

CORVUS BELLI
iNFiNITY

QUICK
START RULES

ENTER THE INFINITY UNIVERSE



185 ปีในอนาคตข้างหน้า มนุษยชาติได้เดินทางไปถึงดวงดาวต่าง ๆ ในจักรวาล และได้สร้าง อาณานิคมในระบบดาวหลายแห่ง ทั้งนี้ยังได้ ปะทะกับจักรวรรดิเอเลี่ยนอันทรงพลังอย่างมหาศาล ทำให้ฝ่ายเราอย่างต่อเนืองก็ตาม แต่กระนั้นก็สามารถเอาชีวิตรอดมาได้ และได้ทำสัญญาสงบศึกที่เรียกว่า "เออร์ เอจโมนิ" นั่นก็ดูน่าประหลาดใจยิ่งนัก เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าของการเมืองและกองทัพในของมนุษย์จากหน้ามือเป็นหลังมือ เมื่อศัตรูคู่อาฆาตกลายมาเป็นพันธมิตรที่ไม่พึงประสงค์ และทั้งหมดนี้จะเป็นมิตรแท้หรือมันจะเป็นเพียงแค่แผนการแผนหนึ่งเท่านั้น ที่จะทำให้มนุษย์รอดพ้นวิกฤต แล้วเราจะต้องแลกมาด้วยอะไรบ้าง?

มหาอำนาจแห่งมนุษยชาติ: **PanOceania** มหาอำนาจเจ้าแห่งเทคโนโลยี; **Yu Jing** คู่แข่งผู้ซบซ้อนจากเอเชีย; **Haqqislam** อิสลามแนวคิดใหม่ที่เป็นปรัชญาและมนุษยธรรม; **Nomads** เหล่าเผ่าเร่ร่อนจากผู้รักอิสระ; **Ariadna** นักล่าอาณานิคมผู้แข็งแกร่งที่อาศัยอยู่ในโลกอันโหดร้าย; **JSA** กลุ่มชาบูไรผู้แยกตนเองออกมาเป็นอิสระจาก Yu Jing พร้อมกับเทคโนโลยีอันแข็งแกร่ง รวมไปถึง **Tohaa** เผ่าพันธุ์เอเลี่ยนที่มีจุดมุ่งหมายลึกลับ ทั้งหมดนี้ถูกนำโดย **O-12** องค์ครุฑนาชาติที่เข้ามาแทนที่สหประชาชาติ และได้รับการสนับสนุนจาก **Aleph** ปัญญาประดิษฐ์ที่ดูแลจัดการระเบียบทุกอย่างของมนุษยชาติอยู่ในเงามืด โดยทั้งหมดต้องอยู่ร่วมกันกับกองกำลังเอเลี่ยน ของ **Combined Army** ที่รับใช้ Ur Hegemony และผู้นำของมันคือ **EI** ปัญญาประดิษฐ์ของเอเลี่ยนที่มี เป้าหมายจะยึดครองอาณาเขตของมนุษย์ เพื่อนำไปสู่ การขยายจักรวรรดิกาแล็กซีของพวกเขาให้ยิ่งใหญ่ยิ่งขึ้น

เนื้อเรื่องทั้งหมดนี้จะเป็นอย่างไรต่อไปจะขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของคุณแล้วในทุก ๆ การสั่งการและในทุก ๆ ท่าของการตัดสินใจในสงครามที่กำลังจะอุบัติใหม่นี้

มันยังเต็มไปด้วยความไม่แน่นอนและเต็มไปด้วยสิ่งที่ไม่คาดเดาไม่ได้อีกมากมายในเกมที่ใช้ชื่อว่า INFINITY ที่ไม่เคยมีสถานการณ์ที่ปร่าบางและยากต่อการคาดเดาเช่นนี้มาก่อนเลย มนุษยชาติจะสามารถละทิ้ง ความขัดแย้งและร่วมพลังกันได้หรือไม่? หรือพวกเขาจะหันมาทำลายล้างกันเอง จนกระทั่งเปิดโอกาสให้ Ur Hegemony นั้นได้มากลืนกินเขตอาณานมนุษย์ไปทั้งหมด?

Infinity N5

คือเกมกระดานสงครามยุทธวิธีที่ใช้โมเดลขนาด 35 มม. ที่ทำจากโลหะและพลาสติกเพื่อจำลองสถานการณ์การต่อสู้ในโลกอนาคตที่มีเทคโนโลยีขั้นสูง

โดยได้รับแรงบันดาลใจจากความสวยงามแบบมังงะเป็นการนำเสนอภาพแห่งอนาคตอันน่าตื่นเต้นและเต็มไปด้วยแอ็คชั่น ที่การปฏิบัติภารกิจจะเป็นตัวกำหนดชะตากรรมของมนุษยชาติ

Infinity N5 จะมอบความท้าทายอย่างต่อเนื่องที่จะทดสอบทักษะทางยุทธวิธีของคุณทั้งหมดเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ คุณจะต้องใช้ประโยชน์จากสภาพพื้นที่ที่แวดล้อม และใช้ความสามารถที่หลากหลายของกองทหารของคุณวิเคราะห์และใช้จุดอ่อนของศัตรูให้เกิดประโยชน์และทำการกิจให้สำเร็จก่อนที่จะสายเกินไป

PANOCEANIA

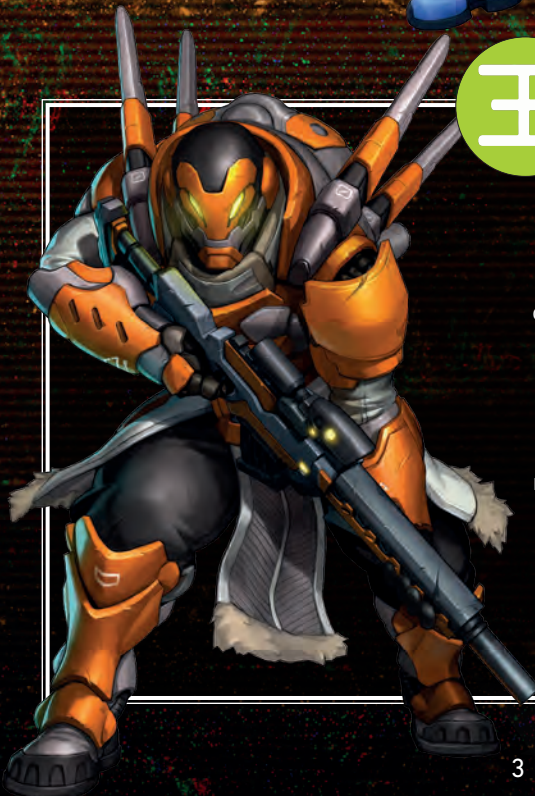
คือมหาอำนาจอันดับหนึ่งในเขตอาณาของมนุษย์ พวกเขามีจำนวนดาวเคราะห์มากที่สุด เศรษฐกิจที่มั่นคงที่สุด และเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าที่สุด เป็นดินแดนแห่งการหลอมรวมของวัฒนธรรม หลากหลาย ซึ่งด้วยบุคลิกที่มีความจริงจังและใจกว้าง พวกเขาเชื่อกันเองเป็นผู้พิทักษ์ประเพณีของชาว ตะวันตกในเรื่องประชาธิปไตยและรัฐสวัสดิการ ชาว PanOceania เป็นคนที่มีความภาคภูมิใจในชาติ ของตนสูง ซึ่งบางครั้งอาจดูเหมือนเหยียดสีเล็กน้อย เพราะพวกเขามักจะพูดถึงความเหนือกว่าทางเทคโนโลยี ของสังคมตนเองอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กองทัพของพวกเขา



