

# New RPG Order

Prezentuje

WarZone - Bestie Wojny



## Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei  
Skan.....: shohei  
Edycja/składanie.....: shohei  
Liczba stron.....: 67  
Rozdzielczość...: 2420x3230  
Wydawnictwo.....: MAG  
Format.....: pdf  
Rok wydania.....: 1997  
Data release'u...: 2007.11.12

## Opis:

Hałas zdwojonych silników nekropelzacza, pędzącego po pustyni w poszukiwaniu ofiary, był ogłuszający. Wilk kierujący pojazdem dostrzegł na horyzoncie znajome, lecz jakże przerażające sylwetki - parę Pretoriańskich Łowców wiodących grupę legionistów, Nekromutantów i Centurionów. Kierowca bez wahania zawrócił swą maszynę by stawić czoła nowemu zagrożeniu...

## Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : [newrpgorder@gmail.com](mailto:newrpgorder@gmail.com).



# WARZONE™

BESTIE WOJNY



MUTANT  
CHRONICLES®





# WARZONE™

## KOMPENDIUM TOM 2 BESTIE WOJNY

AUTORZY: CHRIS BLEDSON, DAVE JONES  
DODATKOWE INFORMACJE: HENRIK STRANDBERG,  
MICHAEL MÖRSARE, SAMI SINERVÄ, JEREMY WEBB,  
PAUL BEAKLEY, LES ROBERTSON  
REDAKCJA: HENRIK STRANDBERG, PAUL BEAKLEY  
PROJEKT GRAFICZNY: HENRIK STRANDBERG, JONAS MASES  
ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE: PAOLO PARENTE, ALEX  
HORLEY, PAUL BONNER, TONY BAGGE, PETER  
BERGTING, SIMON BISLEY, PATRIK MAGNERIUS  
RYSUNKI: ALVARO TAPIA, HENRIK STRANDBERG  
ILUSTRACJA NA OKŁADCE: PAUL BONNER  
PROJEKT OKŁADKI: JONAS MASES  
KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE NILS GULLIKSSON  
REDAKTOR LINII: HENRIK STRANDBERG  
KIEROWNIK PROJEKTU: MICHAEL MÖRSARE  
PODZIĘKOWANIA: MATT FORBECK, FREDRIK MALMBERG,  
STEFAN LJUNGQVIST, JONAS MASES, PATRIC  
BACKLUND, CEES KWADIJK  
TESTOWANIE GRY LES ROBERTSON, SHAY ANDERSON,  
ROBERT HAMMOND, ARVID BLOMBERG, TIM MCGRAW  
AT «FLIGHT OF THE PHOENIX», BRIAN FAY & CREW, JON  
"GREY", JIM HUTCHENS  
PROJEKTY FIGUREK: TIM PROW, MARK COPPLESTONE, MARK  
KAY, PHIL LEWIS, KEV ADAMS, NEIL MCKENZIE  
FIGURKI POMALOWALI: JACKIE PROW, JOAKIM RANNIKKO,  
TIM PROW, JONNI TEITTINEN, ANDRES ROCA BADO, JIMI  
JANSSON, PONTUS WILLEBRAND

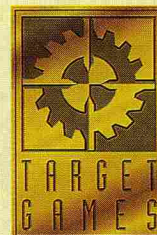
WERSJA POLSKA  
TŁUMACZENIE: ARTUR MARCINIAK  
REDAKCJA: TOMEK KRECHMAR

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE UZYSKASZ:  
WYDAWNICTWO MAG  
UL. DOLNA 43/45  
00-773 WARSZAWA  
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75  
e-mail: mag@medianet.com.pl

WIĘCEJ INFORMACJI O FIGURKACH:  
HEARTBREAKER  
P.O. BOX 544  
SECANE, PA 19018  
USA  
warzone@target.se

ODWIEDŹ RÓWNIEŻ ORYGINALNĄ STRONĘ  
INTERNETOWĄ TWÓRCÓW GRY:  
[www.target.se](http://www.target.se)

# Heartbreaker



COPYRIGHT © 1997 TARGET GAMES AB. ALL RIGHTS RESERVED. MUTANT CHRONICLES, WARZONE, AND ALL CHARACTER NAMES AND THE DISTINCTIVE LIKENESS(ES) THEREOF ARE TRADEMARKS OF TARGET GAMES AB. MUTANT CHRONICLES IS A REGISTERED TRADEMARK IN THE U.S.A.  
USED UNDER AUTHORIZATION. PRINTED IN THE U.S.A.  
MINIATURES AND PAINT AVAILABLE FROM HEARTBREAKER.





