兵所属的战斗小组的命令池获得的命令。此状态的士兵不计算在战斗组的最大人数中。
- ▶ 被占据的士兵在占据他的玩家控制下行动时，使用被占据的士兵属性表代替他自己的属性。
- ▶ 这个状态不会影响自动技能和自动装备。
- ▶ 游戏结束时，占据状态的士兵不能被计做幸存者而获得胜利点。

被占据的士兵

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S
4-4	13	12	--*	11	--*	--*	--*	--*

Note *- 使用士兵自己的数值
解除

- ▶ 在原持有者玩家战术阶段可以使用1指挥点解除。
- ▶ 占据状态在被完全控制程序成功攻击后也会解除。

撤退！状态

撤退！

激活

- ▶ 如果在玩家轮开始时，玩家的总胜利分数不超过构筑军表可用分数的25%，则该玩家的部队会进入撤退！状态。



效果

- ▶ 在撤退！情况下会自动激活失去尉官（Loss of Lieutenant）。
- ▶ 只要部队仍然处于撤退！状态下，玩家将不能任命新的尉官，当撤退！状态解除并存在一名尉官，失去尉官状态将会自动解除。
- ▶ 当撤退！状态在玩家主动轮开始时被激活，该玩家将在他的每个存活的士兵旁放置一枚撤退！标记。
- ▶ 带有撤退！标记的部队士兵们只能宣布短移动技能、谨慎移动（Cautious Movement）、闪避（Dodge）和重启（Reset）。(或是任何有特殊说明可以使用的技能)
- ▶ 在撤退！状态下，玩家将不适用鲁莽阶段，具有鲁莽或是狂热特性的士兵将不会在鲁莽阶段激活。
- ▶ 处在全息投影，全息伪装，或是任何标识状态下的士兵将会解除标识状态并进入撤退！状态。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备。
- ▶ 具有勇气，虔信部队，老兵，或是任意说明可防止撤退！状态带来的影响的技能的士兵将不会受到撤退！状态的效果。
- ▶ 在撤退！状态下，所有从部署区长边离开战场的士兵将被认为在战斗中幸存并可以计入胜利分数。
- ▶ 当处在撤退状态下的玩家失去和撤离所有的士兵时游戏结束。（除非场景任务中有特殊的游戏结束条件）。

解除

- ▶ 可以通过花费1指挥点数（Command Token）解除一个士兵的撤退！状态。如果这样做，那么这个士兵会无视撤退！状态，正常行动直到游戏结束。
- ▶ 如果在一个玩家轮的开始，玩家幸存士兵的总分数大于—比如因为某些士兵从昏迷状态恢复—其军队表总分数的25%，撤退！状态会自动解除。移除你的撤退！标记。

腐化状态

腐化

失能

激活

- ▶ 带有记忆立方（Cube）的士兵在受到腐化（Sepsitor）攻击时保护掷骰失败就会激活。

效果

- ▶ 处在该状态的士兵被原所属玩家激活，也不能从其所属玩家的命令池中获取命令。当他们被腐化时，士兵被视作原所属玩家其余士兵的敌军，对于造成该状态的玩家的士兵视为友军。
- ▶ 处在这个状态下的士兵在双方的战术阶段均不产生命令。
- ▶ 处在这个状态下的士兵可以被造成腐化状态的士兵所属战斗组的命令激活，腐化的士兵不占用战斗组的最大人数限制。
- ▶ 这个状态不会影响自动技能和自动装备。
- ▶ 在游戏结束计算胜利点时，腐化状态的士兵不算任何一方。



眩晕状态

眩晕

激活

- ▶ 士兵在被具有导致目标进入此状态的特殊弹药和黑客程序攻击或是被具有导致目标进入此状态的场景物件和特殊场景规则影响时。

效果

- ▶ 在晕眩状态下，士兵无法宣布攻击。
- ▶ 并且，士兵做任何掷骰时，都要受到-3的修正。护甲/护盾掷骰除外。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备

解除

- ▶ 使用生命值的士兵需要军医技能，使用结构值的士兵需要工程师技能以解除这个状态。
- ▶ 一名具有军医/工程师(或等效技能)的士兵在轮廓版接触的情况下可以花费一个短技能，通过一个通常意志掷骰（或是场景任务及特殊技能所指明的掷骰）来解除该状态。
- ▶ 眩晕状态将会在造成这个状态的玩家轮的状态阶段自动解除。



夏斯瓦提胚胎状态

夏斯瓦提胚胎

失能

激活

- ▶ 当拥有“夏斯瓦提”特殊技能的士兵进入昏迷状态时自动激活。

效果

胚胎状态与昏迷状态大体相同，除了以下区别：

- ▶ 放置一个夏斯瓦提胚胎状态标记，代替昏迷状态标记。
- ▶ 在游戏进程中，处在此状态下的士兵在计算撤退！状态时仍然算在胜利分数内，场景任务计算分数时也一样。
- ▶ 在游戏结束时，处在此状态下的士兵和昏迷状态下的士兵同样，不能计入胜利分数内。



火力压制状态

火力压制

激活

- ▶ 士兵必须宣布一个完整命令技能“火力压制”。

效果

- ▶ 在火力压制射程（0-24寸）范围内的敌军士兵在于处在火力压制状态下的士兵拼骰时，对应属性将受到-3修正。
- ▶ 在火力压制状态下，火力压制模式的属性替换士兵原本武器的属性。所有进入火力压制模式的士兵都会使用这一个武器属性。
- ▶ 火力压制状态允许士兵在ARO反应中使用完整的射击次数（B）：3次。所有射击必须都只对一名士兵使用，不能将他们分给同时行动的数个敌人（比如在对手宣布协同命令（Coordinated Order）时）。
- ▶ 火力压制模式会改变使用武器的射击距离（Range）和射击次数（B）。但是伤害（Damage）会保持不变。同样的，武器在火力压制模式下会保留原本的弹药类型和特性。
- ▶ 这种状态不会影响自动技能和自动装备。



解除

火力压制会在以下任意一种情况下自动解除：

- ▶ 士兵宣布了一个命令。
- ▶ 士兵宣布了一个不是用火力压制方式射击的ARO。
- ▶ 士兵使用了一把无法火力压制的武器。
- ▶ 士兵的勇气掷骰失败。
- ▶ 士兵进入了失能（Null）状态，或者近身（Engaged）、不可移动（Immobilized）、孤立（Isolated）、撤退！（Retreat!）或其他说明会解除火力压制的状态。
- ▶ 士兵的部队进入了失去尉官状态（Loss of Lieutenant）。
- ▶ 士兵加入了任何一种火力小组（Fireteam）



火力压制模式

Suppressive Fire Mode	Traits:	[**]
Damage: *	B: 3	
Ammo: *	Saving Roll Attribute: *	
RANGE		
16"	24"	
0	-3	

(*) Use original Weapon values.

锁定状态

锁定
激活
▶ 士兵受到具有锁定能力的特殊技能、特殊弹药和黑客程序的成功的攻击或受场景物品影响后会激活。
效果
▶ 所有对锁定状态的士兵进行的射击攻击和黑客攻击都会获得+3的修正。 ▶ 处在这个状态的士兵在重启时会受到-3的意志修正。 ▶ 这个状态不会影响自动技能和自动装备。
解除
▶ 处于该状态的士兵成功的进行或赢得了一次由该状态导致的-3WIP重启通常掷骰或拼骰。 ▶ 一个具有工程师特殊技能(或者具有提供此技能的装备)的士兵，可以花费命令中一个短技能，解除与其轮廓接触的受影响士兵的锁定状态。工程师需要做一次普通WIP掷骰(或者按特殊技能或场景规则的特殊说明)，成功即可解除锁定状态。



昏迷状态

昏迷

失能

激活

▶ 当士兵失去了最后一点生命值 (W) 或结构值 (STR)，也就是正好为0时，就会自动进入昏迷状态。



效果

- ▶ 这种状态的士兵无法执行命令或是反应命令。
- ▶ 昏迷的士兵会自动卧倒 (Prone)。除非他的单位类型无法卧倒。
- ▶ 昏迷状态的士兵无法在战术阶段开始时向命令池提供命令。
- ▶ 自动技能和自动装备在昏迷时都无效。
- ▶ 士兵将不会计入胜利分数。

解除

- ▶ 使用生命值的士兵需要军医技能，使用结构值的士兵需要工程师技能以解除这个状态。
- ▶ 一名具有军医/工程师(或等效技能)的士兵在轮廓版接触的情况下可以花费一个短技能，通过一个通常意志掷骰(或是场景任务及特殊技能所指明的掷骰)来解除该状态。
- ▶ 其他能够解除昏迷状态的特殊技能或装备按照他们各自的规则处理。
- ▶ 解除昏迷状态将会同时取消卧倒状态。

弹药耗尽状态

弹药耗尽

激活

▶ 士兵完全耗尽了武器的弹药，或是用光了具有消耗品 (Disposable) 特性的装备时激活。



效果

- ▶ 士兵无法再使用这件武器或者装备。

解除

- ▶ 士兵可以在处于一个具有辎重特殊技能的非失能状态的友方士兵的控制区域内时，花费一个完整命令解除该状态。不需要掷骰。
- ▶ 某些场景和任务具有特殊规则允许士兵解除这种状态。这种情况下，遵照规则的说明。
- ▶ 解除该状态将会补满所有带有消耗品属性武器装备的剩余备弹数量。

A woman with long dark hair, wearing a white and purple futuristic suit with a glowing purple circular device on her chest, stands in a high-tech laboratory. She is surrounded by several large, metallic robots with blue and purple accents. One robot is prominently featured on the left, holding a glowing blue circular device. The background is filled with various screens, equipment, and structural beams of the lab.

