

YLEISTÄ

Korkein elossa oleva upseeri on komentaja
- täydennysjoukkoja ei lasketa

Ryhmä
- ryhmässä vain 1 upseeri, joka on samalla ryhmänjohtaja
- jos ryhmänjohtaja kuolee, tulee lähin tavallinen ukko tilalle, mutta ei upseeriksi
- special/support weapon tai spesialisti kelpaa vain, jos tavalliset ukot on tuhottu
- koheesio oltava voimassa siirron päätyttyä
- napit 10 cm sisällä ryhmänjohtajasta
- napit 2,5 cm sisällä toisistaan

Hero
- voi johtaa oman tyyppinsä (1-3 tähteä) mukaista ryhmää
- voi liittyä ryhmään, jos koheesio kunnossa
- ottaa osumia vasta, kun koko ryhmä on tuhottu
- paitsi jos jotenkin tähdätään nimenomaan heroon

Ryhmän tila
- vapaa
- engaged
- jos edes yksi ukko on kontaktissa eli enintään 2,5 cm päässä vihollisesta
- ei koske tankkeja
- ei saa ottaa käskynappeja
- grounded (ukko kumossa)
- jos yli puolet ukoista nurin, on koko ryhmä grounded
=> aktivoitaessa saa vain nousta ylös, ei ota toimintoja/käskynappeja
- kumossa olevat ukot eivät ole ampumasektorissa
- disorganized
- ei ota toimintoja/käskynappeja
- komentaja voi ennen aktivointia rallyta ryhmän 2 LP:llä takaisin käyttökuntoon

Moraali
- valiant > disorganized > routing = tuhoutunut
- jos figun moraali on '-', ei tee koskaan moraaliheittoa
- (ryhmän korkein moraali, ensisijaisesti upseeri - 8) = UtoR
- jos heitto ei onnistu, moraali laskee

Mittaukset
- jalustan reunasta
- kaikki ryhmiä koskevat aina ryhmänjohtajasta
- jalusta edes osittain alueella riittää (ampumasektori, suoja, räjähdyssäde)
- ei saa mitata etukäteen

LOS
- sotilaat eivät blokkaa
- mitataan napin jalustan reunoista

Nopanheittojen onnistuminen
- Universal Table of Resolution = (action value - difficulty)
- ampuminen (accuracy - range (mod 10 cm))
- lähitaistelu (accuracy - combat)
- damage (penetration - protection)
- moraali (korkein moraali - 8)

Kortit

- move - ylimääräisiä figuja unitissa
- morale - authority
- protection - leadership points
- combat

Kaikki listatut aseet eivät välttämättä ole käytössä
accuracy | attack rate / rerolls | area of effect | penetration / damage

TACTICAL PHASE

- Leadership points
- komentajan LP + hengissä olevien ryhmien määrä (ei disorganized)
- määrä pysyy kierroksen loppuun asti samana
- Kortit aktivointijärjestykseen
- täydennysjoukot eivät mukana
- Authority Test
- komentajan authority + 1 noppa
- saa lisäksi blindbidata enintään (komentajan rank + 1) LP:tä
- voittaja valitsee aloittajan

ACTIVATION PHASE

Aktivointi

- ennen kortin paljastusta on 1 valinta:
 - 1 LP siirtää ensimmäisen kortin toiseen kohtaan jonossa
 - 2 LP passaa koko vuoron
 - 2 LP jos edellinen vuoro passattiin, saa aktivoida 2 korttia
- paljastetaan 1 kortti kerrallaan
 - ennen aktivointimaksua moraalitesti, jos
 - tyypin 1-2 jalkaväkiryhmässä enintään 3 ukkoa
 - tyypin 3 jalkaväkiryhmässä 1 ukko
 - koko tankkiryhmä jalaton
 - jos disorganized, testin jälkeen komentaja voi rallyta 2 LP:llä takaisin käyttökuntoon
 - jos ryhmässä ei upseeria, aktivointi maksaa 1 LP
 - jos ei halua maksaa, niin ryhmä on aktivoitu, mutta ei tee mitään

- liikuntakyvyttöntä tankkia aktivoitaessa vaihtoehtoina
 - pidetään koheesio
 - tuhotaan tankki => tankkiryhmälle moraalitesti
 - korvataan tankki herolla => tankkiryhmälle moraalitesti
- reserviryhmää aktivoitaessa
 - joko jätetään reserviin ilmaiseksi
 - tai tuodaan kentälle kontrolloidulle alueelle
 - access zone
 - ensimmäinen toiminto on pakollinen liikkuminen, mittaus kentän reunasta
 - drop zone
 - saa tehdä vain, jos kaikki figut mahtuvat 10 cm säteelle koheesiota noudattaen
 - ryhmä aktivoitu, mutta ei saa tehdä toimintoja eikä ottaa käskynappeja