**POJAZDY W GRZE**

|                                      |          |
|--------------------------------------|----------|
| <b>WARZONE .....</b>                 | <b>3</b> |
| Zasady ogólne i definicje .....      | 3        |
| Charakterystyki pojazdów .....       | 4        |
| Rodzaje pojazdów .....               | 5        |
| Rozmiary pojazdów .....              | 6        |
| Pojazdy zamknięte<br>i otwarte ..... | 6        |
| Nabywanie pojazdów .....             | 7        |
| Jak pojazdy wykonują<br>akcje .....  | 7        |
| Ruch .....                           | 10       |
| Modele latające .....                | 12       |
| Ataki pojazdów .....                 | 13       |



Agent Nick Michaels, Kartel  
Bohater



Tatsu, Mishima  
Bohater

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Atakowanie pojazdów .....      | 14 |
| Lokacja trafienia .....        | 16 |
| Szturmowanie<br>pojazdów ..... | 17 |
| Zasady dodatkowe .....         | 19 |

**OBJAŚNIENIA**

|                                           |           |
|-------------------------------------------|-----------|
| <b>ZASAD .....</b>                        | <b>21</b> |
| Specjalne zdolności<br>korporacyjne ..... | 21        |
| Absolutne Sukcesy .....                   | 21        |
| Mroczna Harmonia .....                    | 21        |

**OPISY POJAZDÓW ....22**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Wielki Szarak .....                | 22 |
| Purpurowy Rekin .....              | 23 |
| Pojazd zwiadowczy<br>Pegasus ..... | 24 |
| Łazik GT Offroad .....             | 25 |
| Smoczy Motor<br>Mishimy .....      | 26 |
| Nekropelzacz Jeż .....             | 27 |
| Bliźniacze Barakudy .....          | 28 |
| TA 6500 .....                      | 29 |
| Anioł Śmierci .....                | 30 |
| Przeklęta haubica .....            | 31 |

**NOWI ŻOŁNIERZE.....32**

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| <b>BAUHAUS</b>                                     |    |
| Blitzerzy Bauhausu .....                           | 32 |
| <b>MISHIMA</b>                                     |    |
| Ashigaru .....                                     | 34 |
| Łowcy Demonów .....                                | 35 |
| Meka .....                                         | 37 |
| <b>IMPERIAL</b>                                    |    |
| Drużyny Nekropelzaczy<br>i szwadrony Barakud ..... | 38 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Żli Samarytanie ..... | 39 |
| Błękitne Berety ..... | 39 |
| Dzikie Róże .....     | 40 |
| Czarne Berety .....   | 40 |
| Łowcy .....           | 41 |
| Błękitne Lwy .....    | 41 |
| Złote Pantery .....   | 42 |
| Sterlingowie .....    | 42 |
| Tryki .....           | 43 |
| Koniczynki .....      | 43 |

**BRACTWO**

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Arcyinkwizytor Salvator<br>Nikodemus ..... | 44 |
|--------------------------------------------|----|

**LEGION CIEMNOŚCI**

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Biogigant .....                          | 45 |
| Anioł Sprawiedliwości<br>Algerotha ..... | 46 |
| Karnofag .....                           | 47 |
| Zenitniański Mistrz<br>Mordu .....       | 48 |
| Piekielny wóz<br>i niewolnicy .....      | 49 |
| Brazowy Apokalypsa .....                 | 50 |
| Golem Ciemności .....                    | 51 |
| Tekron .....                             | 52 |

**TAJNE KOHORTY**

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Akolici .....            | 54 |
| Nowicjusze .....         | 55 |
| Zakrystianie .....       | 55 |
| Niszczyciele .....       | 56 |
| Kosiarze Dusz .....      | 57 |
| Najwyższy Nekromag ..... | 58 |
| Technomanta .....        | 59 |

**ZBROJOWNIE.....60**

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Broń<br>przeciwpancerna ..... | 60 |
|-------------------------------|----|

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Rękawica<br>Nekrobioniczna ..... | 60 |
|----------------------------------|----|

**KARTY POJAZDÓW ...62****OPOWIADANIA**

|                        |    |
|------------------------|----|
| Odprawa .....          | 4  |
| Parada .....           | 15 |
| Do ataku .....         | 18 |
| Tylko najlepsi .....   | 24 |
| Śmierć z góry .....    | 28 |
| Głupiec .....          | 54 |
| Szczęśliwy dzień ..... | 56 |
| Manewry .....          | 58 |
| Kula w łeb .....       | 61 |



Yojimbo, Mishima  
Bohater



Bractwo  
Mortifikator-Kobieta

## ŚWIT WOJNY KOMPENDIUM TOM 1

Mamy nadzieję, że wiesz o istnieniu pierwszego tomu serii komendiów do gry Warzone, noszącego tytuł „Świt Wojny”. Znajdziesz w nim opis 12 bohaterów, 10 nowych oddziałów, ponad 15 zupełnie niesamowitych broni i wiele innych rzeczy.