QUICK REFERENCE CHART

N4 WEAPON CHART

名称	距离			伤害	B	弹药	保护属性	特性			
战术弓 (TACTICAL BOW)											
8 16 24				96							
战术弓	+3	0	-6				PH	1	DA	ARM	反器材，无声
病毒战术弓	+3	0	-6				PH	1	DA+SHOCK	BTS	无声
近战武器 (CC WEAPON)											
穿甲近战武器				PH 1 AP			ARM	近身格斗			
穿甲+双重作用近战武器				PH 1 AP+DA			ARM	反器材，近身格斗			
穿甲+冲击近战武器				PH 1 AP+SHOCK			ARM	近身格斗			
近战武器				PH 1 N			ARM	近身格斗			
双重作用近战武器				PH 1 DA			ARM	反器材，近身格斗			
电磁近战武器				PH 1 N+E/M			BTS	近身格斗， [**]			
爆炸近战武器				PH 1 EXP			ARM	反器材，近身格斗			
单分子近战武器				12	1	N	ARM	ARM=0，近身格斗，状态：死亡			
麻痹近战武器				--	1	PARA	PH-6	近身格斗，状态： IMM-A, 非致命			
冲击近战武器				PH 1 SHOCK			ARM	近身格斗			
T2 近战武器				PH 1 T2			ARM	反器材，近身格斗			
8				96							
战壕锤 (投掷模式)	0				13	1	DA	ARM	反器材，投掷武器，消耗品 (3) , [*]		
战壕锤 (近战模式)				PH 1 DA			ARM	反器材，近身格斗，消耗品 (3) , [*]			
病毒近战武器				PH 1 DA+SHOCK			BTS	近身格斗			
8				96							
斩首近战武器 (投掷模式)	+3				12	1	N	ARM	投掷武器， ARM=0，状态：死亡， [*]		
斩首近战武器 (近战模式)				12 1 N			ARM	近身格斗， ARM=0，状态：死亡， [*]			
火焰喷射器 (FLAMETHROWER)											
重型火焰喷射器				14	1	N	ARM	直觉攻击，持续伤害，大泪滴形直射盖板			
轻型火焰喷射器				13	1	N	ARM	直觉攻击，持续伤害，小泪滴形直射盖板			

名称	距离			伤害	B	弹药	保护属性	特性
手雷 (GRENADE)								
	8	16	32	48	96			
日蚀手雷	+3	-3				-- 1 ECLIPSE		估测射击，投掷武器，圆形撞击盖板，无需目标，非致命，反光，[**]
电磁手雷	+3	-3				13 1 E/M BTS		估测射击，投掷武器，圆形撞击盖板，非致命，[**]
手雷	+3	-3				13 1 N ARM		估测射击，投掷武器，圆形撞击盖板
烟雾手雷	+3	-3				-- 1 SMOKE		估测射击，投掷武器，圆形撞击盖板，无需目标，非致命，[**]
榴弹发射器 (GRENADE LAUNCHER)								
	24	32	48	96				
日蚀榴弹发射器	0	-3	-6			-- 1 ECLIPSE		估测射击，圆形撞击盖板，无需目标，非致命，反光，[**]
电磁榴弹发射器	0	-3	-6			13 1 E/M BTS		估测射击，圆形撞击盖板，非致命，[**]
榴弹发射器	0	-3	-6			13 1 N ARM		估测射击，圆形撞击盖板
烟雾榴弹发射器	0	-3	-6			-- 1 SMOKE		估测射击，圆形撞击盖板，无需目标，非致命，[**]
重机枪 (HEAVY MACHINE GUNS)								
	8	16	32	48	96			
穿甲重机枪	-3	0	+3	-3		15 4 AP ARM		火力压制
重机枪	-3	0	+3	-3		15 4 N ARM		火力压制
多用途重机枪 (速射模式)	-3	0	+3	-3		15 4 AP/SHOCK ARM		火力压制
多用途重机枪 (反器材模式)	-3	0	+3	-3		15 1 EXP ARM		反器材
神射手步枪 (MARKSMAN RIFLES)								
	8	24	40	48	96			
穿甲神射手步枪	-3	+3	-3	-6		13 3 AP ARM		火力压制
K1 神射手步枪	-3	+3	-3	-6		13 3 N ARM	ARM=0, 反器材, 火力压制	
神射手步枪	-3	+3	-3	-6		13 3 N ARM		火力压制

名称	距离					伤害	B	弹药	保护属性	特性
	8	16	24	40	48	96				
多用途神射手步枪 (速射模式)	-3	+3		-3	-6		13	3	AP/SHOCK	ARM 火力压制
多用途神射手步枪 (反器材模式)	-3	+3		-3	-6		13	1	DA	ARM 反器材
冲击神射手步枪	-3	+3		-3	-6		13	3	SHOCK	ARM 火力压制
T2 神射手步枪	-3	+3		-3	-6		13	3	T2	ARM 反器材，火力压制
地雷 (MINES)										
反步兵地雷							13	1	AP	ARM 直觉攻击，遮蔽（迷彩状态部署），消耗品(3)，小泪滴形直射盖板，可部署，[*]
胸雷 (近战模式)							13	1	SHOCK	ARM 近战攻击(+3)，可部署(2)，[*]
胸雷 (射击模式)							13	1	SHOCK	ARM 直觉攻击，消耗品(2)，小泪滴形直射盖板，连发，[*]
赛博地雷							15	1	--	BTS 通讯攻击，直觉攻击，遮蔽（迷彩状态部署），消耗品(3)，小泪滴形直射盖板，非致命，可部署，[*]
树袋熊炸弹 (投掷武器)	+3	-3					1			投掷武器，估测射击，消耗品(3)，[*]
树袋熊炸弹 (可部署武器)							13	1	SHOCK	ARM 直觉攻击，消耗品(3)，小泪滴形直射盖板，可部署，[*]
电磁地雷							13	1	E/M	BTS 直觉攻击，遮蔽（迷彩状态部署），消耗品(3)，小泪滴形直射盖板，非致命，可部署，[*]
地雷抛射器	0	+3	-3		-6		1			连发，估测射击，消耗品(2)，无需目标，[*]
单分子纤维束地雷							12	1	N	ARM 直觉攻击，遮蔽（迷彩状态部署），消耗品(3)，小泪滴形直射盖板，ARM=0，状态：死亡，可部署，[*]
冲击地雷							13	1	SHOCK	ARM 直觉攻击，遮蔽（迷彩状态部署），消耗品(3)，小泪滴形直射盖板，可部署，[*]
病毒地雷							13	1	DA+SHOCK	BTS 直觉攻击，遮蔽（迷彩状态部署），消耗品(3)，小泪滴形直射盖板，可部署，[*]
狂野鹦鹉							13	1	E/M	BTS 直觉攻击，消耗品(1)，小泪滴形直射盖板，可部署，警戒者，[*]

名称	距离			伤害	B	弹药	保护属性	特性
手枪 (PISTOLS)								
8 16 24			96					
重型穿甲手枪 (速射模式)	+3	0	-6		14	2	AP	ARM
重型穿甲手枪 (近战模式)					14	1	AP	ARM
8 16 24			96					
突击手枪 (速射模式)	+3	0	-6		13	4	N	ARM
突击手枪 (近战模式)					13	1	N	ARM
8 16 24			96					
破盾手枪 (速射模式)	+3	0	-6		12	2	AP	BTS
破盾手枪 (近战模式)					12	1	AP	BTS
8 16 24			96					
重型手枪 (速射模式)	+3	0	-6		14	2	SHOCK	ARM
重型手枪 (近战模式)					14	1	SHOCK	ARM
8 16 24			96					
多用途手枪 (速射模式)	+3	0	-6		13	2	AP/SHOCK	ARM
多用途手枪 (反器材模式)	+3	0	-6		13	1	DA	ARM
多用途手枪 (近战模式)					13	1	AP/SHOCK/DA	ARM
8 16 24			96					
手枪 (速射模式)	+3	0	-6		11	2	N	ARM
重型手枪 (近战模式)					11	1	N	ARM
8 16 24			96					
震撼手枪 (速射模式)	+3	0	-6		11	2	STUN	BTS
震撼手枪 (近战模式)					11	1	STUN	BTS
8 16 24			96					
病毒手枪 (速射模式)	+3	0	-6		12	2	DA+SHOCK	BTS
病毒手枪 (近战模式)					12	1	DA+SHOCK	BTS

名称	距离					伤害	B	弹药	保护属性	特性					
步枪 (RIFLES)															
8 16 32 48 96															
穿甲步枪	0	+3	-3	-6		13	3	AP	ARM	火力压制					
破盾步枪	0	+3	-3	-6		13	3	AP	BTS	火力压制					
16 32 48 96															
破盾复合步枪	+3		-3	-6		13	3	AP	BTS	火力压制					
复合步枪	+3		-3	-6		13	3	N	ARM	火力压制					
K1复合步枪	+3		-3	-6		13	3	N	ARM	反器材 , 火力压制 , ARM=0,					
多用途步枪 (速射模式)	+3		-3	-6		13	3	AP/SHOCK	ARM	火力压制					
多用途步枪 (反器材模式)	+3		-3	-6		13	1	DA	ARM	反器材					
等离子步枪 (爆炸模式)	+3		-3	-6		13	3	N	ARM+BTS	火力压制 , 小泪滴形撞击盖板					
等离子步枪 (聚焦模式)	+3		-3	-6		14	3	N	ARM+BTS	火力压制					
8 16 32 48 96															
步枪	0	+3	-3	-6		13	3	N	ARM	火力压制					
T2步枪	0	+3	-3	-6		13	3	T2	ARM	反器材 , 火力压制					
病毒步枪	0	+3	-3	-6		13	3	DA+SHOCK	BTS	火力压制					
16 32 48 96															
病毒复合步枪	+3		-3	-6		13	3	DA+SHOCK	BTS	火力压制					
镇暴枪 (RIOTSTOPPERS)															
重型镇暴枪					--	1	PARA	PH-6	状态 : IMM-A , 非致命 , 大泪滴形直射盖板						
轻型镇暴枪					--	1	PARA	PH-6	状态 : IMM-A , 非致命 , 大泪滴形直射盖板						
火箭发射器 (ROCKET LAUNCHER)															
8 16 32 48 96															
重型火箭发射器 (爆炸模式)	-3	0	+3	-3		14	2	N	ARM	持续伤害 , 圆形撞击盖板					
重型火箭发射器 (聚焦模式)	-3	0	+3	-3		15	2	N	ARM	持续伤害					
8 24 32 48 96															
轻型火箭发射器 (爆炸模式)	0	+3	-3	-6		13	2	N	ARM	持续伤害 , 圆形撞击盖板					
轻型火箭发射器 (聚焦模式)	0	+3	-3	-6		14	2	N	ARM	持续伤害					

名称	距离			伤害	B	弹药	保护属性	特性
霰弹枪 (SHOTGUNS)								
	8	16	24	96				
登舰霰弹枪 (聚焦模式)	+6	0	-3		14	2	AP	ARM
登舰霰弹枪 (爆炸模式)					14	2	N	ARM 小泪滴形直射盖板
重型霰弹枪 (聚焦模式)	+6	0	-3		15	2	AP	ARM
重型霰弹枪 (爆炸模式)					15	2	N	ARM 小泪滴形直射盖板
轻型霰弹枪 (聚焦模式)	+6	0	-3		13	2	N	ARM
轻型霰弹枪 (爆炸模式)					13	2	N	ARM 小泪滴形直射盖板
T2 登舰霰弹枪 (聚焦模式)	+6	0	-3		14	2	T2	ARM 反器材
T2 登舰霰弹枪 (爆炸模式)					14	2	N	ARM 小泪滴形直射盖板
火山霰弹枪 (聚焦模式)	+6	0	-3		14	2	AP	ARM
火山霰弹枪 (爆炸模式)					14	2	N	ARM 持续伤害 , 小泪滴形直射盖板
狙击步枪 (SNIPER RIFLES)								
	8	16	48		96			
穿甲狙击步枪	-3	0	+3	-3	15	2	AP	ARM
K1 狙击步枪	-3	0	+3	-3	13	2	N	ARM 反器材 , ARM=0.
多用途狙击步枪 (速射模式)	-3	0	+3	-3	15	2	AP / SHOCK	ARM
多用途狙击步枪 (反器材模式)	-3	0	+3	-3	15	2	DA	ARM 反器材
等离子狙击步枪 (爆炸模式)	-3	0	+3	-3	14	2	N	ARM+BTS 圆形撞击盖板
等离子狙击步枪 (聚焦模式)	-3	0	+3	-3	15	2	N	ARM+BTS 反器材
狙击步枪	-3	0	+3	-3	15	2	SHOCK	ARM
T2 狙击步枪	-3	0	+3	-3	15	2	T2	ARM
病毒狙击步枪	-3	0	+3	-3	15	2	DA + SHOCK	BTS
轻机枪 (SPITFIRES)								
	8	24	32	48	96			
穿甲轻机枪	0	+3	-3	-6		14	4	AP ARM 火力压制
轻机枪	0	+3	-3	-6		14	4	N ARM 火力压制