王

YU JING

คู่ปรับของ PanOceania ที่ต้องต่อสู้กันอยู่เสมอ มหาอำนาจอีกหนึ่งแห่ง ก็คือ Yu Jing (ออกเสียงว่า "ยู จิง") ยักษ์ใหญ่จากเอเชียที่ได้ขยายอำนาจ ไปทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียรวมไปถึงอาณาเขตทางด้าน ตะวันออกไกลภายใต้ธงที่เคย์รู้จักกันในนามของจีนและ ได้สร้างวัฒนธรรมตะวันออกที่เป็นเอกลักษณ์แต่ก็ยังคง มีความหลากหลาย Yu Jing ที่แข็งแกร่งมาจากการ เติบโตแบบก้าวกระโดดในภาคอุตสาหกรรมแถบยังมี เทคโนโลยีที่ล้ำสมัย โดยที่พวกเขามีความตั้งใจและ ความกระหายที่จะขึ้นมาครองตำแหน่งเป็นผู้ยิ่งใหญ่ แห่งมวลมนุษยชาติที่พวกเขานั้นมีความเชื่อว่าพวกเขา นั้นคู่ควรจะได้ครอบครองตำแหน่งนี้



COMBINED ARMY

ในขณะที่มนุษยชาติยังคงก่อกวนกันเองอย่างไร
เหตุผล ภัยคุกคามใหม่—ที่เลวร้ายยิ่งกว่าที่มนุษย์
เคยรู้จัก—ได้แทรกซึมเข้ามาในเขตอาณาของ
มนุษย์ กองทัพรวมแห่งเผ่าพันธุ์เอเลียนที่
หลากหลาย ภายใต้คำสั่งของ "Evolved
Intelligence (EI)" ปัญญาอันสูงส่งและ
เก่าแก่ที่มีเป้าหมายคือการครอบงำทุกชีวิตและ
กำจัดทุกสิ่งที่ยาวางทาง



O-12

เป็นองค์กรนานาชาติที่เป็นตัวแทนและหน่วยงานปกครอง
ซึ่งพัฒนาขึ้นจากสหประชาชาติ (UN) แต่มีอำนาจ
ในการตัดสินใจและการดำเนินการที่มากกว่า ด้วยความที่
O-12 มีหน่วยตำรวจชำนาญยุทธวิธีอย่าง Bureau
Aegis ทำให้ O-12 กลายเป็นทั้งผู้ไกล่เกลี่ย เป็นผู้ที่ทำให้
การพิพาท รวมถึงทำหน้าที่เป็นคณะลูกขุนภายใน
เขตอาณามนุษย์ โดยมีภารกิจหลักคือ การปกป้อง
มนุษยชาติทั้งหมด พร้อมทั้งพันธกิจในการสร้าง
เสถียรภาพและความก้าวหน้าให้เกิดขึ้นแก่มนุษยชาติ



ARIADNA

อานานิคมมนุษย์ที่สูญหายไปในระบบดาวอันโดดเดี่ยว ถูกทิ้งไว้เพียงลำพังบนดาวเคราะห์ที่ไม่มีมิตรและขาดแคลนทรัพยากร พวกเขาต้องพึ่งพาความแข็งแกร่งของร่างกายและความมานะอุตสาหะแทนเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย โดยเป็นการอยู่ร่วมกันของชาวคอซแซค(รัสเซียเดิม) อเมริกัน ฝรั่งเศส และสก็อตแลนด์ ที่ต้องต่อสู้ร่วมกันกับสภาพแวดล้อมที่โหดร้ายของดาวเคราะห์ ทำให้ก่อกำเนิด "Ariadna" ดินแดนที่มีเพียงผู้แข็งแกร่งเท่านั้นที่จะอยู่รอดได้

ยินดีต้อนรับสู่ Ariadna...ยินดีต้อนรับสู่ขุนบรณ



NOMADS

คือกองกำลังพันธมิตรของยานอวกาศขนาดหิมาลามอล ซึ่งผู้คนถือว่าอาศัยอยู่บนยานเหล่านี้เป็นผู้ที่ไม่พอใจกับสังคมที่ถูกครอบงำโดยผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจมหากาและ โดยเฉพาะปัญหาประติษฐ์ "ALEPH" ที่ไม่ใช่คนจริง ๆ พวกเขาตัดสินใจแยกตัวออกมาเพื่อสร้างสังคมของตนในอวกาศ เคลื่อนย้ายระหว่างระบบดวงดาวและค้าขายกับผู้คนในพื้นที่ต่างๆ

ยานลำที่ 1 คือ Tunguska

ที่ทำการหลักคือการขายข้อมูลและเทคโนโลยีข่าวสาร

ยานลำที่ 2 คือ Corregidor

ซึ่งนำเสนอแรงงานฝีมือในราคาที่แข่งขันได้

ยานลำที่ 3 คือ Bakunin

ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมแปลกใหม่และสิ่งผิดกฎหมาย ไม่ว่าจะเป็นเฟชั่นไปจนถึงนาโนอิเล็กทรอนิกส์



HAQQISLAM

อิสลามใหม่

เป็นมหาอำนาจขนาดเล็กที่กระจายอยู่เพียงระบบดาวเดียวคือ Bourak ซึ่ง Haqqislam ได้สร้างวัฒนธรรมที่ยึดหลักมนุษยธรรมและการแสวงหาความรู้ โดยเชื่อมโยงกับธรรมชาติอย่างแนบแน่นและปฏิเสธแนวคิดสุดโต่งทุกประเภท

พวกเขาให้ความสำคัญกับวิทยาศาสตร์ชีวการแพทย์และการปรับสภาพดาวเคราะห์ เป็นสองเสาหลักในการพัฒนา ทั้งยังเป็นที่ตั้งของสถาบันการแพทย์และวิทยาศาสตร์ดาวเคราะห์ชั้นน้ำที่สุดในเขตอาณานิคม



ALEPH

คือปัญญาประดิษฐ์เพียงหนึ่งเดียวที่ดูแลเครือข่ายข้อมูลของเขตอาณานิคมมนุษย์และระบบเทคโนโลยีระดับนานาชาติที่สำคัญส่วนใหญ่ ถือเป็นพันธมิตรที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของมนุษยชาติ และหากปราศจากพวกเขา โครงสร้างทางสังคมการเมืองและเศรษฐกิจระหว่างดวงดาวจะพังทลายลงอย่างสิ้นเชิง ALEPH ยังมีหน่วยปฏิบัติการเชิงยุทธวิธีที่เรียกว่า Special Situations Section (SSS) ซึ่งถูกสร้างขึ้นมาเพื่อต่อสู้กับภัยคุกคามจาก Combined Army และทำหน้าที่ตามล่าและปราบปรามผู้ที่กล้าพัฒนาและสร้างปัญญาประดิษฐ์อื่นที่ทัดเทียมกับพวกเขา



JSA

ชาวญี่ปุ่นผู้ที่มีภาคภูมิใจในเกียรติและศักดิ์ศรีของตนเอง เป็นที่สุดเมื่อ Yu Jing ถูกกดขี่และเหยียดหยาม พวกเขาจึงไม่อาจสละความเชื่อที่ว่าตนเองถูกปฏิบัติเยี่ยงพลเมืองชั้นสองโดย Yu Jing มานานเกินไปแล้ว ดังนั้นพวกเขาจึงลุกขึ้นต่อต้านผู้กดขี่และเรียกร้องอิสรภาพของตนเอง หลังจากการลุกฮือครั้งใหญ่ ญี่ปุ่นก็ได้สร้างความยิ่งใหญ่ขึ้นมาใหม่โดยยึดปรัชญาแห่งบูชิโด เป็นรากฐาน ซึ่งหมายความว่า ชนชั้นนักรบได้ขึ้นมาเป็นผู้นำของสังคมนี้ ชาตินี้สร้างขึ้นจากวิถีของซามูไรนั้นไม่ใช่ของง่ายสำหรับใครก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นคู่แข่งยิ่งใหญ่อีกกี่ก็ตาม เหล่า JSA หรือ กองทัพแบ่งแยกญี่ปุ่นต่างพร้อมที่จะสละชีวิตของพวกเขาหากจำเป็น และจะกำจัดศัตรูให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้เพื่อพิสูจน์ความมุ่งมั่นของพวกเขา