Machinatorzy Cybertronicu



Głowice Bojowe Mishimy



## POJAZDY W GRZE WARZONE



## ZASADY OGÓLNE I DEFINICJE

### JEŚLI NIE NAPISANO TEGO INACZEJ...

- ...liczba pojazdów w twojej armii jest ograniczona tak, jakby były one modelami pojedynczymi, lecz nie wlicza się ich do limitu tego typu modeli. Innymi słowy, łączna liczba pojazdów i łączna liczba modeli pojedynczych w twojej armii nie może przekroczyć ogólnej liczby drużyn nie będących ani załogą pojazdów, ani samymi pojazdami.
- ...pojazdy nie mogą Ukrywać się i Infiltrować.
- ...pojazdy nie mogą Celować.
- ...pojazdy nie muszą Zapierać się ani Blokować Na Celu.
- ...pojazdy nigdy nie otrzymują modyfikatorów za szarżę.
- ...a ich załogi mogą wykonywać akcję Czekanie tylko wtedy, jeśli w poprzedniej akcji pojazd się zatrzymał (to znaczy wykonał akcję Atak – patrz dalej). Oznacza to, że pojazdy posiadające minimalną wartość ruchu (zazwyczaj pojazdy latające) nie mogą wykonywać akcji Czekanie. Podczas tej akcji załoga pojazdu może jedynie strzelać i Wypatrywać, a wszystkie akcje członków załogi muszą być wykonywane od razu.
- ...pojazdy są tak duże i wytrzymałe, że nie działa na nie Dar Mrocznej Harmonii Awaria.
- ...pojazdy podlegają normalnym zasadom paniki, lecz załogi nigdy ich nie opuszczają. Przy określaniu paniki załogi pojazdów należy traktować jak normalną drużynę (ale nie dotyczy to sytuacji, w której określasz liczbę modeli pojedynczych i pojazdów, które możesz wystawić w swojej armii).
- ...pojazdy mają jednego kierowcę. Niektóre pojazdy posiadają również innych członków załogi, np. działonowych lub dowódców (patrz zasady specjalne).
- ...pojazdy kupuje się oddzielnie niż kierowców i pozostałych członków załogi. Są po prostu traktowane jak normalny sprzęt. (W charakterystyce każdego pojazdu znajduje się informacja o liczebności jego załogi).
- ...pojazdy nie mogą Wydawać Rozkazów, nie mogą też ich otrzymywać.
- ...pojazdy i ich załogi nie mogą używać Wyposażenia Specjalnego ani nie można im przydzielić specjalnych zdolności bohaterów.



## CHARAKTERYSTYKA POJAZDU

Podobnie jak normalne modele, każdy pojazd w grze Warzone posiada swoją charakterystykę. Znajdują się w niej najważniejsze informacje potrzebne do gry, dzięki którym wiadomo, jak pojazd zachowuje się na polu bitwy.

Oprócz pięciu normalnych cech, każdy pojazd jest dodatkowo opisany jako OTWARTY lub ZAMKNIĘTY (ma to znaczenie przy strzelaniu do niego), LEKKI, ŚREDNI i CIĘŻKI (co między innymi wpływa na jego zwrotność) oraz KOŁOWY, GĄSIENICOWY lub LATAJĄCY (ma to znaczenie przy ruchu).

**RUCH (R).** Mówi, o ile cali w ciągu RUNDY może się poruszyć pojazd w jednej akcji. Pasażerowie, jeśli opuszczają pojazd, wykorzystują oczywiście własny Ruch.

**AKCJE (A).** Mówi, ile akcji posiada każdy model znajdujący się w pojeździe. Jeśli z jakiejś przyczyny kierowca lub pasażerowie zdecydują się opuścić pojazd, wykorzystują własną cechę Akcje.