名称	距离					伤害	B	弹药	保护属性	特性
未分类 (UNCATEGORIZED)										
	8 16 32 48 96									
黏胶发射器	0	+3	-3	-6	—	--	1	PARA	PH-6	状态 : IMM-A , 非致命
	8 16 32 48 96									
黏胶火箭筒	-3	0	+3	-3	—	--	1	PARA	PH-6	消耗品 (2) , 状态 : IMM-A , 非致命
	8 16 32 48 96									
闪电	-3	0	+3	-3	—	14	1	E/M	BTS	消耗品 (2) , 非致命 , [**]
碎链手枪						13	1	N	ARM	直觉攻击 , 小泪滴形直射盖板
碎链步枪						13	1	N	ARM	直觉攻击 , 大泪滴形直射盖板
	8 16 32 48 96									
争斗者	0	+3	-3	-6	—	13	1	DA	ARM	反器材
疯狂考拉						15	1	SHOCK	ARM	消耗品 (2) , 加速 , 警戒者 , 可拾取 , [*]
	8 16 24 48 96									
关闭器	+6	+3	-6	—	—	1				科技武器 , 射击攻击 , [***]
	8 32 48 96									
搜索	+3	0	-3	-6	—					[***]
爆破装置 (可部署模式)						14	1	AP+EXP	ARM	反器材 , 消耗品 (3) , 可部署 , [*]
爆破装置 (近战模式)						14	1	AP+EXP	ARM	反器材 , 消耗品 (3) , 近身格斗 , [*]
电子喷射枪						13	1	E/M	BTS	直觉攻击 , 非致命 , 大泪滴形直 射盖板 , [**]
	8 16 32 48 96									
电磁发射器	0	+3	-3	-6	—	13	1	E/M	BTS	非致命 , [**]
极速熊猫						--	1	--	--	消耗品 (1) , 任意投放 , 警戒 者 , 可部署 , 控制区域 , [***]
	8 16 32 48 96									
火焰之河 (爆炸模式)	-3	0	+3	0	—	14	1	EXP	ARM	反器材
火焰之河 (速射模式)	-3	0	+3	0	—	14	2	AP+DA	ARM	反器材
	8 16 32 48 96									
烈焰长矛 (爆炸模式)	-3	0	+3	-3	—	14	1	N	ARM	持续伤害 , 消耗品 (2) , 圆形撞击盖板
烈焰长矛 (聚焦模式)	-3	0	+3	-3	—	15	1	N	ARM	持续伤害 , 消耗品 (2)

名称	距离					伤害	B	弹药	保护属性	特性
	8	16	24	40	48	96				
闪光脉冲	0	+3		-3	-6		13	1	STUN	BTS 科技武器 , 非致命
	24					48	96			
前线观测员	0			-3	-6		2			科技武器 , 状态 : 锁定 , 非致命 , [***]
	8	16	24	32	40	48	96			
修理装置	+3	0	-6				1			非致命 , [***]
	8	16	24	32	40	48	96			
超高速电磁炮 (速射模式)	-3	0	+3	0		15	5	AP/SHOCK	ARM	火力压制
超高速电磁炮 (反器材模式)	-3	0	+3	0		15	1	DA	ARM	反器材
干扰器						13	1	N	BTS	科技武器 , 通讯攻击 , 直觉攻击 , 消耗品 (2) , 状态 : 孤立 , 非致命 , 无需视线 , 控制区域
	8	16	24	32	40	48	96			
喀秋莎 多管火箭发射器	0	+3	-3	-6		14	1	DA	ARM	反器材 , 估测射击 , 圆形撞击盖板
狂怒捕手						--	1	PARA	PH-6	状态 : IMM-A , 消耗品 (2) , 非 致命 , 加速 , 警戒者 , [*]
	8	16	24	32	40	48	96			
医疗装置	+3	0	-6			1				非致命 , [***]
	8	16	24	32	40	48	96			
导弹发射器 (聚焦模式)	-3	0	+3	-3		14	1	AP+EXP	ARM	反器材
导弹发射器 (爆炸模式)	-3	0	+3	-3		14	1	EXP	ARM	反器材 , 圆形撞击盖板
	8	16	24	32	40	48	96			
MK12	0	+3	-3	-6		15	3	N	ARM	火力压制
纳米脉冲器						13	1	N	BTS	直觉攻击 , 小泪滴形直射盖板
	8	16	24	32	40	48	96			
大口径猎枪	-3	+3	0	-6		14	2	AP	ARM	
	8	16	24	32	40	48	96			
铁拳	-3	0	+3	-3		14	1	AP+EXP	ARM	反器材 , 消耗品 (2)

名称	距离					伤害	B	弹药	保护属性	特性
	8	16	24	40	96					
投射器	0	+3	-3	-6		1				估测射击，消耗品(2)，任意投放，非致命，无需目标
	16	32	40	96						
等离子卡宾枪 (爆炸模式)	+3	-3	-6			13	2	N	ARM+BTS	圆形撞击盖板
等离子卡宾枪 (聚焦模式)	+3	-3	-6			14	2	N	ARM+BTS	
	8	16	32	48	96					
单兵便携自动炮	-3	0	+3	-3		15	2	AP+EXP	ARM	反器材
纳米喷射器						13	1	N	BTS	直觉攻击，大泪滴形直射盖板
	8	24	40	48	96					
赤红愤怒	0	+3	-3	-6		13	4	SHOCK	ARM	火力压制
腐化器						WIP	1		BTS	直觉攻击，消耗品(2)，大泪滴形直射盖板，[*]
强效腐化器						WIP	1		BTS	大泪滴形直射盖板，直觉攻击，[*]
	8	16	24	32	96					
微型冲锋枪	+3	0	-3	-6		13	3	AP/SHOCK	ARM	火力压制
	16	24								
火力压制模式	0	-3				*	3	*	*	[***]
共生虫						13	1	N	BTS	消耗品(2)，状态：锁定，加速，警戒者，可部署，[*]
	8	16	40	48	96					
飓风 多管火箭发射器 (爆炸模式)	0	+3	-3	-6		14	3	AP+SHOCK	ARM	估测射击，圆形撞击盖板，单一目标
飓风 多管火箭发射器 (聚焦模式)	0	+3	-3	-6		15	3	AP+SHOCK	ARM	单一目标
灭虫器						13	1	E/M	BTS	直觉攻击，非致命，小泪滴形直射盖板，[**]

[*] 在本规则书的武器部分有额外的解释内容

[**] 在本规则书的弹药部分有额外的解释内容

[***] 在本规则书的技能与装备部分有额外的解释内容

INFINITY N4 速查表



玩家轮

1. 玩家轮开始：战术阶段

- 1.1. 决定指挥点数的使用
 - 1.2. 撤退！检定
 - 1.3. 失去尉官检定
 - 1.4. 计算命令
2. 鲁莽阶段
3. 命令阶段
4. 状态阶段
5. 玩家轮的结束

命令种类

正规命令



正规部队会将他们的命令加入命令池中，同一战斗组的任意士兵都可以使用这些命令去执行行动。

非正规命令



非正规部队不将他们的命令加入其所在战斗组的命令池中，而是将其保留，仅供自己使用。

特殊尉官命令

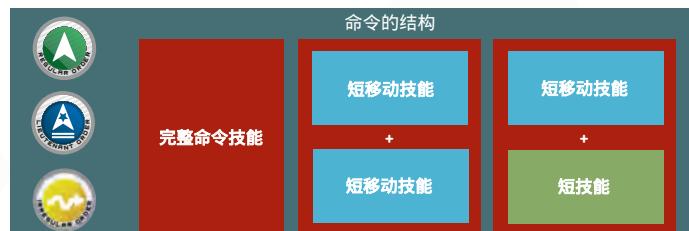


这个命令不包括在命令池中，而是单独保留供尉官使用。

使用命令顺序

每次主动玩家决定使用任意一种命令激活一个士兵时，遵循以下步骤：

- 1. 激活：**主动玩家宣布哪一个士兵会被激活。
- 1.1. 使用命令：**主动玩家将用于激活士兵的命令从桌面上移除，或通过其他方式标志其已被使用。
- 1.2. 宣布使用第一个技能：**主动玩家宣布该命令的第一个短命令技能，或是完整命令技能。
如果移动被宣布，玩家测量该士兵可以被移动到何处，决定移动路线，并将其放置在本次移动的终点。
- 2. 宣布反应命令：**被动玩家检查对被激活士兵的视线并宣布反应命令，士兵并非强制进行反应命令，但如果一个士兵可以宣布反应命令却失败，则其失去宣布反应命令的机会。
- 3. 宣布使用第二个技能：**如果可以的话，主动玩家宣布使用该命令的第二个短命令技能。
如果移动被宣布，玩家测量该士兵可以被移动到何处，决定移动路线，并将其放置在本次移动的终点。
- 4. 宣布反应命令：**被动玩家检查此前未宣布反应命令的士兵对被激活士兵的视线并宣布可用的新反应命令。
- 5. 检查反应命令：**检查并确认此前宣布了反应命令的士兵宣布的命令是有效的，如果不是，他们被视为宣布了一次空置。
- 6. 结算：**检查所有已宣布的技能、特殊技能和所有满足使用条件的装备，测量所有距离和控制区域，决定修正值并掷骰。如果任何技能、特殊技能和装备未满足使用条件，该士兵被视为宣布了一次空置。
 - 6.1. 效果：**玩家将所有成功结算的技能、特殊技能和装备的效果应用，进行保护掷骰和可能的闪避移动或警告。
 - 6.2. 结尾：**如果需要的话，玩家进行勇气掷骰并应用其效果。结束该命令。



命令和反应命令速查表

反应命令		
名称	种类	页码
射击攻击	通用技能	45
急冻	黑客	62
近战攻击	通用技能	54
空降控制	黑客	63
搜索	通用技能	83
闪避	通用技能	83
前线观测员	特殊技能	96
警戒	通用技能	87
湮灭	黑客	64
放置可部署装备	通用技能	87
重启	通用技能	88
聚焦锁定	黑客	65
完全控制	黑客	65
三位一体	黑客	66
不知疼痛	黑客	66

完整命令技能		
名称	种类	页码
火力协助	黑客	62
狂暴	特殊技能	89
谨慎移动	通用技能	39
电子伪装	黑客	63
战斗突降	特殊技能	93
攀爬	通用技能	40
反应强化	黑客	64
精灵尘	黑客	64
直觉攻击	通用技能	52
跳跃	通用技能	39
伞兵	特殊技能	107
坑道工兵	特殊技能	111
估测射击	通用技能	51
火力压制	通用技能	89
三角测距	特殊技能	116