ISC: FUSILIER



MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	VITA	S
4-4	13	12	10	12	1	0	1	2

BS WEAPON: Combi Rifle



สรุปกฎการเล่นฉบับย่อ

กฎเหล่านี้เป็นเวอร์ชันที่กระชับและเรียบง่ายของระบบเกม Infinity ที่จะช่วยให้คุณเข้าใจพื้นฐานของเกมนี้ได้อย่างง่ายดาย เมื่อคุณได้ลองเล่นตามกฎเหล่านี้แล้ว คุณจะรู้จักกลไกพื้นฐานของเกม และสามารถเข้าถึงกฎฉบับเต็มได้อย่างง่ายดาย โดยที่ในกฎฉบับเต็ม คุณจะมีความหลากหลายทางยุทธวิธีและตัวเลือกในการเล่นมากขึ้น และสามารถสนุกรสกับ Infinity ได้อย่างเต็มที่ ข้อมูลเพิ่มเติมสามารถเข้าไปดูได้ที่ infinitytheuniverse.com

ภารกิจและภาพรวมของเกม

Infinity เป็นเกมการแข่งกันที่ให้อิสระของทัพคู่แข่งต่อสู้กันเพื่อทำภารกิจทางยุทธวิธีให้สำเร็จ เกมนี้มีระยะเวลาในการเล่น 3 รอบ หรือจะสิ้นสุดเมื่อทหารทั้งหมดของผู้เล่นคนใดคนหนึ่งถูกกำจัดหมดลง

อุปกรณ์ที่ต้องใช้

อุปกรณ์ที่จะต้องใช้ในการเล่น Infinity ต้องมีดังนี้:

- ▲ เทปวัดที่มีความยาวอย่างน้อย 48 นิ้ว
- ▲ ลูกเต๋า 20 หน้า (D20)
- ▲ โมเดล Infinity จำนวนไม่เกิน 15 ยูนิต
- ▲ สิ่งตกแต่งสนาม อย่างน้อย 4 ชิ้นใหญ่และ 10 ชิ้นเล็ก (หรือตามแต่จินตนาการของผู้เล่น)
- ▲ ไม้บรรทัด 24 x 32 นิ้ว 32 x 48 นิ้ว และ 48 x 48 นิ้ว โดยนับที่ 100-150 แด้ม 200-250 แด้ม และ 300-400 แด้ม ตามลำดับ
- ▲ สัญลักษณ์สถานะหมดสติ (Unconscious State Tokens) และสัญลักษณ์คำสั่ง (Order Tokens) ทั้งหมดสามารถดาวน์โหลดได้ฟรีในส่วนดาวน์โหลดของเว็บไซต์ Infinity อย่างเป็นทางการที่ infinitytheuniverse.com

UNIT PROFILE

และคำอธิบาย

คุณสมบัติ (Attributes) คือชุดค่าตัวเลขที่บรรยายความสามารถพื้นฐานของทหาร (Troopers) ในแง่ของเกม สิ่งเหล่านี้ถูกใช้ในการทอยลูกเต๋า (Rolls) และคำนวณความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการกระทำที่พยายามทำโดยทหาร

ค่าคุณสมบัติหลัก ๆ นั้นจะประกอบไปด้วย:

▲ MOVEMENT (MOV)

จำนวน นิ้วที่หน่วยรบสามารถเคลื่อนที่ได้ด้วยคำสั่ง (Order) คุณสมบัต MOV มักมีสองค่า: ค่าครั้งแรกเมื่อหน่วยรบเคลื่อนที่ในคำสั่ง และค่าครั้งที่สอง

▲ CLOSE COMBAT SKILL (CC)

แสดงถึงความสามารถของหน่วยรบในการต่อสู้ด้วยมือเปล่าและอาวุธประชิดตัว

▲ BALLISTIC SKILLS (BS)

แสดงถึงความสามารถของหน่วยรบในการต่อสู้ด้วยอาวุธระยะไกล

▲ PHYSIQUE (PH)

แทนความสามารถทางกายทั้งหมด เช่น ความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว การโยนหรือปา การหลบหลีก เป็นต้น

▲ ARMOR (ARM)

ค่าตัวเลขที่บ่งบอกถึงเกราะโดยรวมของหน่วยรบ ยิ่งค่านี้สูง เกราะก็จะยิ่งแข็งแรงและมีประสิทธิภาพในการลดความเสียหายจากการโจมตีของศัตรูได้ดี

▲ VITALITY (VITA)

แทนความอดทนทางกายของหน่วยรบ และบ่งบอกว่าหน่วยรบหน่วยนั้นสามารถทนต่อความเจ็บปวดได้มากเพียงใดก่อนที่จะหมดสติหรือตาย



MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	VITA	S
4-4	17	11	10	12	1	0	1	2

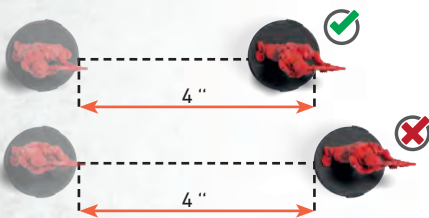
BS WEAPON: Combi Rifle

ระยะห่างและการวัดระยะ

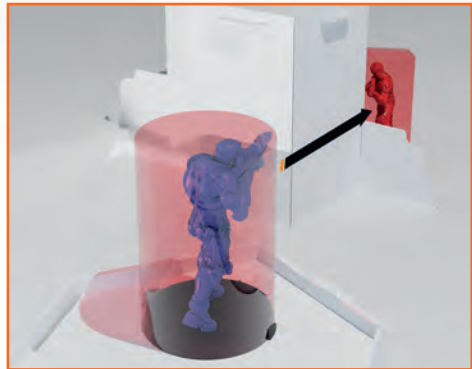
เมื่อทำการวัดระยะห่างระหว่างหน่วยรบสองคนผู้เล่นจะต้องวัดระยะห่างระหว่างจุดที่ใกล้ที่สุดของฐาน (bases) ของหน่วยรบตัวนั้น เพื่อกำหนดระยะห่างระหว่างวัตถุหรือสิ่งตกต่างจาก และหน่วยรบฝั่งตรงข้าม โดยที่ผู้เล่นจะต้องวัดเป็นเส้นตรง ระหว่างวัตถุทั้งสองตามภาพด้านล่าง



เมื่อเคลื่อนย้ายหน่วยรบรอบสนามรบผู้เล่นจะต้องวัดเส้นทางทั้งหมด (รวมถึงการเลี้ยวเพื่อหลบหลีกสิ่งกีดขวาง) และต้องใช้การวัดจากจุดเดียวกันของฐาน (base) ในการวัดทุกครั้ง ตามภาพด้านล่าง



LINE OF FIRE (LOF)



คือเส้นเกณฑ์ที่ผู้เล่นใช้ในการตัดสินว่าหน่วยรบสามารถมองเห็นเป้าหมายของตนได้หรือไม่ ข้อกำหนดที่ทำให้หน่วยรบสามารถสร้าง LoF ไปยังเป้าหมายได้โดยจะต้องมีเงื่อนไขดังต่อไปนี้:

▲ เป้าหมายต้องอยู่ภายในมุม 180° จากด้านหน้าของหน่วยรบ โดยสามารถเห็นฝั่งตรงข้ามแบบทั้งหมดหรือบางส่วนก็ได้

▲ หน่วยรบต้องสามารถมองเห็นบางส่วนของปริมาตรของเป้าหมาย โดยมีขนาดขั้นต่ำ 3x3 มม.