**ŻYWOTNOŚĆ (ŻW).** Określa, jak wiele trafień może odnieść pojazd zanim zostanie zniszczony. Im wyższy poziom tej cechy, tym większe są szanse, że pojazd przetrwa na polu bitwy. Cecha ta odnosi się wyłącznie do pojazdu – jeśli trafiony zostanie kierowca lub pasażer, wykorzystuje się jego własną Żywotność.

**PANCERZ (P).** Mówi, jak mocny jest pancerz pojazdu. Im cecha jest wyższa, tym mniej prawdopodobne jest uszkodzenie lub zniszczenie wehikułu.

**KOSZT.** Jest to wartość pojazdu wyrażona w punktach.

### PRZYKŁAD:

WIELKI SZARAK

TYP: OTWARTY/LEKKI/LATAJĄCY

|               | R  | A | ŻW | P  | KOSZT |
|---------------|----|---|----|----|-------|
| WIELKI SZARAK | 10 | 3 | 3  | 26 | 60    |

(bez uwzględniania Kosztu kierowcy)

## ODPRAWA

Sierżant sztabowy McBride nudził się. Wezwano go do kwatery głównej na Victorii po przydział nowego zadania, a pozostali Żołnierze Zagłady, z którymi miał współdziałać, spóźniali się. McBride nie widział, z kim przyjdzie mu pracować, ale nie specjalnie się tym przejmował. Chciał tylko jak najszybciej skończyć misję i wrócić na brutalnie przerwany urlop.

McBride siedział i czekał na zewnątrz sali odpraw jeszcze przez kilka minut. Kiedy wstał, by rozprostować nogi, podnoszone drzwi na końcu korytarza otworzyły się i do pomieszczenia wkroczyła dwójka jego towarzyszy, będących żywą legendą w armii Imperium. McBride gwizdnął cicho do siebie. Ku niemu szli Sean Gallagher i Edward S. Murdoch. Pomyślał sobie, że ta misja na pewno nie będzie łatwa.

Zasalutował im, gdy podeszli bliżej.

– Ty musisz być McBride. Jestem porucznik Murdoch, a to jest wódz Gallagher. Dużo o tobie słyszeliśmy – powiedział Murdoch po oddaniu honorów.

– Taaa... zdaje się, że jesteś ostatnio dość sławny – dodał Gallagher, z uśmiechem

potrząsając prawicą sierżanta.

– Może powinniśmy przestać rozbijać się po cytadelach – ostrożnie odpowiedział McBride. – Ludzie wkrótce pomyślą, że mamy nie tyle szczęście, co po prostu jesteśmy szaleńcami.

Otworzyły się drzwi do sali odpraw. Marszałek polny Johnstone zaprosił ich do środka ruchem ręki. Wyprostowali się na baczność na widok przełożonego i wmaszerowali do wskazanego pomieszczenia.

– Witam, chłopcy, dość już tych pogaduszek – powiedział po ich wejściu marszałek. – Usiądźcie sobie i odprężcie się. Zaraz zaczynamy.

Trójka żołnierzy siadła przy stole i zaczęła przyglądać się wielkiej mapie, wiszącej na ścianie. Adiutant marszałka przygasił światło, a Johnstone zaczął mówić.

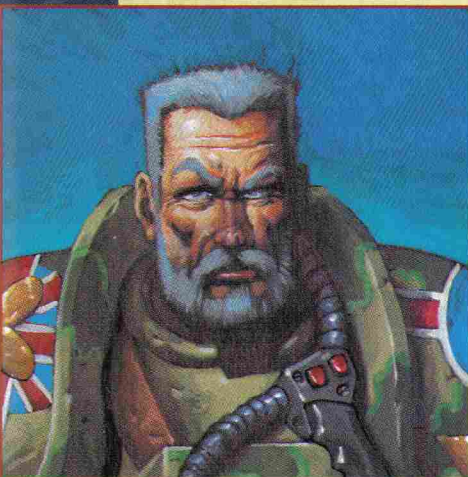
– Około osiemnastu godzin temu, o czternastej czasu Luni, obserwatorium Bractwa zauważyło koncentrację dużych sił Legionu na Io, księżycu Jowisza. Wydaje się, że wyrósł tam łańcuch małych cytaudel, otaczający coś, co wygląda na potężne czarne wrota.

Gallagher rzucił ciche przekleństwo.

– Niech zgadnę, sir – powiedział McBride. – Mamy za zadanie zniszczyć wrota.

Johnstone westchnął i obrócił się tak, by widzieć całą trójkę.