短命令技能		
名称	种类	页码
射击攻击	通用技能	45
急冻	黑客	62
近战攻击	通用技能	54
空降控制	黑客	63
关闭器	装备	119
医生	特殊技能	94
闪避	通用技能	83
工程师	特殊技能	95
前线观测员	特殊技能	96
修理装置	装备	120
医疗装置	装备	124
形态扫描	特殊技能	105
湮灭	黑客	64
放置可部署装备	通用技能	87
重启	通用技能	88
传感器	特殊技能	111
聚焦锁定	黑客	65
三位一体	黑客	66
完全控制	黑客	65
白噪音	黑客	66
不知疼痛	黑客	66

短移动技能		
名称	种类	页码
搜索	通用技能	83
空置	通用技能	87
移动	通用技能	35

鲁莽单位激活

允许使用通用技能组合

移动+攻击（或攻击+移动）

移动+闪避（或闪避+移动）

移动+空置（或空置+移动）

移动+移动

跳跃

攀爬

空降部署技能

武术速查表

等级	攻击修正值	对手修正值	伤害修正值 (PH)	开火次数 修正值
1	0	-3	+1	0
2	+3	-3	+1	0
3	+3	-3	+2	0
4	+3	-3	+3	0
5	+3	-3	+3	+1

战利品速查表

1-2	+1 ARM	13	铁拳
3-4	轻型火焰喷射器	14	单分子近战武器
5-6	手雷	15	MOV 8-4
7-8	双重作用近战武器	16	多用途步枪
9	多光谱目镜1级	17	多用途狙击步枪
10	爆炸近战武器	18	+4 ARM
11	黏胶发射器	19	拟态 (-6)
12	+2 ARM	20	重机枪

超化学合成剂速查表

1-3	+3 PH	15	无视伤痛
4-5	超级跳	16	+1 ARM + 生化免疫
6-7	重生	17	顽强+全免疫
8-10	强化攀爬	18	MOV: 6-4 + 超级跳
11-12	MOV: 8-4	19	MOV: 8-4 + 强化攀爬
13-14	+6 BTS	20	+3 PH + 重生

弹药速查表

弹药	保护属性	掷骰数量	特别效果
N	ARM / BTS *	1	
AP	ARM / BTS *	1	使用目标 ARM / BTS的一半
DA	ARM / BTS *	2	
E/M	BTS	2	使用目标BTS的一半 状态：孤立， 对重步兵、机甲， 遥控机时： 状态：IMM-B
ECLIPSE	-	-	阻挡视线， 非致命，反光
EXP	ARM / BTS *	3	
PARA	PH-6	1	状态：IMM-A
SHOCK	ARM / BTS *	1	取消昏迷状态
SMOKE	-	-	阻挡视线， 非致命
STUN	ARM / BTS *	2	非致命， 状态：晕眩
T2	ARM / BTS *	1	失去两点 W/STR

(*) 使用目标的ARM还是BTS值来进行保护掷骰由武器来决定



黑客程序速查表

名称	攻击修正值	对手修正值	伤害	B	目标	技能类型	特殊
火力协助	-	-	-	-	REM	完整命令	目标获得神射手
急冻	o	o	13	2	TAG, HI, REM, Hacker	短技能 反应命令	双重作用弹药， 非致命， 状态：IMM-B
空降控制	-	-	-	-	-	短技能 反应命令	对所有可以战斗 突降的单位在进 行该PH掷骰时给 与+3/-3的修正值
电子伪装	-	-	-	-	-	完整命令	将使用者替换为 IMP-2标识
反应强化	-	-	-	-	REM	完整命令	目标在反应命令 中获得攻击次数2
精灵尘	-	-	-	-	TAG, REM, HI	完整命令	目标获得防火墙 修正值
湮灭	o	o	16	2	TAG, REM, Hacker	短技能 反应命令	穿甲弹药， 状态：孤立
完全控制	o	o	16	1	TAG	短技能 反应命令	双重作用弹药， 状态：被占据
三位一体	+3	o	14	3	Hacker	短技能 反应命令	失去一点W/STR
聚焦锁定	o	o	--	1	--	短技能 反应命令	非致命， 状态：被锁定
白噪音	-	-	-	1	-	短技能	排他性，反光， 创造多光谱目镜单位 无法使自己视线穿过的圆形撞击盖板区域
不知疼痛	o	-3	-	2	-	短技能 反应命令	在反应命令中对抗 通讯攻击时获得攻 击次数2，非致命

黑客装置程序速查表

装置	程序1	程序2	程序3	程序4	程序5	程序6
黑客装置	急冻	聚焦锁定	完全控制	湮灭		
高级黑客装置	急冻	聚焦锁定	完全控制	湮灭	白噪音	电子伪装
杀手黑客装置	三位一体	电子伪装				
进化者黑客装置	火力协助	反应强化	精灵尘	空降控制		



注意事项速查表

TAG 不可以卧倒和宣布谨慎移动

骑乘摩托的单位不可以卧倒、宣布谨慎移动和攀爬、使用梯子、向上跳跃，也不能从部分掩蔽中获得修正值

遥控机不可以宣布谨慎移动和被任命为新尉官

拥有鲁莽特殊技能的单位不可以从部分掩蔽中获得修正值

非正规单位不可以被任命为新尉官

撤退！和失去尉官速查表

单位	失去尉官	撤退！	单位	失去尉官	撤退！
普通			远程进驻		
鲁莽			正规虔信部队		
勇气			老兵		

撤退！速查表

如果一个玩家存活士兵的总分数小于等于军表总分数的25%，该玩家被宣布进入撤退！状态

该玩家的部队自动进入失去尉官状态

由于失去尉官规则，所有士兵（拥有特殊技能除外）变为非正规单位。在他们旁边放置一个非正规命令标记

在战场上所有受影响士兵的旁边放置一个撤退！标记

拥有撤退！标记的士兵仅可以宣布短移动技能、谨慎移动、闪避和重启

拥有撤退！标记的士兵由其部署区最宽边离开桌面时被视为生还，并计入其拥有者的胜利分数中

在每个回合开始时，重新计算存活士兵占军表分数，如果大于军表总分数的25%，取消撤退！状态

结束游戏：撤退！

军表分数	幸存者分数 (25% 军表分数)
400	100 或更少
300	75 或更少
250	63 或更少
200	50 或更少
150	38 或更少

CORVUS BELLI
infinity



N4

INFINITY N4. RULES ADAPTATION ANNEX

INFINITY N4. RULES ADAPTATION ANNEX

THIS FILE IS AN ANNEX TO THE INFINITY N4 RULESET CONTAINING A SERIES OF RULES, SPECIAL SKILLS, WEAPONS, AND PIECES OF EQUIPMENT WHICH HAVE BEEN ADAPTED TO THE N4 SYSTEM, BUT WITH A PROVISIONAL NATURE. RULES INCLUDED HERE ARE COMPLETELY OFFICIAL, HOWEVER THEY MAY BE MODIFIED IN FURTHER EXPANSIONS OF THE N4 RULESET.

N4的标签与特性

标签和特征描述了游戏中技能和武器装备的特点。

标签

标签描述了一系列的防御技能，武器和装备的快速参考。下面列出的规则是对**N4**核心规则的补充

- 可分配（生命值）Assignable(W)。在部署阶段部署其所有者时，且只有此时，这种武器或设备才能分配给拥有变形（生命值）特殊技能，并以模型出现的部队（不包括空降部署，隐匿部署、伪装状态等的部队）。

拥有变形（生命值）特殊技能的部队不能获得多于一件具有可分配特质的同型武器或装备。

具有可分配特性的武器和装备在必须放置并保持与使用者的底盘接触，即被分配的部队保并与其一起移动。

这些武器和装备被认为是游戏状态标记而非模型。

特性

特性指是某些武器和装备的特殊特征。下面列出的是对**N4**核心规则的补充。

- 生物武器BioWeapon。该武器只影响那些拥有生命值(W)属性的目标。

特殊技能

火力组：双人 FIRETEAM:DUO

拥有该技能的部队可以在同属一个分支军表的情况下组成两人的火力组。

火力组：双人

自动技能

可选

要求:

- ▶ 拥有该技能的部队必须属于分支军表，或者有允许其组成火力组的特殊技能，装备或者黑客程序。
- ▶ 组成火力组时，该特殊技能的拥有者必须是该火力组：双人一员。

效果:

- ▶ 该技能允许在遵循火力组构成规则的前提下，组成火力组：双人。
- 该技能的拥有者并不强制要求为火力组：双人的队长。

火力组：誓约队长 FIRETEAM:ENOMOTARCHOS

拥有该技能的部队可以在同属一个分支军表的情况下组成至多四人的火力组。

火力组：誓约队长

自动技能

可选

要求:

- ▶ 拥有该技能的部队必须属于分支军表。
- ▶ 组成火力组时，该特殊技能的拥有者必须是该火力组：誓约队长一员。

效果:

- ▶ 该技能允许在遵循火力组构成规则的前提下，组成火力组：誓约队长。
- 该技能的拥有者并不强制要求为火力组：誓约队长的队长。

火力组：守护者FIRETEAM:HARIS

拥有该技能的部队可以在同属一个分支军表的情况下组成至多三人的火力组。

火力组：守护者

自动技能

可选

要求:

- ▶ 拥有该技能的部队必须属于分支军表。
- ▶ 组成火力组时，该特殊技能的拥有者必须是该火力组：守护者一员。

效果:

- ▶ 该技能允许在遵循火力组构成规则的前提下，组成火力组：守护者。
- ▶ 该技能的拥有者并不强制要求为火力组：守护者的队长。

鼓舞人心INSPIRING LEADERSHIP

该特殊技能把全军的行动和使用者的纪律与想法联系了起来。

鼓舞人心

自动技能

强制性

要求:

- ▶ 为使鼓舞人心技能生效，其使用者必须是该军表的尉官，且以非失能（昏迷，死亡，被腐化……）状态存在于桌面上。

效果:

- ▶ 所有在军表中提供命令的部队被视作：
- ▶ 拥有正规训练特性。
- ▶ 有勇气特殊技能
- ▶ 你可以在只消耗特殊尉官命令，而非消耗指挥点数或额外命令的情况下，宣布一个包括技能使用者在内的协同命令。
- ▶ 军队不受撤退！规则影响，也不会进入撤退状态。

火力组：三元体FIRETEAM:TRIAD

拥有该技能的部队可以在同属一个分支军表的情况下组成三人的火力组。

火力组：三元体

自动技能

可选

要求:

- ▶ 拥有该技能的部队必须属于分支军表。
- ▶ 组成火力组时，该特殊技能的拥有者必须是该火力组：三元体一员。

效果:

- ▶ 该技能允许在遵循火力组构成规则的前提下，组成火力组：三元体。
- ▶ 该技能的拥有者并不强制要求为火力组：三元体的队长。

重要

火力组成员不能参与协同命令。

三元核心TRI-CORE

该特殊技能允许其拥有者应用四人或者五人火力组的加成。

三元核心

自动技能

可选

要求:

- ▶ 技能拥有者必须是火力组：三元体的成员。
- ▶ 玩家可在其军表中加入至多一个拥有该技能的部队。

效果:

- ▶ 该特殊技能允许其拥有者所在的火力组：三元体在自身火力组加成之外应用四人或者五人火力组的加成。
- ▶ 当火力组：三元体减员至三名成员以下时该特殊技能效果取消。
- ▶ 若在命令结束时，该技能拥有者不再是火力组：三元体的成员，或者进入孤立状态或是进入任意失能状态，则该特殊技能效果取消。
- ▶ 在主动轮及反应轮，玩家必须将三元核心标记置于火力组队长标记旁，以示使用这一特殊技能。



TRI-CORE GAME EXAMPLE

During the Active Turn, a Spiral Corps player activates a Fireteam: Triad with three members, which includes a Taagma Schemer with Tri-Core, so in that Order that Triad can apply the three, four and five-member Fireteam Bonuses.