▲ LoF สามารถถูกสร้างขึ้นจากตัวหน่วยรบไปยังจุดใดจุดหนึ่งของหน่วยรบฝั่งตรงข้าม โดยจะต้องไม่ถูกบดบังจากสิ่งตกต่างสนามรบหรือหน่วยรบ (ทั้งจากฝ่ายเดียวกันและฝ่ายศัตรู)

ประเภทการทอยลูกเต๋า และค่าความสำเร็จ

กลไกของเกม Infinity จะนับผลจากการทอยลูกเต๋า . แบบ D20 โดยจะแบ่งออกเป็น สองประเภท:

Normal Rolls (การทอยปกติ)

จะถูกใช้เมื่อนัวยรบไม่ได้ทำเผชิญหน้ากับศัตรู (ไม่เกิด LoF)

Face to Face Rolls (การทอยเผชิญหน้า)

จะเกิดขึ้นเมื่อนัวยรบสองตัวหรือมากกว่าทำการสังงาน ที่ต้องถูกบังคับให้ทอยลูกเต๋าร่วมกันเพื่อขัดขวาง ความสำเร็จของคำสั่งของกันและกัน

ค่าความสำเร็จ (Success Value - SV)

คือค่าตัวเลขที่ได้จากการนำ Modifiers ที่เกี่ยวข้อง ไปใช้กับคุณสมบัติ (Attribute) ที่ใช้สำหรับทักษะ (Skill) เพื่อหาว่าคำสั่งนั้นจะประสบความสำเร็จหรือไม่ โดยจะทำการทอยลูกเต๋า D20 หากผลลัพธ์หน้าเต๋านั้นมีค่า เท่ากับหรือต่ำกว่าค่าความสำเร็จ (SV) หมายความว่า คำสั่งดังกล่าวนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ (Success)

การตัดสินผล Face to Face Roll

ให้เปรียบเทียบหน้าลูกเต๋ากับทอยจากค่าความสำเร็จ (SV) และมีค่าตามสามารถที่เกิดขึ้นได้ (Success) ของนัวยรบ ทั้งสองฝ่ายมาประมวลผลอีกรอบหนึ่ง โดยลูกเต๋ามีค่า Success สูงที่กว่าจะชนะลูกเต๋ามีค่า Success ที่มีค่า ต่ำกว่าทุกลูก

ลำดับการเล่น



แต่ละเทิร์นของผู้เล่นจะแบ่งออกเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้:

1. เริ่มต้นเทิร์น: Tactical Phase ให้นับจำนวนออเดอร์ (คำสั่ง)

สำหรับแต่ละนัวยรบที่นำมาประจำการบนโต๊ะซึ่งไม่ได้ อยู่ในสถานะ Null (เช่น หมดสติ, ตาย ฯลฯ) ผู้เล่น จะต้องใส่ Token คำสั่งตามที่ Unit Profile กำหนดมา

2. เฟสคำสั่ง (Order Phase)

นี่คือเฟสหลักของเทิร์นผู้เล่น เมื่อผู้เล่นที่กำลังเล่นอยู่ สามารถใช้คำสั่งใน Order Pool เพื่อสั่งใช้งานนัวยรบ

3. เฟสสถานะ (States Phase)

เมื่อผู้เล่นที่กำลังเล่นหมดคำสั่ง หรือเลือกที่จะไม่ใช้คำสั่ง ที่เหลืออยู่ ผู้เล่นทั้งสองจะดำเนินการตรวจสอบสถานะ ของนัวยรบ หรือใช้ทักษะ (Skill) พิเศษที่ถูกระบุให้ใช้ใน ช่วงเวลานี้

4. สิ้นสุดเทิร์น (End of the Turn)

เมื่อการตรวจสอบทั้งหมดเสร็จสิ้น เทิร์นของผู้เล่น นั้นก็ถือว่าสิ้นสุดลง

การจ่ายคำสั่งใช้งานนัวยรบ



โครงสร้างของการใช้งานคำสั่ง

BASIC SHORT SKILL

+

BASIC SHORT SKILL

BASIC SHORT SKILL

+

SHORT SKILL

การใช้จ่ายคำสั่ง (Order) จะอนุญาต ให้นัวยรบที่เปิดใช้งานประเภท ทักษะ (Skills) ได้สูงสุดสองครั้ง โดยปฏิบัติตามลำดับดังนี้เท่านั้น

- ▲ Basic Short Skill 1 อย่าง
บวกกับ Short Skill อีก 1 อย่าง
- ▲ Basic Short Skill 1 อย่าง
บวกกับ Basic Short Skill 1 อย่าง



สำคัญ

แม้ว่า Skill ต่าง ๆ จะถูกประกาศที่ละ Skill แต่ทั้งสอง Skill ถือเป็นคำสั่งเดียวกัน ดังนั้นทั้งสอง Skill จะถือว่าเกิดขึ้นพร้อมกัน ตัวอย่างเช่น หากคุณประกาศ การเคลื่อนที่ (Move) บวกกับการโจมตีด้วย Skill ยิงปืน (BS Attack) คุณสามารถ ทำการโจมตีด้วย BS Attack ที่จุดใดก็ได้ระหว่างเส้นทางการเคลื่อนที่ที่ประกาศไว้ โดยไม่จำเป็นต้องทำจุดสิ้นสุดของเส้นทางนั้น และในทางกลับกันการ AROs ก็ สามารถดังเข้าไปยังจุดใดจุดหนึ่งตามเส้นทางการเคลื่อนที่ ที่ประกาศไว้ได้เช่นกัน

ในการใช้จ่ายคำสั่ง (Orders) ไม่มีการ จำกัดจำนวนครั้งในการเรียกใช้นัวยรบ การชุดใดชุดหนึ่ง แม้จะว่านัวยรบนั้น จะเคยถูกใช้งานไปแล้วก็ตาม สามารถ เรียกใช้งานซ้ำได้ จนกว่าคำสั่งใน Order Pool จะหมด



DISCOVER THE AMAZING COMMUNITY OF CORVUS BELLI

CONTACT US:
contact@corvusbelli.com
corvusbelli.com/community

ARO: AUTOMATIC REACTION ORDER

กลไกคำสั่งการตอบโต้อัตโนมัติ (ARO) ทำให้การใช้คำสั่งและการตัดสินใจระหว่างเกมนั้นไม่มีสะดุดแม้ว่าจะอยู่ระหว่างเทิร์นที่กำลังเล่น (Active Turn) ของคู่ต่อสู้ หน่วยรบของผู้เล่นสามารถตอบโต้คำสั่งต่าง ๆ ในทุกครั้งที่คู่ต่อสู้จ่ายคำสั่งใช้งาน หน่วยรบได้ทุกครั้ง

ไม่มีข้อจำกัดในจำนวนหน่วยรบที่สามารถตอบสนองต่อการเปิดใช้งานของหน่วยรบศัตรูเพียงตัวเดียว หน่วยรบของผู้เล่นฝ่ายตอบโต้สามารถประกาศ AROs ได้เมื่อหน่วยรบศัตรูเปิดใช้งานคำสั่งภายในเส้นการยิง (Line of Fire หรือ LoF) ของพวกเขา

ALL AT ONCE

ในเกม Infinity การจ่ายคำสั่งและการตอบโต้ด้วย AROs เกิดขึ้นพร้อมกันเสมอไม่ว่าหน่วยรบจะใช้ Skill อะไรก็ตาม