Mahdolliset toiminnot

- liikkuminen
 - kerran aktivointia kohden
 - liike aina suorinta reittiä
 - omien ukkojen läpi saa liikkua
 - tankit liikkuvat kaikkien ukkojen läpi
 - esteet kierretään mittanauhaa kääntämällä
 - ukot voivat mennä myös seinän/kontin yli/päälle, jolloin liike puolittuu
- rynnäkö vain vapaille ryhmille
 - + 6 cm ukoille
 - + 10 cm tankeille
 - ei ampumista
 - jos tankki rynnäköi, alle jäävät ukot kuolevat
 - vapaat 5-6, engaged 3-6, tukiaaseet aina
- tavallinen liikkuminen
 - jos engaged, matka puolittuu
 - jos tankki lopettaa ukkojen päälle, ne siirretään sivuun ja 2,5 cm päähän vastustajista
- ampuminen
 - kerran aktivoinnissa jokaisella aseella
 - sallittu vain vapaalle ryhmälle
 - ennen tai jälkeen liikkumisen
 - jos samalla figulla useampi ase, tarvittaessa sekä ennen että jälkeen
- lähitaistelu
 - jos liikkumisen jälkeen engaged
 - lopettaa ryhmän toiminnan
 - kerran aktivoinnissa jokaisella lähitaisteluaseella erillinen hyökkäys
 - mihin tahansa kontaktissa olevaan vastustajaan, yksi vastustajatyyppi kerrallaan
 - vain kontaktissa olevat figut osallistuvat, siis ei välttämättä kokonaiset ryhmät
 - (accuracy - combat) = UtoR
 - noppien lkm = (attack rate * osallistujien lkm)
 - hudit saa heittää uusiksi (rerolls) kertaa
 - hyökkääjä ratkaisee miten osumat jaetaan
 - damage käsitellään kuten ammuttaessa
- kontin oven avaaminen tai sulkeminen lähitaistelun sijasta
- käskynapit
 - 1 LP/kpl, lukumäärä vapaa
 - pysyvät seuraavan aktivointiin asti
 - jos ryhmä engaged/grounded, menettää napit
- polvelle
 - aktivoinnin loppuksi
 - väistää ampumasektorin

- väijytys
- jos ei ole ampunut omassa aktivoinnissaan, saa ampua liikkunutta vihollista
- poistuu ampumisen jälkeen
- suojautuminen
- aktivoinnin lopuksi
- parempi hyöty suoran tulen suoja-alueesta
- split fire
- erikoisaseet saavat ampua eri aikaan kuin muut

CONTROL PHASE

1. Control objectives & tactical positions
- control, kun enemmistö jalkaväkifiguja 10 cm sisällä
- voimassa seuraavaan control phaseen asti
- captured, kun pelaaja saa kontrollin ensimmäistä kertaa

2. Lasketaan voittopisteet ja täydennyspisteet
- käyttämättömät pisteet säilyvät kierroksesta toiseen
- jos loppuehto ei täyty, saa täydennyspisteillä siirtää täydennysryhmiä reserviin

3. Kierros päättyy

Therian Overseer Routines

Upseeri voi käyttää jokaista rutiinia kerran aktivointivaiheessa.
Vaikuttavat vain upseerin omaan ryhmään.
Komentaja voi kuitenkin käskä mitä tahansa saman kategorian ryhmää.
Muut kuin välittömät efektit kestävät ryhmän seuraavaan aktivointiin asti.

Dash (2 LP): Tehdään 30 cm rynnäköliike. Tankeilla 50 cm.

Hyper nanonucleus (2 LP): Yksi uusintaheitto kaikille damage-hudeille.

Jalkaväkirutiinit

Transfer (1 LP): Korvataan sotilas millä tahansa aiemmin tuhotulla sotilaalla.
Ryhmän rakentamissääntöjä pitää noudattaa.

Reconstruction (3 LP): Palauttaa ryhmästä tuhotun sotilaan takaisin peliin.

Tankkirutiinit

Repair (1 LP): Palautetaan tankille 1 SP vapaavalintaiseen kohtaan.

Creation (4 LP): Yhden tähden tankki syntyy kontaktiin upseerin kanssa.
Muodostaa uuden ryhmän. Aktivoitavissa seuraavalla kierroksella.

Fusion (4 LP): Tuhotaan kaksi tankkia ja luodaan niiden paikalle yksittäinen pykälää parempi tankki. Muodostaa uuden ryhmän, eikä ole upseeri. Aktivoitavissa seuraavalla kierroksella.