In the following Order, the Spiral Corps player decides to activate that Fireteam: Triad again. However, when performing the Coherency Check the player realizes the Triad is composed of only two members. So, that Triad cannot use Tri-Core or apply the three-member Fireteam Bonus.

武器WEAPONRY

共生炸弹SYMBIOBOMB

共生炸弹是一件一次性使用的装备，允许其拥有者，也就是在其资料中列出共生炸弹的部队，将其分配给同一军表中另一个部队，也就是使用者，来提供额外的攻击与支援优势。

共生炸弹

可分配（生命值），通讯攻击，可选

效果

- ▶ 通过一个短技能/反应命令，使用者可以使用一次信息素战术：终结，擦除或炫光之球（见武器表）。
- ▶ 在以共生炸弹使用终结或擦除的信息素战术时，目标在任何拼骰中受到-3修正。
- ▶ 共生炸弹在其被使用的命令结束时被移除出桌面。

SYMBIOBOMB GAME EXAMPLE:

During the Deployment Phase, the Tohaa Player assigns its Kaeltar Specialist's SymbioBombs to a Sakiel, and to a Gorgos, which already has a SymbioMate.

装备EQUIPMENT

共生伙伴SYMBIOMATE

共生炸弹是一件一次性使用的装备，允许其拥有者，也就是在其资料中列出共生炸弹的部队，将其分配给同一军表中另一个部队，也就是使用者，来提供额外战斗优势。

共生伙伴

自动装备

可分配（生命值），强制性

要求:

- ▶ 部队在受到成功的攻击或被任何需要进行保护掷骰的武器或规则影响时必须使用共生伙伴。

效果:

- ▶ 共生伙伴会给使用者提供9点护甲和护盾——直接替换使用者原本的属性——以及全免疫技能。当火力组：三元体减员至三名成员以下时该特殊技能效果取消。
- ▶ 另外，共生伙伴也被用于对抗通讯攻击。
- ▶ 当共生装甲激活的状态下，使用者受到了成功的攻击或被任何需要进行保护掷骰的武器或规则影响并要求保护掷骰时，使用者会应用全免疫规则以保护属性为9进行掷骰。当同一个命令中有多个成功的攻击或被任何需要进行保护掷骰的武器或规则影响时，都应用全免疫规则以保护属性为9进行掷骰。
- ▶ 这是件一次性装备。在使用共生伙伴的命令结束时，将其移除桌面。

SYMBIOMATE GAME EXAMPLE-1

During the Deployment Phase, the Tohaa Player assigns two of their Kaeltar Specialists' SymbioMates to a Gorgos and a Sakiel, two Troopers with the Transmutation (W) Special Skill.

During the game, the Gorgos receives, in the same Order, a successful hit with DA Ammunition, and a successful Attack with Forward Observer. As the Gorgos possesses a SymbioMate they are forced to use it. Thanks to the Immunity (Total) Special Skill, the TAG treats the DA hit as Normal Ammunition, applying an ARM value of 9, and is not affected by the Forward Observer Attack. At the end of the Order, the player must remove the SymbioMate from the game table.

Let's suppose the Gorgos received two successful hits from a weapon with the Continuous Damage Trait and also an Attack with a Hacking Program. The Gorgos is forced to use the SymbioMate, so the TAG ignores the Continuous Damage Trait (thanks to the Immunity (Total) Special Skill) applying an ARM Attribute value of 9. However, the Gorgos must perform a Saving Roll against BTS for the Hacking Attack, using the Attribute value of 9 provided by the SymbioMate. At the end of the Order, the player must remove the SymbioMate from the game table.

If the Gorgos was in Partial Cover, it would apply the -3 MOD to Damage, if applicable.

Later, the Kaeltar Specialist who is the owner of the Sakiel's SymbioMate passes to Dead State. However, even though the Kaeltar model is removed from the game table, the player will not remove the Sakiel's unused SymbioMate.



SYMBIOMATE GAME EXAMPLE-2

In the next Game Round, during a heroic action, the Sakiel suffers two successful hits with AP Ammunition and one Critical hit with DA Ammunition, all of them in the same Order. As the Sakiel has a SymbioMate, he must use it, so he treats all three hits as Normal Ammunition due to the Immunity (Total) Special Skill, performing a total of four Saving Rolls with an ARM value of 9—one Saving Roll for each hit and an additional Saving Roll due to the Critical. At the end of that Order, the player must remove the SymbioMate.

If the Sakiel had suffered a successful Attack with a weapon loaded with PARA Ammunition, and with the Non-Lethal Trait, he will not make the Saving Roll, thanks to the Immunity (Total) Special Skill. However, his player must remove the SymbioMate from the game table at the end of that Order.

火力组INFINITYFIRETEAMS

infinity的火力组规则允许玩家以更少的命令消耗激活一组支援单一队长的部队。火力组有多种类型。



西比拉解释道：

总而言之：该规则允许以单一命令激活一组有2-5个模型的小队。这些模型必须和火力组组长保持连续性，并且不能射击或者直接针对敌方行动。但是他们可以给执行命令的火力组组长提供增益。火力组组长可以在各个成员间切换；玩家可在宣布一个新的命令时变换火力组组长。

火力组：基础规则

基本需求

- 若想使用火力组规则，玩家必须使用分支军表、明确说明允许使用火力组规则、或者是拥有允许组成火力组的特殊技能、装备及黑客程序的军表
- 火力组必须由标明能够组成火力组的士兵构成。
- 一个火力组必须由来自相同单位的士兵组成，或者是由分支军表特殊说明的方式组成。有些特殊的火力组可以无视这条规则，这会在分支势力军表中明确说明。
- 火力组的成员必须与火力组组长保持连续性（见N4规则书26页）。
- 部队不能同属一个以上的火力组。
- 一个火力组的全部成员必须属于同一个战斗小组。
- 玩家必须指定火力组中的一位成员担任火力组组长，并将火力组组长(F:TeamLeader)标记置于一旁。

火力组队长



火力组的队长是这个火力组中做出行动的士兵，并会获得某些属性的增益。在下面的规则中我们会看到，队长决定火力组的成员将执行什么命令；队长是火力组成员检查连续性时的参照士兵；队长阵亡将导致火力组的解散等等。

火力组队长不是一个固定的模型，在火力组执行每一个命令时你都可以改变队长。

取决于火力组类型，队长在游戏中由火力组队长 (F:TeamLeader) 或类似的标记标识出来。

创建火力组

- 在部署阶段，将一个火力组队长 (F:TeamLeader) 或类似的标记放在符合火力组需求条件的士兵们之一的身侧。
此时可以执行火力组成员与指定的队长间的部署连续性检查。
- 在游戏中，花费一个指挥点数，并将一个火力组队长 (F:TeamLeader) 或类似的标记放在符合火力组需求条件的士兵们之一的身侧。
- 当创建火力组时，必须宣布哪些士兵为火力组成员。

重要

在创建一个包含外卡部队的火力组时，玩家必须将至少一个分支军表中能创建火力组的部队或是被视作该部队的士兵作为火力组成员。

改变火力组队长

玩家会在部署阶段创建火力组时指定队长，也可以在游戏中改变队长。

改变火力组的队长会让火力组中武器装备或特殊技能最适合当前情况的成员进行行动。

在主动轮中，玩家可以在这个火力组执行命令中第一个技能时，将火力组队长 (F:TeamLeader) 或类似的标记放在想要改任队长的部队一旁。

火力组在主动轮

在主动轮，火力组的行动方式与其他部队不同，如下所示：

主动轮的火力组激活

- 在主动轮，只需花费所属战斗小组的命令池的1个正规命令，就能令这个火力组的全体成员行动。
- 火力组的全员必须宣布并执行与火力组队长相同短技能或完整命令技能。
若火力组中有成员中不能执行这个命令中的技能，那么其将执行空置，其余成员则正常执行命令。
- 每个火力组的成员必须与火力组队长保持连续性，在每个命令开始和结束时，玩家必须进行连续性检查，以确定火力组的成员数量。
如果一位火力组成员没有通过连续性检查，则其立刻离开火力组。
- 每个反应的部队只能选择火力组其中一名成员（不论是火力组队长还是成员）作为目标，但他们没有无需选择相同的目标。

火力组，士官 NCO 和战术意识

如果被提名的队长有NCO或战术意识特殊技能，他们可以使用尉官特别命令或他们的额外命令，作为常规命令激活所有火力组成员。

注意

任何连续性检查失败的士兵都不再视作火力组成员。（见火力组连续性规则。）

火力组命令：技能分类

火力组宣布命令的方式与其他士兵不同，并且限制在了几种特定的技能组合中。

火力组以技能组合的方式宣布命令。所有技能，根据其效果都被分到了三个分类中：移动技能、支援技能和闪避技能。

给火力组下达命令时，玩家只能宣布下面的火力组技能表中列出的技能组合：

火力组命令：技能组合

移动技能
移动技能+移动技能
移动技能+闪避技能/闪避技能+移动技能
移动技能+支援技能/支援技能+移动技能
闪避技能
支援技能

移动技能

这个分类包括了所有的短移动技能（搜索（Discover）除外）和完整命令移动技能：谨慎移动（CautiousMovement）、攀爬（Climb）和跳跃（Jump）。

当宣布移动技能后，火力组队长与队员可执行宣布的移动。

完整命令的移动技能无法与其他技能组合。

闪避技能

这个分类里包括了闪避（Dodge）和重启（Reset）技能。

当在主动轮宣布闪避技能时，火力组队长和队员会作相应的掷骰。

支援技能

这个分类包括了前两类中未列出的所有技能。简单来说，这个分类包括了短移动技能搜索（Discover）、所有闪避技能没有列出的短技能和所有没有移动标签的完整命令技能。

这个分类也包括了场景短技能，比如激活控制台、部署和激活信标等等。

当宣布支援技能时，只有火力组队长能够执行命令，进行掷骰和造成技能效果。火力组的其他队员不会进行任何掷骰和行动，但是队员的存在会给予队长某些增益，这取决于火力组成员的数量。

火力组在反应轮

- 在反应轮，火力组的所有成员（包括队长和队员）都会获得火力组提供的增益效果（取决于火力组成员数量）。
 - 并且，在宣布反应命令时，所有的火力组成员都能够进行掷骰和造成技能效果。
 - 在反应轮，所有的火力组成员都能够因为视线内或控制区域内有敌人行动而获得宣布反应命令的机会。但是，所有进行反应的成员所宣布的反应技能必须相同。这称作火力组反应。
- 玩家必须把大多数进行反应的火力组成员宣布的反应技能视为火力组反应技能。在火力组的完整性这一章节可以查看当一个成员做出与火力组反应技能不同的反应技能时的后果。
- 宣布火力组反应后，玩家必须进行初始连续性检查，来确定火力组的成员数量。
 - 任何连续性检查失败的成员都不再属于这个火力组。
 - 在对抗多个激活的士兵时（协同命令、另一个火力组……），每一个火力组成员只可以选择其中一个被该命令激活的士兵作为反应的目标。整个火力组宣布的反应技能必须相同。