ลำดับการใช้คำสั่งในแต่ละครั้ง

1. ผู้เล่นที่เป็นฝ่าย Active ประกาศว่าจะสั่งการหน่วยรบตัวใด

1.1 ผู้เล่นที่เป็นฝ่าย Active นำ Order ที่ใช้ในการสั่งการหน่วยรบทิ้งออกจาก Order Pool

1.2 ผู้เล่นที่เป็นฝ่าย Active ประกาศการใช้ Basic Short Skill ครั้งที่ 1 หากมีการประกาศการเคลื่อนที่ ให้ผู้เล่นจะวัดระยะจากด้านหน้าเบสของหน่วยรบที่เลือกไว้และขยับหน่วยรบนั้นไปวางที่จุดที่ต้องการโดยให้หน้าเบสตอนจบโดยไม่เกินระยะที่ถูกกำหนดไว้ใน Unit Profile

2. ผู้เล่นฝ่าย Reactive สั่งการตอบโต้ด้วย ARO

2.1 ตรวจสอบสิทธิ์การใช้ ARO ผู้เล่นฝ่าย Reactive ตรวจสอบว่าสามารถใช้ ARO กับหน่วยรบของตนได้หรือไม่

2.2 การประกาศใช้ ARO ผู้เล่นฝ่าย Reactive ประกาศ ARO ของหน่วยรบที่สามารถสั่ง ARO ได้ แต่หน่วยรบไม่จำเป็นต้อง ARO เสมอไป แม้ว่าหน่วยรบนั้นจะสามารถ ARO ได้ แต่ถ้าไม่ทำการ ARO โอกาสในการ ARO จะหายไปทันที

2.3 ประกาศ ประเภทอาวุธ สกิล กระสุนที่จะใช้ และเป้าหมายให้ชัดเจน

3. ผู้เล่นฝ่าย Active ประกาศ Skill Basic Short Skill หรือ Short Skill ครั้งที่ 2

หากมีการประกาศการเคลื่อนที่ ให้ผู้เล่นจะวัดระยะจากด้านหน้าเบสของหน่วยรบที่เลือกไว้และขยับหน่วยรบนั้นไปวางที่จุดที่ต้องการโดยให้หน้าเบสตอนจบโดยไม่เกินระยะที่ถูกกำหนดไว้ใน Unit Profile

4. การตอบโต้ด้วย ARO ของผู้เล่นฝ่าย Reactive

4.1 ตรวจสอบสิทธิ์การใช้ ARO ผู้เล่นฝ่าย Reactive ตรวจสอบว่าสามารถใช้ ARO กับหน่วยรบของตนได้หรือไม่

4.2 การประกาศใช้ ARO ผู้เล่นฝ่าย Reactive ประกาศ ARO ของหน่วยรบที่สามารถสั่ง ARO ได้ หน่วยรบไม่จำเป็นต้อง ARO เสมอไป แม้ว่าหน่วยรบนั้นจะสามารถ ARO ได้ แต่ถ้าไม่ทำการ ARO โอกาสในการ ARO จะหายไปทันที

5. สรุปผล: ตรวจสอบว่า Skill และอุปกรณ์ที่ได้ทำการประกาศตรงตามข้อกำหนด ข้อจำกัด และกลไกทั่วไปหรือไม่ วัดระยะทางทั้งหมด กำหนดค่า Modifier (MOD) และทั้งสองฝ่ายทำการทอยลูกเต๋า หาก Skill หรืออุปกรณ์ใดไม่ตรงตามข้อกำหนด หน่วยรบนั้นจะทำการ idle (อยู่นิ่ง); โดยจะถือว่าถูกสั่งคำสั่ง แต่ไม่สามารถทำอะไรได้

5.1 Effect (สรุปผล): ผู้เล่นใช้การสรุปผลทั้งหมดของ Skill และอุปกรณ์ที่ประสบความสำเร็จ รวมถึงการทอยลูกเต๋าเพื่อทำ Save Roll และการ Dodge (KAU)

5.2 สิ้นสุด: สิ้นสุดการใช้คำสั่ง

COMMON SKILLS (ความสามารถทั่วไป)

ในเกมจะแบ่งประเภทความสามารถทั่วไปออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ Basic Short Skill ได้แก่ Move, Discover, Idle ส่วน Short Skill จะมี BS Attack (โจมตีระยะใกล้) Close Combat (การโจมตีระยะประชิด) Dodge (การหลบ) Hacking และ Reset

MOVE (การเคลื่อนที่)

BASIC SHORT SKILL

ข้อกำหนด

▲ฐาน(Base)ของหน่วยรบจะต้องสัมผัสกับพื้นผิวที่หน่วยรบนั้นตั้งใจจะเคลื่อนที่ตลอดเวลา ที่หน่วยรบเคลื่อนผ่านจะต้องมีขนาดเท่ากับหรือใหญ่กว่าครึ่งหนึ่งของฐานของหน่วยรบ

ผลที่ได้

▲การประกาศการเคลื่อนที่:

ผู้เล่นสามารถเคลื่อนที่ได้สูงสุดเท่ากับค่าแรกของค่าสถานะการเคลื่อนที่ (MOV) ของหน่วยรบ เป็นหน่วยนิ้ว

▲หากผู้เล่นประกาศการเคลื่อนที่ซ้ำอีกครั้งเป็นครั้งที่สองใน "Order" เดียวกัน ผู้เล่นจะสามารถเคลื่อนที่ได้สูงสุดเท่ากับค่าที่สองของค่าสถานะการเคลื่อนที่ (MOV) ของหน่วยรบนั้นโดยใช้หน่วย"นิ้ว"

▲เมื่อมีการประกาศการเคลื่อนที่ หน่วยรบจะต้องเคลื่อนที่ไปถึงจุดสิ้นสุดที่ได้ทำการประกาศไว้เสมอ แม้ว่าจะเข้าสู่สถานะ Null (หมดสติ เสียชีวิต ฯลฯ)

BS ATTACK

SHORT SKILL / ARO

ข้อกำหนด

▲เมื่อใช้อาวุธระยะไกล หรือ Skill หรืออุปกรณ์ ที่สามารถทำการโจมตีระยะไกล
▲สามารถลากเส้นสายตา (Line of Fire - LoF) จากตำแหน่งการโจมตีไปยังตำแหน่งเป้าหมาย เว้นแต่ว่าการใช้อาวุธระยะประชิด หรือ Skill หรืออุปกรณ์ที่ใช้ขึ้นไม่จำเป็นต้องใช้ LoF

ผลลัพธ์

▲ผู้เล่นใช้ค่าสถานะการยิงระยะไกล (BS) เพื่อยิงใส่ศัตรูหนึ่งตัวหรือมากกว่า
▲หากผู้เล่นมีเป้าหมายมากกว่าหนึ่งเป้าหมายด้วยการใช้อาวุธโจมตีระยะไกล ผู้เล่นจะต้องประกาศการแบ่งจ่ายการโจมตีดังกล่าวให้เป็น ส่วนหนึ่งของการประกาศการโจมตีนั้น
▲การยิงทั้งหมดจะต้องประกาศอิงจากจุดเดียวกัน ก่อนทำการทอยลูกเต๋าโจมตีระยะไกล (BS Attack Roll) จะต้องวัดระยะห่างระหว่างหน่วยรบกับเป้าหมาย และนำค่า Modifier มาคำนวณกับค่าสถานะการยิงระยะไกล (BS) เช่น ระยะห่าง ที่กำบัง หรือ Skill และอุปกรณ์อื่น ๆ

