

RANA LEKKA (RL):

Do 10 minut od trafienia:

- możesz odczołgać się do 3 metrów od miejsca trafienia
- możesz wzywać pomoc przez radio lub krzykiem
- możesz zostać uleczony przez dowolnego operatora jeśli przeciwnik nie odebrał Ci karty duszy

Powyżej 10 minut od trafienia rana staje się ciężka:

- możesz się odczołgać do 1 metra od miejsca trafienia
- możesz wzywać pomoc wyłącznie krzykiem
- możesz zostać uleczony wyłącznie przez medyka

Powyżej 20 minut od trafienia -> Rana staje się wyłączająca z walki:

- nie możesz się poruszać ani czołgać
- nie możesz mówić przez radio ani krzyczeć
- niemy i bierny oczekujesz na pomoc
- możesz zostać uleczony wyłącznie przez medyka

Powyżej 30 minut -> umierasz:

- zniszcz swoją kartę duszy
- jeśli w Twojej okolicy trwa walka, ogłoś, że jesteś martwy i odnajdź swoich operatorów. Zgrupuj się z innymi martwymi lub przemieść się bezpośrednio w pobliże dowódcy

RANA CIĘŻKA (RC)

Do 10 minut od trafienia:

- możesz się odczołgać do 1 metra od miejsca trafienia
- możesz wzywać pomoc wyłącznie krzykiem
- możesz zostać uleczony wyłącznie przez medyka

Powyżej 10 minut od trafienia -> Rana staje się wyłączająca z walki:

- nie możesz się poruszać ani czołgać
- nie możesz mówić przez radio ani krzyczeć
- niemy i bierny oczekujesz na pomoc
- możesz zostać uleczony wyłącznie przez medyka

Powyżej 20 minut -> umierasz:

- zniszcz swoją kartę duszy
- jeśli w Twojej okolicy trwa walka, ogłoś, że jesteś martwy i odnajdź swoich operatorów. Zgrupuj się z innymi martwymi lub przemieść się bezpośrednio w pobliże dowódcy

RANA WYŁĄCZAJĄCA Z WALKI (WZW)

Do 10 minut od trafienia:

- nie możesz się poruszać ani czołgać
- nie możesz mówić przez radio ani krzyczeć
- niemy i bierny oczekujesz na pomoc
- możesz zostać uleczony wyłącznie przez medyka

Powyżej 10 minut -> umierasz:

- zniszcz swoją kartę duszy
- jeśli w Twojej okolicy trwa walka, ogłoś, że jesteś martwy i odnajdź swoich operatorów. Zgrupuj się z innymi martwymi lub przemieść się bezpośrednio w pobliże dowódcy