火力组的增益

火力组成员的数量决定了火力组提供的增益。

双人火力组增益：

- 这是火力组最基本的成员人数。没有额外增益。
- 在主动轮，火力组的两个成员会用一个正规命令激活。

三人火力组增益

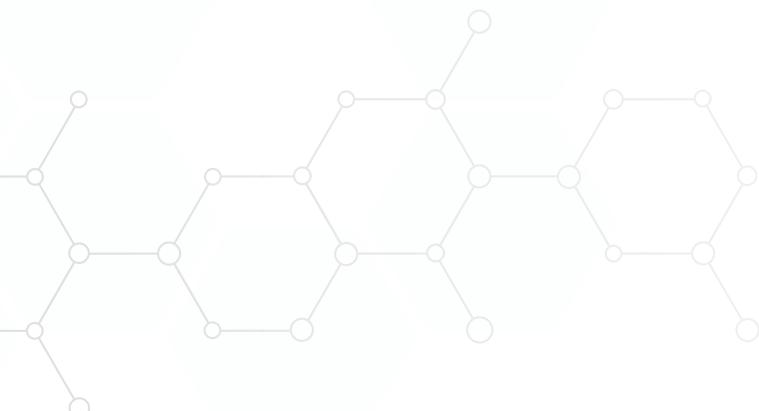
射击支援增益

自动技能

可选

效果：

- ▶ 在主动轮，火力组队长的射击武器(BSWeapon)会获得+1射击次数的增益，这也包括投掷武器，但是不包括科技武器。作为特殊规则，在主动轮该射击次数增益可以和其他规则，特殊技能，装备或黑客程序所提供的增益叠加。
- ▶ 在反应轮，所有的火力组成员都会获得这个增益。但是每名单独成员的所有射击数都必须分配给同一个目标。
- ▶ 射击次数+1的增益不会应用在完整命令技能上（比如直觉攻击，估测射击……）。
- ▶ 如果士兵使用这项增益用来射击弹药有限的消耗品(Disposable)武器（比如铁拳等），射击次数+1也意味着多消耗1枚弹药。举例来说，士兵使用铁拳（一种射击数为1并且只有2枚弹药的武器）使用射击次数+1的增益进行射击，因此射击次数变成了2，一个命令中铁拳的两枚弹药都发射出去了。因此铁拳现在处于弹药耗尽(Unload)状态。玩家需要将一个弹药耗尽标记放在士兵身边。
- ▶ 除非有特殊说明，在反应轮，射击次数+1的增益无法与其他由特殊技能、装备和黑客程序提供的射击次数增益叠加。
- ▶ 这项增益包括双人火力组增益。



四人火力组增益：

- 在主动轮，火力组的队长获得第六感特殊技能。
- 在反应轮，所有的火力组成员都会获得这项特殊技能。
- 这项增益包括双人和三人火力组增益。

五人火力组增益：

- 在主动轮，火力组队长在射击攻击时获得+3修正，包括投掷武器但科技武器除外，在搜索掷骰时意志获得+3修正。
- 在反应轮，所有的火力组成员都会于此收益。
- 这项增益包括双人，三人和四人火力组增益。

火力组与近战

- 在近战中，无论是主动轮还是反应轮，当有数个火力组成员处在同一场近战中时，只有火力组的队长可以进行近战掷骰，应用多名士兵近战规则。
- 在反应轮，如果火力组的队长并不处于这场近战中，那么玩家必须选择火力组的一个成员进行近战掷骰，应用多名士兵近战规则。
- 敌军士兵在进行反应时，可以选择这场近战中的任意一个火力组成员进行反击，但是只能选择1个成员进行攻击。

火力组，狂热与鲁莽

- 士兵的鲁莽或者狂热特殊技能，不会在其是火力组成员时生效。
- 如果该士兵离开火力组，鲁莽或者狂热特殊技能会重新生效，不论其在加入火力组时为何状态。
- 除非有特殊说明，火力组都会遵循这个规则。

火力组与火力压制

- 如果士兵进入火力压制状态，他们将不再被视作火力组成员。此外，当加入火力组时，士兵的火力压制状态将被取消。

火力组的完整性

在主动轮和反应轮，下列情况发生时，士兵将不再是火力组的一员：

- 该士兵进入或处于孤立（Isolated）或任何失能状态。
- 该士兵打破了与火力组的队长的连续性。
- 该士兵是非正规军并且使用了他的非正规命令。
- 该士兵是尉官，并且使用了他自己的尉官特殊命令。
- 该士兵激活、或处在标识状态下（例如迷彩、热光学迷彩、伪装或投影等等），除非特殊技能，装备或场景规则有特殊说明。
- 该士兵进入火力压制状态。
- 该士兵被指挥点数，或者是某些特殊技能、装备和场景规则移动到了另一个战斗小组。
- 仅在反应轮，该士兵宣布的反应技能与火力组反应技能不同。
- 当火力组成员们宣布的反应命令不同时，玩家必须将被超过火力组一般数量的成员反应宣布的技能当作火力组反应技能。
- 举例来说，一队5人火力组，只有3人宣布反应。其中2人宣布了同一种反应技能，而第三个人宣布了另一种反应技能，那么这个人将自动离开火力组。
- 当没有大多数人宣布的反应技能时，假设3人宣布的反应技能都不同，那么玩家可以任选其中一个人的反应技能为火力组的反应技能，同时另外两人将自动离开火力组。

在上述条件中，一旦命令宣布（或者条件中的说明），士兵就不再属于火力组。因此

- 在主动轮，该士兵不会在火力组的命令中行动，也无法成为敌人反应的目标。
- 在反应轮，该士兵不会受益于火力组提供的增益。
- 当有一个或更多成员离开火力组时，玩家必须重新计算火力组成员数来判断是否会发生火力组解散，如果火力组没有解散，玩家就要确定火力组的人数，以确定火力组在这个命令期间会给与成员何种增益。
- 如果一个火力组没有解散，那么离开火力组的士兵与火力组队长仍保持连续性的话可以在下一个战术阶段的命令统计阶段中自动重新加入火力组。

火力组解散

在主动轮和反应轮，火力组将在下列情况自动解散：

- 火力组的队长进入了孤立（Isolated）或任何失能状态。在导致队长进入这种状态的那个命令结束时火力组将自动解散。
- 火力组的队长宣布的反应技能与火力组反应不同。在这个命令结束时火力组将自动解散。
- 一旦火力组的人数小于维持火力组所需的最低人数。无论是由于失去连续性、成员进入了孤立和失能状态，或是由于其他原因造成的火力组减员。
- 本方开始撤退！（Retreat!）
- 如果此类火力组是唯一的，那么玩家用指挥点数创建另一个此类火力组时。当前的此类火力组将自动解散。
- 玩家主动解散这个火力组。不需要花费任何命令和指挥点数。

FIRETEAM EXAMPLE. MOVEMENT SKILL:

During their Active Turn, as the Yu Jing player wants that two Zhanshi of their Fireteam to reach an elevated position, declares Climb as the Fireteam Order. Both Zhanshi climb, while the rest of the Fireteam members, even though activated by the same Movement Skill, don't do anything, and will instead perform an Idle.

FIRETEAM EXAMPLE. SUPPORT SKILL:

During the Active Turn, a Fireteam of five Zhanshi declares the first Short Skill of their Order: Move. The Team Leader is a Hacker, so he declares Hacking as second Short Skill of the Order. This is a Movement + Support Skills combination. In this case, the Team Leader has not declared a BS Attack, so the rest of the Fireteam members cannot provide any bonus. Moreover, the other Zhanshi are not Hackers, so they will instead perform an Idle, and the Team Leader is the only one who acts. But, even if there were another Hacker in the Fireteam, this Trooper would not act either, and the Team Leader would not receive any support.

With the next Order, the first Short Skill is declared: Move. After checking Coherency, and the adversary's ARO declarations, the player declares the Second Short Skill of the Order: BS Attack. Once again, this is a Move + Support Skills combination. The Team Leader and the members of the Team move, but the Team Leader is the only one who performs the BS Attack. As this is a Fireteam of five models, the Team Leader gets a +1 B MOD, and a +3 BS MOD.

If the Discover Skill was declared instead of BS Attack as the second Skill of the Order, the Team Leader would have been the only one to perform the WIP roll, receiving a +3 WIP MOD.

In any of these cases, the remaining Fireteam members were susceptible to AROs from enemy Troopers. In these cases, the opponent would perform Normal Rolls, because the Fireteam members could not perform any roll.

FIRETEAM EXAMPLE. EVASION SKILL #1:

In the Active Turn, a Fireteam of five Zhanshi declares the first Short Skill of their Order: Move. After the corresponding ARO declarations, the player has to decide what will be the second Short Skill of the Order.

The Fireteam is in a situation where its Team Leader does not have LoF to any of the enemy Troopers able to perform AROs against the Fireteam. Each reactive Trooper has only one ARO against the entire Fireteam. The Fireteam's player prefers to not risk declaring a BS Attack, which would allow some of the enemy Troopers to perform Normal Rolls against the Fireteam members. Instead, he chooses to declare Dodge. So, each Fireteam member performs a Face to Face Roll against the corresponding enemy Troopers.

FIRETEAM EXAMPLE. EVASION SKILL #2:

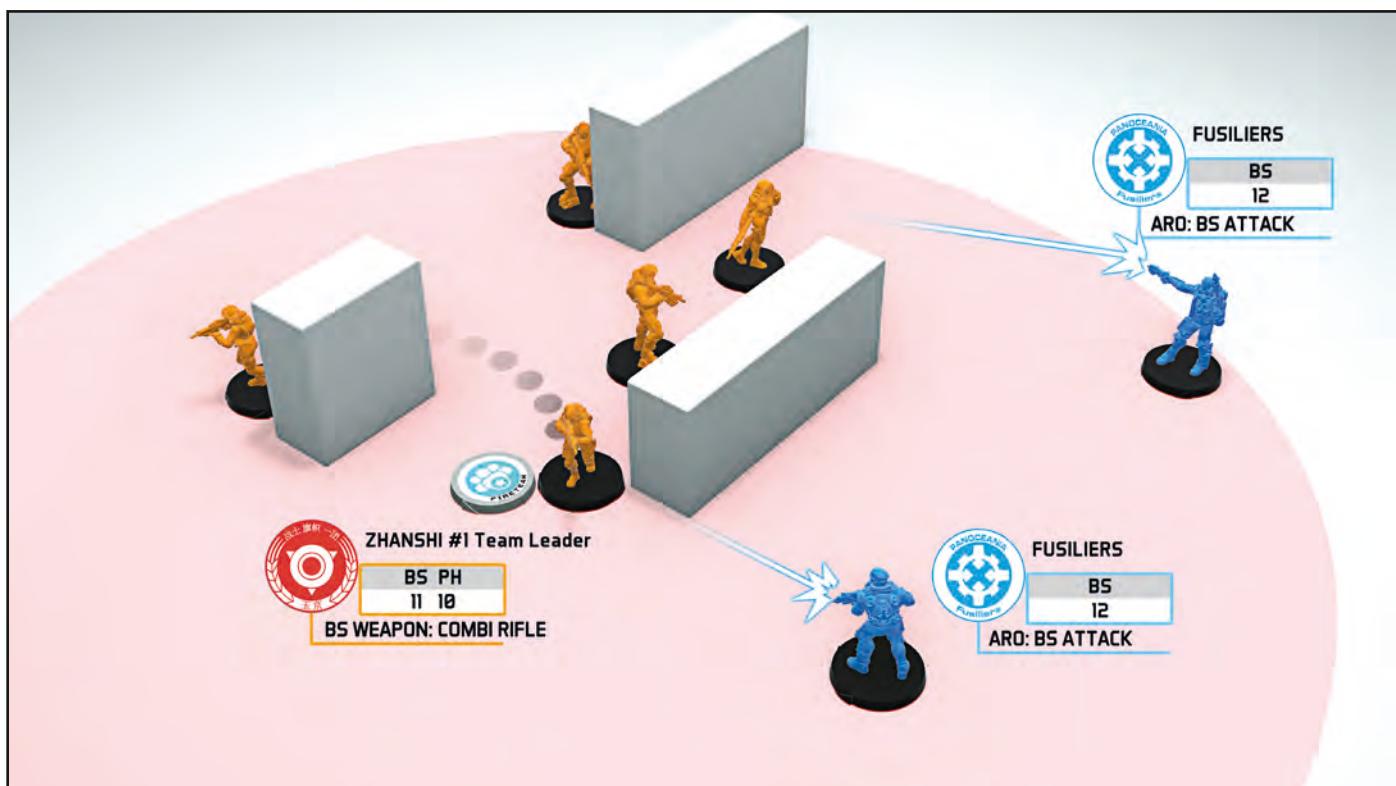
Let's suppose the Fireteam are facing two Dāturazi, and one of them declares a BS Attack ARO against the Team Leader with a Chain Rifle, while the other Dāturazi declares a BS Attack ARO with a Combi Rifle against another Zhanshi. In this case, the Team Leader will perform a Normal PH Roll, while the other Zhanshi will have to perform a Face to Face Roll of PH against BS.

FIRETEAM EXAMPLE. SUPPORT / EVASION SKILL:

In the situation shown in the graphic, during the Active Turn, the Zhanshi Fireteam declares Move as the first Short Skill of the Order. The opponent declares BS Attack AROs with their two Fusiliers, with the Fireteam only providing one ARO to each of them.

Here, the Team Leader has no LoF to the Fusilier on the right, so he could only declare a Face to Face Roll of BS Attack against the Fusilier on the left.

Now, the player must decide if their Team Leader declares BS Attack (Support) to face the Fusilier on the left, which would allow the other Fusilier to perform a BS Attack with a Normal Roll against one of their Zhanshi. Alternatively, he can declare Dodge (Evasion), so all Fireteam members could Dodge, performing two Face to Face Rolls (one for the Team Leader and one for the threatened Zhanshi) against the BS Attacks of the Fusiliers.



FIRETEAM EXAMPLE. TEAM LEADER CHANGE #1:

In the Active Turn, the player with the Fireteam of five Zhanshi wants to perform an attack against the enemy. So, with their new Order he declares the Team Leader will be the Zhanshi carrying the HMG, and he places the Team Leader Token beside it. Then, after declaring the first Short Skill of the Order, the player checks Coherency, verifying which other Fireteam members are in Coherency with the new Team Leader. As one of the Fireteam members is too far away, they are now out of the Fireteam, and the player can only activate four Troopers with the Order. So, the Team Leader can only apply the bonuses for a Fireteam of four members, instead of five members.

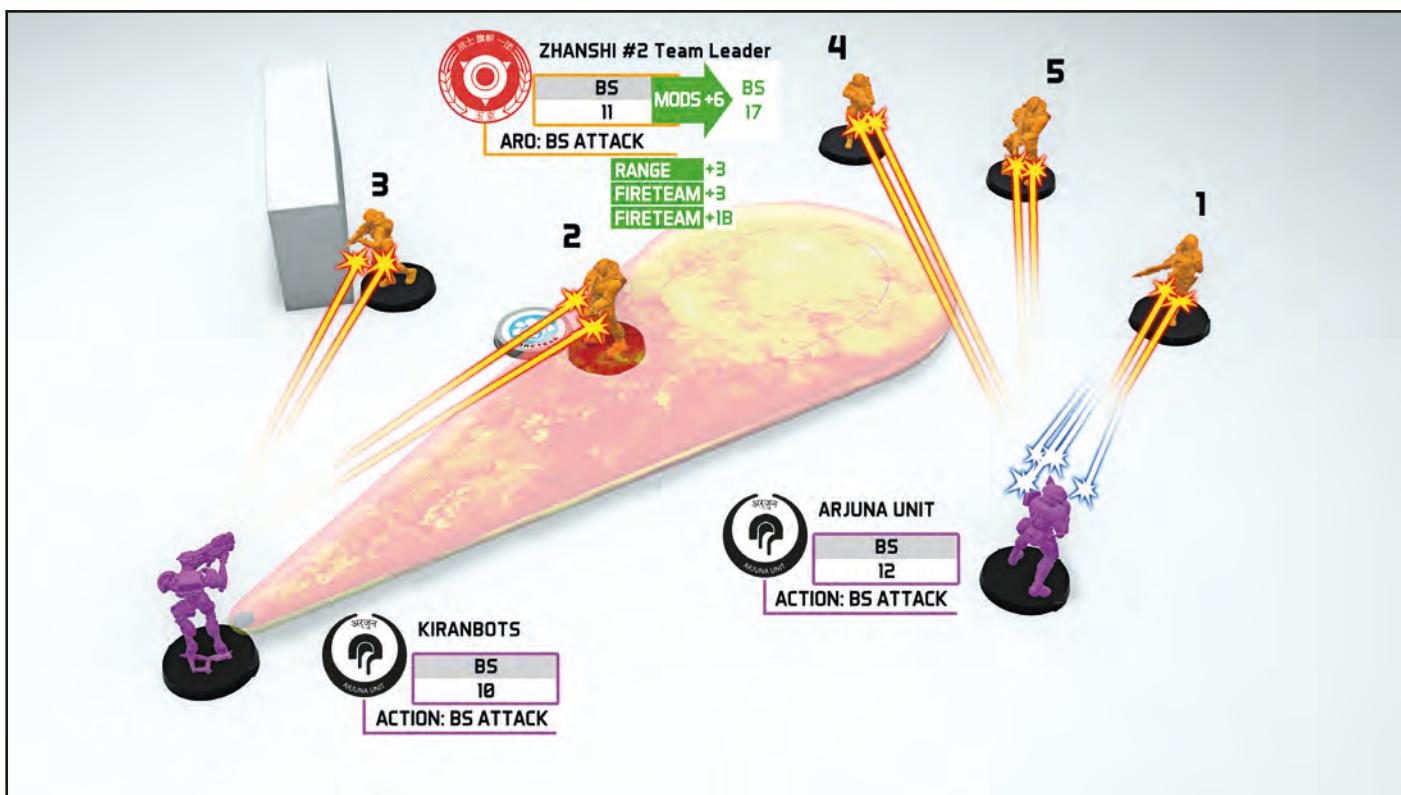
FIRETEAM EXAMPLE. TEAM LEADER CHANGE #2:

The Fireteam of five Zhanshi has suffered a casualty, who is in Unconscious State. With a new Order, the player places the Team Leader Token besides one of the Fireteam members who is a Paramedic. The player declares the first Short Skill of the Order: Move. Then, he checks Coherency, verifying that the other Fireteam members are in Coherency with the new Team Leader. All the Fireteam members move so that the Paramedic Zhanshi is in Silhouette contact with the Unconscious Trooper. With the second Short Skill of the Order, the Paramedic Zhanshi uses his MediKit. Meanwhile, the rest of the Fireteam members, although activated by that second Short Skill, do not perform any actions, and will instead perform an Idle.

FIRETEAM EXAMPLE. REACTIVE TURN #1:

In the Active Turn, a Dāturaazi armed with a Chain Rifle spends his Order and declares a BS Attack against the Fireteam of five Zhanshi. The Yu Jing player determines that the Large Teardrop Template of the Chain Rifle will only affect three of their Zhanshi (numbers 1, 2, and 3). If the Yu Jing player declares BS Attack as an ARO, those Zhanshi will need to perform a Saving Roll, so they decide to not risk them and declares Dodge as the ARO for those three Zhanshi, and also for Zhanshi #4. This Trooper, who is not affected by the Template, will use the Dodge Skill to move into Partial Cover. Zhanshi #5 doesn't declare an ARO as he already is in Partial Cover (See graphic).





FIRETEAM EXAMPLE. CC VS MARTIAL ARTS L5:

During their Active Turn, a Fireteam of three Zhansi declares a Move + CC Attack Order against Miyamoto Mushashi, who has the Martial Arts L5 Special Skill. Only the Zhansi designated as Team Leader will be able to perform the CC Attack, receiving a +1 MOD to B for each additional allied Trooper engaged in CC. Miyamoto's Martial Arts L5 gives him B2 and he decides to target the Zhansi designated as Team Leader, resulting in a Face to Face Roll between the Zhansi's B3 and Miyamoto's B2.

FIRETEAM EXAMPLE. FIRETEAM INTEGRITY IN THE REACTIVE TURN:

In the Active Turn, a Fusilier armed with a Missile Launcher declares a BS Attack against an Zhansi from the Fireteam of five Zhansi. However, this Attack is performed in LoF of the Team Leader and three other members of that Fireteam. The Team Leader and these three Zhansi declare BS Attack AROs (applying the support bonuses). But the targeted Zhansi declares Dodge, so he is automatically out of the Fireteam, because his ARO is different from the Fireteam's ARO declared by the rest of the Fireteam members. Therefore, the Yu Jing player only can use the Support bonuses of a four member Fireteam.

In the previous situation, if the Team Leader declared an ARO different from the Fireteam's ARO, the one declared by the other three Fireteam members, then he would automatically leave the Fireteam, and the Fireteam would be cancelled at the end of that Order.

EXAMPLE OF ORDER SPENDING AND ARO PROCEDURES (FIRETEAM IN THE ACTIVE TURN):

1. The active player places the Team Leader Token besides the Trooper they want to be the Team Leader during that Order. Then they declare the first Short Skill of the Order. Next, they check the number of members that are in Coherency with the Team Leader.
2. The reactive player declares the AROs of all their Troopers who can react to any Fireteam member. Each enemy Trooper gets only one ARO against the whole Fireteam.
3. The active player declares the second Short Skill of the Order.
4. The reactive player declares the AROs of any Troopers who gain an ARO to any Fireteam member due to the second Short Skill of the Order.
5. If the active player declared a Support Skill, then they apply the corresponding bonuses determined by the number of Fireteam members. Both players roll any required dice.
6. At the end of the Order, at the end of the Conclusion step, after having performed any movement due to a failed Guts Roll or any other rule, the active player checks Coherency again, to check if any Fireteam members leave the Fireteam, or if a Fireteam Cancellation happens.