ผู้เล่นที่เป็นฝ่าย Active จะทอยลูกเต๋า D20 ตามจำนวนของกระสุน (B) ของปืนที่จะใช้โจมตี ในขณะที่ผู้เล่นฝ่าย Reactive ค่าจำนวนกระสุน (B) จะถูกลดลงเหลือ 1 เสมอ ยกเว้นว่ามีกฎเพิ่มเติม



COMBI RIFLE

Name	Number of Saving Rolls	Saving Roll Attribute	A	PS	B
Combi Rifle	1	ARM	N	7	3
RANGE MODIFIERS					
16"	32"	48"	96"		
+3	-3	-6			

RANGE (ระยะห่าง)

ตัวอย่าง: ปืน COMBI Rifles จะมีค่าต่าง ๆ ดังนี้

▲หากระยะห่างระหว่างหน่วยรบกับเป้าหมาย อยู่ระหว่าง 0 ถึง 16 นิ้ว หน่วยรบจะได้รับค่า Modifier (MOD) +3 ในการทอยลูกเต๋าโจมตีระยะไกล (BS Attack Roll) เนื่องจากเป็นระยะทางได้เปรียบ

▲หากระยะห่างมากกว่า 16 นิ้ว และเท่ากับหรือต่ำกว่า 32 นิ้ว หน่วยรบจะได้รับค่า MOD -3 ต่อการทอยลูกเต๋า เนื่องจากเป็นระยะทางเสียเปรียบ

▲หากระยะห่างมากกว่า 32 นิ้ว และเท่ากับหรือต่ำกว่า 48 นิ้ว หน่วยรบจะได้รับค่า MOD -6 ต่อการทอยลูกเต๋า เนื่องจากระยะทางที่เสียเปรียบมาก

▲การโจมตีระยะไกลจะล้มเหลวโดยอัตโนมัติหาก ระยะห่างมากกว่า 48 นิ้ว

COVER (จากกำบัง)

หน่วยรบจะอยู่ในสถานะกำบังตัวบางส่วน (Partial Cover) เมื่อหน่วยรบนั้นสัมผัสกับส่วนประกอบของฉากที่ช่วยบดบังมุมมองทั้งตัวของตัวละครที่ได้รับการโจมตีแบบระยะไกล (BS Attack)

หากเป้าหมายอยู่ในสถานะของ Partial Cover ผู้โจมตีจะได้รับค่า MOD -3 ต่อการทอยลูกเต๋า (BS Attack Roll) และเป้าหมายของการโจมตีระยะไกลจะเพิ่มโอกาสในการรอดชีวิต (PS) ของการโจมตี 3 หน่วย ในการทอยลูกเต๋าเมื่อทำการ Save Roll

DODGE SHORT SKILL / ARO

ข้อกำหนด

▲ หน่วยรบจะต้องมี LoF ไปยังหน่วยรบฝ่ายศัตรู

ผลลัพธ์

▲ เมื่อประกาศการ Dodge หน่วยรบจะทำการทอยลูกเต๋าเพื่อทำการหลบการโจมตีด้วยค่า PH
▲ การหลบหลีกช่วยให้ผู้เล่นเคลื่อนที่ได้สูงสุด 2 นิ้ว ในขั้นตอน 5.1. ผลกระทบของลำดับการใช้จ่ายคำสั่ง หากการทอยลูกเต๋าสอบผลสำเร็จ

SAVING ROLL: ARMOR AND PS

การทอยลูกเต๋าเพื่อทำ Saving Roll (SR)

จะบอกว่าเกราะหรือการป้องกันของหน่วยรบสามารถปกป้องมันจากความเสียหายจากการโจมตีได้หรือไม่

โอกาสการรอดชีวิต (Possibility of Survival - PS)

คือความสามารถของอาวุธในการทำลายหรือทำให้เป้าหมายเกิดการบาดเจ็บ แต่ PS นี้มักจะไม่ได้นำไปใช้กับเป้าหมายโดยตรง เป้าหมายมักจะมีสิทธิ์ในการทอยลูกเต๋าเพื่อทำ Saving Roll ซึ่งจะกำหนดว่าเกราะ (ARM) ของพวกเขาจะปกป้องพวกเขาจากความเสียหายได้หรือไม่อีกทีหนึ่ง

ในการคำนวณค่าความสำเร็จของการทอย Save Roll ผู้เล่นจะต้องนำค่าสถานะเกราะ (ARM) ไปบวกกับ:

- ▲ ค่า PS ของอาวุธที่ใช้โจมตี
- ▲ ค่า MOD (+3) จาก Partial Cover (หากมี)

เมื่อกำหนดค่าความสำเร็จแล้ว ผู้เล่นจะทอยลูกเต๋า D20 1 ลูกต่อ 1 การโจมตีที่โดนเป้าหมายสำเร็จ หลังจากทำการเปรียบเทียบกับผลลัพธ์หน้าเต๋าคือแล้ว

▲ Save Roll สำเร็จ:

หากผลลัพธ์สุดท้ายจะต้องมีค่าเท่ากับหรือต่ำกว่าค่าความสำเร็จ ค่าผลลัพธ์จะไม่ทำให้เกิดความเสียหาย ดังนั้นเป้าหมายจะไม่ได้รับบาดเจ็บ และสถานะของมันจะไม่เปลี่ยนแปลง

▲ Save Roll ล้มเหลว:

หากผลลัพธ์สุดท้ายหน้าเต๋าคือแสดงเลขสูงกว่าค่าความสำเร็จจะทำให้เกิดความเสียหาย และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นส่วนมากปรกติคือเป้าหมายจะได้รับบาดเจ็บ 1 หน่วย หรือได้รับผลกระทบเป็นสถานะพิเศษ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับประเภทของอาวุธ Skill หรือข้อกำหนดอื่น ๆ

หากหน่วยรบได้รับบาดเจ็บเท่ากับค่าสถานะ: **ความแข็งแกร่ง (VITA)** ของหน่วยรบนั้นจะเข้าสู่สถานะ: **Unconscious (หมดสติ)** แต่ในถ้าหากหน่วยรบได้รับบาดเจ็บมากกว่าค่าสถานะ: **ความแข็งแกร่ง (VITA)** หน่วยรบนั้นจะเข้าสู่สถานะ: **เสียชีวิต (Dead)**

INITIATIVE AND DEPLOYMENT ROLL (สิทธิ์ในการเริ่มเกมก่อนและการวางตัว)

ก่อนเริ่มเกม

ผู้เล่นทั้งสองจะทำการทอยลูกเต๋าแบบเผชิญหน้า (Face to Face Roll) โดยใช้ค่าสถานะ: WIP ของตัวละครที่เป็นหัวหน้าหน่วยรบ (Lieutenant) ฝ่ายตนเองหนึ่งตัว (ตามที่ถูกกำหนดไว้ใน Infinity Army) ให้ผู้เล่นทั้งสองทำการทอยลูกเต๋า D20 เพื่อทำการ Face to Face Roll โดยผู้ที่ได้ผลลัพธ์หน้าลูกเต๋าคือสูงกว่า (แต่ค่านั้นจะต้องไม่เกินค่าสถานะ: WIP ของ Lieutenant) จะเป็นผู้ชนะในการทำ Initiative Roll

โดยผู้ชนะนั้นสามารถเลือกได้ว่าจะ จะใช้สิทธิ์ในการ **จัดวางกำลัง (Deployment)** หรือจะเลือก ใช้สิทธิ์ในการ **เริ่มเล่นก่อน (Initiative)** โดยที่ตัวเลือกใดที่ผู้เล่นไม่ได้เลือก อีกฝ่ายหนึ่งจะได้รับสิทธิ์ดังกล่าวไป

KEEPING INITIATIVE

ผู้เล่นที่เลือกใช้สิทธิ์นี้จะได้เลือกว่าใครจะเป็น **ผู้เริ่มเล่นเทิร์นแรก** และจะผลลำดับการเล่นนี้ไปตลอดทั้งเกม

KEEPING DEPLOYMENT

ผู้เล่นที่เลือกใช้สิทธิ์ในการจัดวางกำลังจะได้เลือกว่าใครจะ **จัดวางกำลังก่อน** ที่โซนจัดวางกำลังใด (Deployment Zone)



WANT TO LEARN HOW TO PLAY CORVUS BELLI GAMES?