JOUKKOJEN RAKENTAMINEN

Komppania > pataljoona > ryhmä

Komppaniassa pitää olla vähintään yksi upseeri
Komppaniassa saa olla vain yksi > > > >
Pataljoonassa saa olla vain yksi > > >
Ryhmässä saa olla vain yksi upseeri

Pataljoonan pitää olla valmis, eli kaikki 5 lokeroa käytetty, ennen kuin saa aloittaa uuden.
Huutomerkillä merkitty lokero on pakollinen ja täytettävä ensin.

UNA	Therians
soldier unit */** !	soldier unit ** !
soldier unit **/**	soldier unit **
soldier unit ** / support unit */**	soldier unit **/** / support unit **
soldier unit *** / strider unit *	soldier unit *** / strider unit *
strider unit */**/**	strider unit **/**

Ryhmässä voi olla >1 special weaponeita vain, jos ryhmä maksimikokoinen.
Maksimikoon saa ylittää upseerin antaman bonuksen verran.

Special weapon; kortissa katkoviivan alla, ryhmässä kaikilla sama.
Spesialisti; tavallisen sotilaan tilalle ilmaiseksi, ominaisuudet samat, figu erilainen
Upseeri; tavallisen sotilaan tilalle, nostaa AP:ta.
Hero; ei lasketa mukaan ryhmän kokoon, nostaa AP:ta.

Ampumisalgoritmi

- ryhmän kaikki figut, joilla on sama ase, ampuvat kerralla
- jos napilla sama ase tuplana, vain yhdellä kerrallaan
- eri laukauksilla saa olla eri kohde

- erikoistilanne: ilmatuki
- vain jos tehtävässä määritelty
- 3 LP + LOS upseerista tai ryhmänjohtajasta
- ennen ryhmän aktivointia, kerran kierroksessa

1. tähtäys
- suora tuli
- kohde kokonainen ryhmä
- tankkeja voi tarvittaessa tähdätä yksittäin
- jos kohde engaged, koko melee kohteena
- etäisyys kuitenkin aina ryhmänjohtajasta
- epäsuora tuli
- kohde yksittäinen figu
- joltakin ryhmän figulta oltava LOS kohteeseen

2. ampumasektorin määrittäminen
- vain suorassa tulussa
- ampuvan ryhmän reunoilta kohteen reunoille

3. shooting test
- (accuracy - range (mod 10 cm)) = UTO
- noppien lkm = (attack rate * osallistujien lkm)
- hudit saa heittää uusiksi (rerolls) kertaa

- suora tuli
- vain ne figut osallistuvat, joilla on LOS
- osumat jaetaan 1/figu ampumasektorissa
- alkaen ryhmänjohtajaa lähimmästä figusta
- ei maastoutuneille/polvistuneille ukoille
- ei ampujaa/kohdetta pienemmille figuille
- esteen päältä ammuttaessa esteen korkeus lisätään ampujan kokoon
- locked shot osuu ainoastaan kohteeseen
- yli jääneet osumat menevät varsinaiseen kohteeseen

- suoja-alue (vain suorassa tulussa)
- ampujaryhmän reunoilta esteen reunoihin ulottuva sektori
- ei huomioida, jos ampujan ryhmänjohtaja on 10 cm sisällä viimeisestä esteestä
- esteiden korkeudet: muuri 1, nanoreaktori 2, kontti 3
- jos puolet ryhmästä suojassa, on koko ryhmä suojassa
- muulloin ei kukaan
- jokaista osumaa kohden 1 heitto; 5-6 poistaa osuman
- suojautumisnapilla 3-6, mutta ei suoja väijytykseltä

- epäsuora tuli
- mittaympyrä kohteen alle
- jos tuli huteja, ympyrä liikkuu nopan suuntaan (hutien lkm) cm, minimi 10 cm.
- säteen sisällä joka figulle 1 osuma
- jos kaikki huteja, (area of effect)
- muulloin (area of effect * osumien lkm)
- jos yli 10 cm, kaikille 2 osumaa
- osutut ukot maastoutuvat => ukko kumoon

4. damage
- jokaisesta osumasta erillinen vahinkotesti
- yhdellä nopalla (penetration - protection) = UTO
- ukoilla 1 HP, tapetaan ampujan ryhmänjohtajaa lähimmästä alkaen
- tankkiryhmälle jaetaan osumat tasan, alkaen lähimmästä figusta
- osumakohta
1-2 = jalat
3-5 = runko
6 = ase
- ylimääräinen damage menee runkoon
- rungon tuhoutuessa tankki tuhoutuu => tankkiryhmälle moraalitesti
- kokonaan jalaton tankki ei voi enää liikkua

- esteet ottavat damagea vain erikseen tähtäämällä
- vain jos tehtävässä määritelty
- kaikki vahinko tehtävä kerralla
- päällä tai sisällä olevat figut kuolevat

	protection	/	SP	/	korkeus
- muuri	12	/	1	/	1
- nanogeneraattori	11	/	1	/	2
- kontti	8	/	3	/	3