FIRETEAM GAME EXAMPLE:

■ Fireteam Creation

In the Deployment Phase, the Yu Jing player deploys five Zhanshi on the game table, placing a Team Leader Token beside one of them. Next, he performs a Coherency Check, verifying if the other Zhanshi are inside the Team Leader's ZoC. As one of them is not, the player moves it, placing the Model inside the Team Leader's ZoC. The PanOceanian player, in their Deployment Phase, places their five Fusiliers in a cluster and places the Team Leader Token beside one of them, checking that the others are in Coherency, inside the Team Leader's ZoC. As all of them are inside the ZoC, the PanOceanian player doesn't need to move any of their Fusiliers.

■ Fireteam Order: Movement + Movement

During their Active Turn, the Yu Jing player spends one Order on their Zhanshi Fireteam to declare Move + Move, as they are outside enemy LoF. With only one Order he activates the five Zhanshi and all of them declare the same Order, performing the same two Short Movement Skills.

■ Fireteam Order: Team Leader Change; Movement (Jump)

With their next Order, the Yu Jing player changes the Fireteam's leadership, placing the Team Leader Token beside Zhanshi #1, who is armed with a HMG. In the same Order, as two members of the Fireteam are on a broken skyway, they need to declare a Jump Entire Order in order to keep moving. Their player declares Jump as the Fireteam Order and performs a Coherency Check, confirming all Zhanshi are in Coherency. All the Zhanshi will perform the Jump, advancing horizontally, even those who have no obstacle to overcome, with the player nominating the landing point of every Zhanshi. At the end of the Order, the player performs another Coherency Check.

■ Fireteam Order (Movement + Support) against Fireteam ARO (Support)

With a new Order, the Zhanshi Team Leader declares Move, but now the PanOceanian player can declare an ARO as two members from their Fireteam of Fusiliers have LoF to the Zhanshi. Both Fusiliers declare a BS Attack ARO, but each of them can only choose one of the Zhanshi as a target. Fusilier #1 chooses Zhanshi #1 (the Team Leader, armed with a HMG) and Fusilier #2 chooses Zhanshi #2 (Combi Rifle). Both Fusiliers are armed with a Combi Rifle. Since they are part of a five member Fireteam, they get all the bonuses of a five member Fireteam in ARO. In this situation they can use the +3 BS MOD and the +1 B MOD.

The Yu Jing player now has to choose between Support or Evasion. If he declares Evasion, and wins the Face to Face Rolls, he could avoid the BS Attacks against both Troopers, but this will not remove the threat. If he uses Support and declares a BS Attack, he will apply the bonuses to the Team Leader, but Fusilier #2 will perform two Normal Rolls against Zhanshi #2, who can declare neither a BS Attack nor a Dodge as he will be providing Support to their Team Leader.

Finally, the Yu Jing player decides to risk it and declares a BS Attack, applying the Support bonuses for a five member Fireteam (+3 BS MOD and +1 B MOD). The player decides to split the Team Leader's Burst 5 (the HMG's B 4 and the Support bonus +1 B MOD) between both Fusiliers, with three Face to Face BS Attacks against Fusilier #1 and two Normal Roll BS Attacks against Fusilier #2.

Fusilier #2, thanks to the Support bonuses, can shoot in ARO with Burst 2 (Combi Rifle in ARO: B 1 and the Support bonus +1 B MOD) and with better accuracy (Support bonus +3 BS MOD). He succeeds in his two Normal Rolls against Zhanshi #2, who fails one of the Saving Rolls and enters Unconscious State.

On the other side, Zhanshi #1 wins his Face to Face Rolls against Fusilier #1, who enters Unconscious State as well after failing a Saving Roll. However, neither of Zhanshi #1's BS Attacks against Fusilier #2 are successful.

■ Fireteam Order (Movement + Support) against Fireteam ARO (Evasion)

The Yu Jing player has lost one of their Zhanshi, so he can now only use the bonuses of a four member Fireteam. With a new Order, he places the Team Leader Token beside Zhanshi #3, armed with a Combi Rifle and a Grenade Launcher. In the same Order, he declares Move as the first Short Skill of the Order, but he only moves the new Team Leader, who gains LoF to Fusilier #2.

The PanOceanian player, guessing he is going to be attacked with the Grenade Launcher (which, thanks to the Support bonuses has B 2) decides to declare Dodge. The Fireteam of Fusiliers now has only four members, so it can only apply the corresponding bonuses. The PanOceanian player declares Dodge, and thanks to the Support bonuses, the Fireteam members get the Sixth Sense Special Skill, so they will not apply the negative MOD for Dodging a Template Weapon without LoF to the attacker.

Zhanshi #3 declares a BS Attack against Fusilier #2. He does not receive the +3 BS MOD, as he now belongs to a four member Fireteam, but he still has the +1 B MOD, so his Grenade Launcher has B 2. The player places the Circular Template over Fusilier #2 and checks whether this also affects Fusiliers #4 and #5. Now it is time to make the corresponding rolls to see how the situation is resolved...

火力组类型

火力组：核心

这是最万能且强力的一种火力组，该火力组拥有最高的人数上限。

火力组：核心

需求：

除了火力组的基本需求，火力组：核心仍需满足以下特殊要求：



► 只有在分支势力表中指定的单位才能组成核心火力组。

► 组成火力组：核心的最低士兵数是2，最高是5。

► 每个玩家只能拥有一个火力组：核心，除非特殊规则、场景规则或特殊技能允许。

效果：

- 火力组：核心允许玩家组成一个2/3/4/5人的火力组。
- 这种火力组允许玩家根据火力组的人数来获得火力组增益。
- 一个火力组：核心由火力组队长标记所标识。

解除

- 除了火力组规则中涉及的情境，火力组：核心在组内人数下降到2人以下时自动解除。

火力组：双人

火力组：双人是最微型的火力组，只有两名成员。

火力组：双人

需求：

除了火力组的基本需求，火力组：双人仍需满足以下特殊要求：



- ▶ 一个火力组：双人必须由两人构成。
- ▶ 火力组：双人的成员必须来自于同一个单位或者由分支军表指定的组合。
- ▶ 至少一名成员有火力组：双人技能。

效果：

- ▶ 火力组：双人允许玩家组建一个2人火力组。
- ▶ 这个火力组允许玩家应用2人火力组增益。
- ▶ 火力组：双人由双人队长标记所标识，等同于Infinity火力组规则中的火力组队长。
- ▶ 一个玩家可以拥有多个火力组：双人。

解除：

- ▶ 除了火力组规则中涉及的情境，火力组：双人在组内人数下降到2人以下时自动解除。

FIRETEAM: DUO EXAMPLE. SUPPORT SKILL

In their Active Turn, a Fireteam: Duo of two Knights of Santiago declares the first Short Skill of the Order: Move. The Team Leader has a Spitfire, and declares a BS Attack as the second Short Skill of the Order. This is a combination of Movement + Support Skills. Both Knights of Santiago move, but only the Team Leader performs the BS rolls. Being a Fireteam: Duo, the Leader does not receive any MOD.

During their Reactive Turn, the Knights of Santiago Fireteam: Duo reacts in ARO declaring BS Attack against an enemy Trooper activated by an Order. Being part of a Fireteam: Duo, both Knights of Santiago apply no MOD to their B.

FIRETEAM: DUO EXAMPLE. CC

Let's now suppose that during their Active Turn, a Fireteam: Duo of two Knights of Santiago had declared a Move + CC Attack Order against an Zhanshi. Only the Knight of Santiago designated as Team Leader will be able to perform the CC Attack, receiving a +1 B MOD thanks to the other Knight of Santiago engaged in the CC.

火力组：誓约队长

火力组：誓约队长的人数中等，允许玩家部署多个此类火力组。

火力组：誓约队长

需求：

除了火力组的基本需求，火力组：誓约队长仍需满足以下特殊要求：



- ▶ 只有分支军表上指定的单位能够组成火力组：誓约队长。
- ▶ 至少其中一个成员需拥有火力组：誓约队长特殊技能。
- ▶ 组成火力组：誓约队长的士兵人数最低为2，最高为4。

效果：

- ▶ 火力组：誓约队长允许玩家组成2/3/4人的火力组。
- ▶ 火力组：誓约队长允许玩家获得2/3/4人的火力组增益。
- ▶ 火力组：誓约队长由誓约队长标记所标识，等同于Infinity火力组规则中的火力组队长。
- ▶ 一个玩家可以拥有多个火力组：誓约队长。

解除：

- ▶ 除了火力组规则中涉及的情境，火力组：誓约队长在组内人数下降到2人以下时自动解除。

火力组：守护者

火力组：守护者人数较少，用来辅助主力部队。此类火力组多用于防御，而非攻击。

火力组：守护者

需求：

除了火力组的基本需求，火力组：守护者仍需满足以下特殊要求：



- ▶ 只有分支军表上指定的单位能够组成火力组：守护者。
- ▶ 至少其中一个成员需拥有火力组：守护者特殊技能。
- ▶ 组成火力组：守护者的士兵人数最低为2，最高为3。
- ▶ 每个玩家只能拥有一个火力组：守护者，除非特殊规则、场景规则或特殊技能允许。

效果：

- ▶ 火力组：守护者允许玩家组成2/3人的火力组。
- ▶ 火力组：守护者允许玩家获得2/3人的火力组增益。
- ▶ 火力组：守护者由守护者标记所标识，同等于Infinity火力组规则中的火力组队长。

解除：

- ▶ 除了火力组规则中涉及的情境，火力组：守护者在组内人数下降到2人以下时自动解除。

火力组：三元体

火力组：三元体由高协同度的混合单位构成，通过能力互补的单位来执行联合任务。

火力组：三元体

需求：

除了火力组的基本需求，火力组：三元体仍需满足以下特殊要求：



- ▶ 只有拥有火力组：三元体特殊技能的单位才可以构成火力组，但是不必来自同一单位。

- ▶ 火力组：三元体需要3人组成。

效果：

- ▶ 火力组：三元体允许玩家组成3人的火力组。
- ▶ 火力组：三元体允许玩家获得2/3人的火力组增益。
- ▶ 火力组：三元体除了用于分支军表，也可用于通用军表。
- ▶ 火力组：三元体由三元体标记所标识，同等于Infinity火力组规则中的火力组队长。
- ▶ 一个玩家可以拥有多个火力组：三元体。

解除：

- ▶ 除了火力组规则中涉及的情境，火力组：三元体在组内人数下降到2人以下时自动解除。

武器表

名称	距离	伤害	攻击次数	弹药	保护属性	特性
信息素战术						
信息素战术：终结		13	2	AP	BTS	生物武器，通讯攻击，无需视线，科技武器，控制区域
信息素战术：擦除		14	2	DA	BTS	生物武器，通讯攻击，无需视线，非致命，状态：孤立，科技武器，控制区域
信息素战术：炫光球		--	1	ECLIPSE		通讯攻击，无需视线，非致命，反光，无需目标，科技武器，撞击盖板（圆形），控制区域
未分类						
信息素轰击枪 (爆炸模式)	8 +3	24 -3	40 -6	48 -	96 14 2 N BTS	生物武器，通讯攻击，状态：锁定，科技武器
信息素轰击枪 (聚焦模式)	8 +3	24 -3	40 -6	48 -	96 16 1 N BTS	生物武器，通讯攻击，状态：锁定，科技武器