FIND YOUR NEAREST WARCOR
AND GET READY TO LEARN ALL
ABOUT OUR UNIVERSES!



ขั้นตอนการจัดวางกำลังแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน

- ▲ ผู้เล่นคนที่ 1 จัดวางกำลังรบของตน จนเหลือ 1 ตัวสุดท้าย
- ▲ ผู้เล่นคนที่ 2 จัดวางกำลังรบของตน จนเหลือ 1 ตัวสุดท้าย
- ▲ ผู้เล่นคนที่ 1 วางตัวละครสุดท้าย
- ▲ ผู้เล่นคนที่ 2 วางตัวละครสุดท้าย

กติกการในการวางตัวละคร

การวางตัวละครในเกมจะต้องยึดหลักตามนี้

- ▲ เบสของหน่วยรบแต่ละตัวจะต้องอยู่ภายใน Deployment Zone ทั้งเบส
- ▲ หน่วยรบไม่สามารถจัดวางในตำแหน่งที่มีพื้นที่ไม่เพียงพอสำหรับวางเบสทั้งหมดของตน

ตัวอย่างการเล่น:

ผู้เล่นทั้งสองเลือกหน่วยรบฝ่ายละ 3 คนของตนเอง โดยมี 1 ตัว เป็น (Lieutenant โดยไม่ต้องบอกฝ่ายตรงข้าม) และทำการทอยลูกเต๋า Initiative Roll โดยใช้ค่า (WIP) ของ Lieutenant ทั้งสองฝ่าย



ผู้เล่น JSA ชนะการทอยลูกเต๋าเพื่อชิงความได้เปรียบในการเริ่มเกม (Initiative Roll) และตัดสินใจเก็บสิทธิ์ **Initiative** (เพื่อเป็นผู้เล่นที่ 1) และโดยเลือกที่จะเริ่มเล่นก่อน ทำให้ผู้เล่น PanOceanian กลายเป็นผู้เล่นที่ 2 และทำให้ได้รับสิทธิ์ที่เหลือคือ **Deployment** จึงตัดสินใจให้ JSA จัดวางกำลังหน่วยรบก่อนที่ฝั่งผู้เล่นสีแดง

ผู้เล่น JSA ตัดสินใจวางหน่วยรบตามที่ระบุในแผนที่ต่อมา ผู้เล่น PanOceanian จึงค่อยทำการวางตัวละครตามลำดับ โดยรู้ตำแหน่งเริ่มต้นของ JSA ล่วงหน้า

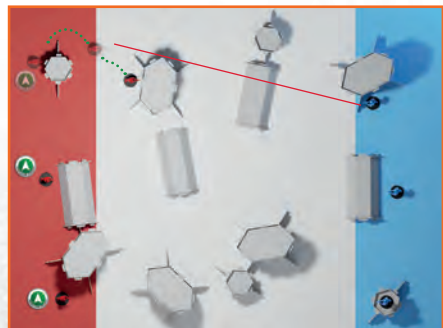
1. เริ่มต้นเทิร์น: Tactical Phase

นับจำนวนกำลัง: ผู้เล่น 1 มี Keitsotsu 3 ตัวที่อยู่ในบิตซ์และสามารถใช้งานได้ จึงวางกำลัง (Regular Order - ออร์เดอร์ซีว) 3 อัน ลงออร์เดอร์ฟูล



2. เริ่มต้นสังขาน: ORDER PHASE

- ▲ ผู้เล่นที่ 1 ประกาศว่าใครจะเป็นหน่วยรบที่ใช้กันบ้างคำสั่งออกจากโต๊ะ และประกาศ Short Basic Skill ครั้งแรก: ใช้การเคลื่อนที่ (MOV) โดยเคลื่อนที่ไป ข้างหน้า 4 นิ้ว
- ▲ ผู้เล่นที่ 2 ไม่ประกาศ ARO ใดๆ เนื่องจากอาคารบังการเคลื่อนที่ของหน่วยรบ JSA
- ▲ ผู้เล่นที่ 1 ประกาศ Short Basic Skill: MOVE อีกครั้งและเคลื่อนที่ 4 นิ้ว ตามค่า MOVE ตัวที่ 2 ที่ระบุไว้ตามที่ถูกระบุไว้ใน Profile
- ▲ ผู้เล่นที่ 2 ไม่ประกาศ ARO ใดๆ เนื่องจากอาคารบังการเคลื่อนที่ของหน่วยรบ JSA



REM RACERS



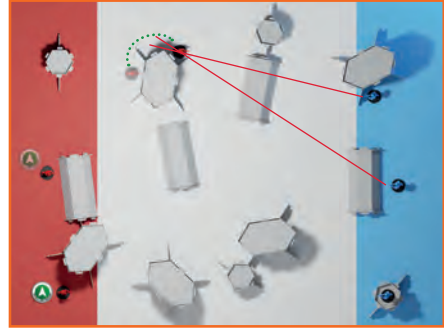
"Unleash the chaos in the craziest remote races in the Human Sphere!"

www.infinitytheuniverse.com



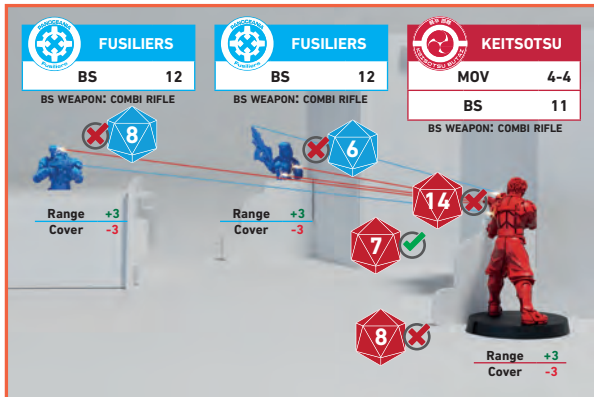
ด้วยคำสั่งที่สองของผู้เล่นที่ 1 ประกาศเคลื่อนที่อีกครั้ง เดินมาถึงมุมอาคารและอยู่ในสถานะ Partial Cover

ผู้เล่นที่ 2 ประกาศ ARO ด้วยการโจมตี ระยะไกล (BS Attack) ด้วยอาวุธปืน Combi Rifle ทั้ง 2 ตัว เพราะมี LOF ไปยังหน่วยรบของผู้เล่นที่ 1 พร้อมกับ ตามที่ผู้เล่นที่ 1 ได้ทำการเดินมาในคำสั่งนี้ **ผู้เล่นที่ 1 ประกาศ Short Skill ที่ 2** ด้วยการใช้อาวุธระยะไกล (BS Attack) กลับไป โดยแบ่งการโจมตีของจำนวนกระสุน ที่มีตาม Profile ของอาวุธ Combi Rifle (B3) โดยแบ่งการยิงออกเป็นดังนี้: ลูกดำสำหรับเป้าหมาย A 2 ลูกดำ และ 1 ลูกดำสำหรับอีกเป้าหมาย B



ขั้นตอนการวัดระยะห่างและตรวจสอบสถานะ Partial Cover

1. ผู้เล่นวัดระยะห่างได้ที่ 15 นิ้ว และ 12 นิ้ว ตามลำดับ ดังนั้นพวกเขาจะได้รับค่า MOD +3 จากระยะห่างที่ ได้เปรียบตามคมือของอาวุธ
2. เมื่อตรวจสอบแล้ว หน่วยรบทั้งหมด โดนจากหรือสิ่งกีดขวางบังอยู่ทำให้ไม่สามารถมองเห็น หน่วยรบได้ เต็มตัวทำให้โดน MOD-3 จากสถานะ Partial Cover



การท่า Face to Face Roll

ดังนั้นในกรณีนี้ ค่าความสำเร็จ (SV) จะเป็นดังนี้:

JSA: BS = 11, +3 MOD จากระยะห่างที่ได้เปรียบ, แล้ว -3 MOD เนื่องจากฝั่งตรงข้ามอยู่ในสถานะ Partial Cover ดังนั้น SV = 11

PanOceania: BS = 12, +3 MOD จากระยะห่างที่ได้เปรียบแล้ว -3 MOD เนื่องจากฝั่งตรงข้ามอยู่ในสถานะ Partial Cover ดังนั้น SV = 12 ทั้งสองหน่วยรบที่ประกาศ ARO ไว้

ผู้เล่นทั้ง 2 ทำการทอยลูกเต๋าดำตามค่า SV ที่ได้

JSA ทำการทอยลูกเต๋าดำ 2 ลูก (2B) ตามที่ประกาศไว้กับเป้าหมาย A ทอยได้ 14 ซึ่งเกินกว่าค่า SV ถือว่ายังไม่สำเร็จ และลูกเต๋าดำอีกลูก ทอยได้ 7 เป็นค่าที่ไม่เกินค่า SV ถือว่ายังได้สำเร็จ 1 ครั้ง ส่วนเป้าหมาย B ทอยลูกเต๋าดำ 1 ลูก (1B) ได้ 8 เป็นค่าที่ไม่เกินค่า SV ถือว่ายังได้สำเร็จ 1 ครั้ง

PanOceania ตัว A ยัง 1B ทอยลูกเต๋าดำได้ 6 ต่ำกว่าค่า SV ถือว่ายังสำเร็จ และ ตัวละคร B ยัง 1B ทอยลูกเต๋าดำได้ 8 ถือว่ายังสำเร็จเช่นเดียวกัน

ทำการเปรียบเทียบผลลัพธ์ของการทอยลูกเต๋าดำแบบ Face to Face Roll

เป้าหมาย A จะทำการหาผลลัพธ์ ด้วยการที่ต้องนำหน้าเต๋าดำที่ทอยได้ 6 มาเปรียบค่าที่ทาง JSA ทอยได้ 7 และ 14 ซึ่ง 14 นั้นเกินจากค่า SV ทำให้ไม่ถูกนำมาคิด ดังนั้นผลลัพธ์ที่ได้คือ 7 ที่มีค่ามากกว่า 6 JSA เลยชนะในการฉวยตัวครั้งนี้

เป้าหมาย B หน่วยรบทั้งคู่ต่างทอย SV สำเร็จที่ 8 ในเมื่อไม่มีใครได้ค่ามากกว่ากันเลยถือว่าการทอยเต๋าดำครั้งนี้ ไม่เกิดผลลัพธ์ ใด ๆ ทั้งสิ้น

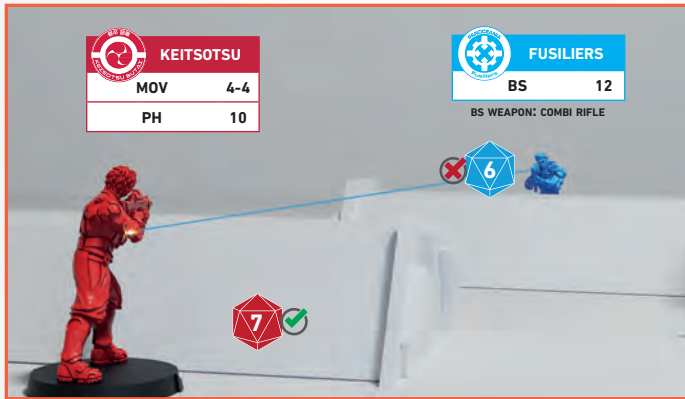
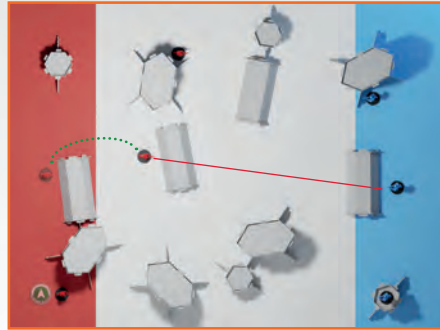
ผลสรุป

PanOceania เป้าหมาย A ต้องทำการทอย Armor Save 1 ครั้ง หาก Save ผ่านจะเข้าสู่สถานะ Gut Roll

JSA ทำการจ่ายคำสั่งที่ 2: Basic Short Skill: Move
ไปยังตำแหน่งตามรูป โดยเคลื่อนที่ 4 นิ้ว ตามค่า MOV
แรกของ Profile ที่ระบุเอาไว้ ทางด้าน **PanOcenia**
ประกาศ ARO ด้วยการยิง BS Attack โดยประกาศ
การยิงที่ "ระยะที่ใกล้ที่สุด" และ "ไม่มี Cover"

JSA: ดัดสินใจใช้ Shot Skill: Dodge kau ด้วยค่า PH
10 ที่ระบุตาม Profile

PanOcenia: ทำการคำนวณค่าโจมตี โดยมีค่า BS =
12, MOD -3 เนื่องจากระยะทางเสียเปรียบ (18 นิ้ว)
แต่ไม่มีค่า -MOD Partial Cover เนื่องจาก JSA ถูกยิง
ระหว่างทางก่อนที่จะเข้าไปหาที่กำบัง



JSA: 7, PanOcenia: 6
หน่วยรบทั้ง 2 ต่างทอย SV สำเร็จทั้งคู่แต่ JSA
ชนะเนื่องจากได้ค่าที่หน้าลูกเต๋ามากกว่า PanOcenia

ดังนั้นหน่วยรบของ JSA ที่ทำการ Dodge kau
สำเร็จ จำทำให้ผลของการหลบนั้น ได้การเคลื่อนที่
เพิ่มมาอีก 2 นิ้ว และจบคำสั่งนี้ทันที

3. STATE PHASE

เมื่อผู้เล่นที่เป็นฝ่าย Active ใช้คำสั่งทั้งหมดแล้ว
ผู้เล่นทั้งสองจะทำการตรวจสอบตามสถานะหรือ Skill
ที่ถูกกำหนดพิเศษ ซึ่งในกรณีนี้ไม่มีการตรวจสอบใดๆ

4. END OF THE TURN

เป็นจุดสิ้นสุดของเทิร์นที่ 1 ของผู้เล่นที่ 1
และส่งผลต่อให้ผู้เล่นที่ 2 เตรียมพร้อมทำการเริ่มเทิร์นที่ 1

เมื่อการเล่นเทิร์นที่ 1 ของผู้เล่นที่ 2 จบ จะนับเป็นการ
เล่นจบ 1 ยก และการเล่นจะดำเนินต่อไปจนจบยกที่ 3
ก็จะถือว่าเป็นการเล่นสิ้นสุดเกม หรือจบก่อนครบ 3 ยก
เมื่อตัวละครฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเข้าสู่สถานะ: Null
(หมดสติ, ตาย หรือ อื่นๆ ตามที่เกมกำหนด)

CORVUS  BELLI

WARCROW



SUBSCRIBE NOW AND RECEIVE ALL
THE NEWS ABOUT THE NEW CORVUS
BELLI FANTASY UNIVERSE.