(Ciąg dalszy na str. 6)





## RODZAJE POJAZDÓW

W grze Warzone istnieją trzy podstawowe rodzaje pojazdów:

- pojazdy kołowe (samochody, motocykle, inne pojazdy kołowe),
- pojazdy gąsienicowe (czołgi, inne pojazdy gąsienicowe),
- poduszkowce (czołgi-poduszkowce, inne pojazdy tego typu),
- pojazdy latające (samolot, poduszkowce, śmigłowce, inne pojazdy latające).

Typ pojazdu wpływa przede wszystkim sposób poruszania się, ale może mieć znaczenie również w innych przypadkach.

Dodatkowo pojazdy są klasyfikowane jako Otwarte lub Zamknięte, Lekkie, Średnie lub Ciężkie.

**POJAZDY KOŁOWE.** Pojazdy kołowe z łatwością pokonują wzgórza, wydmy, niewielkie strumienie i podobne przeszkody. Bardzo kiepsko radzą sobie w lasach, przy przebijaniu murów i żywopłotów.

Pojazdy kołowe nie otrzymują negatywnych modyfikatorów do ruchu przy wjeżdżaniu na wzgórza, przejeżdżaniu przez strumienie lub jazdę przez lekkie zarośla. Jeśli jednak pojazd tego typu będzie starał się pokonać niektóre inne rodzaje terenu: żywopłoty, mury, drzewa lub inne przeszkody terenowe, powodujące zderzenia, otrzyma wtedy obrażenia (patrz „Zderzenia”).

**POJAZDY GĄSIENICOWE.** Pojazdy gąsienicowe radzą sobie nawet na najgorszym terenie.

Nie otrzymują negatywnych modyfikatorów do ruchu przy wjeżdżaniu na wzgórza, przejeżdżaniu przez strumienie, lasy, niewielkie żywopłoty lub murki, wszelkiego rodzaju lekkie zarośla, gryz i teren nierówny.

Pojazdy gąsienicowe mogą, poświęcając jedną akcję, wykonać specjalny rodzaj zwrotu – zatrzymują jedną gąsienicę i wykonują w miejscu zwrot nawet o 360 stopni.

Drzewa, przez które przejedzie pojazd gąsienicowy, są usuwane ze stołu.

**PODUSZKOWCE.** Poduszkowce poruszają się tuż nad powierzchnią ziemi.

Tego typu wehikuły, podobnie jak pojazdy gąsienicowe, nie otrzymują negatywnych modyfikatorów do ruchu przy wjeżdżaniu na wzgórza, poruszanie się po wodzie, pokonywanie niewielkich żywopłotów i murków, gruzu, wszelkich lekkich zarośli i przy pokonywaniu terenu nierównego.

Poduszkowce mogą, poświęcając jedną akcję, wykonać specjalny rodzaj zwrotu – po zatrzymaniu, kosztem jednej akcji mogą obrócić się nawet o 360 stopni.

**POJAZDY LATAJĄCE.** Nad bitewnymi polami świata Strefy Walki często widać latające pojazdy. Kiedy tego typu maszyny znajdują się w powietrzu, nie otrzymują negatywnych modyfikatorów do ruchu wynikających z terenu, nad którym przelatują.

Normalne pojazdy latające muszą poruszać się, by utrzymać się w powietrzu – ich MINIMALNY RUCH jest równy POŁOWIE wysokości cechy Ruch (zaokrąglając w dół). Pojazdy takie muszą ZAWSZE poruszyć się w każdej akcji (chyba że wylądowały na ziemi), co oznacza, że mogą wykonywać jedynie



Anioł Śmierci Bractwa to typowy pojazd Otwarty, Kołowy. Jego pełny opis znajdziesz na stronie 30.

akcje RUCH i NAWIĄZANIE WALKI (patrz dalej).

**HELIKOPTERY:** Mogą zawisać w powietrzu, a nawet poruszać się do tyłu (z połową normalnej prędkości). Mogą również, poświęcając jedną akcję, wykonać specjalny zwrot. Helikopter może zatrzymać się i obrócić nawet o 360 stopni. Do śmigłowców nie stosuje się zasady RUCHU MINIMALNEGO, ale w mocy pozostają wszystkie pozostałe reguły dotyczące pojazdów latających.

Żołnierze wyposażeni w plecaki odrzutowe, jak np. Marsjańscy Banshee lub Inkwizytorzy pozostający pod wpływem czaru Lot, a także wojownicy wyposażeni w Bliźniacze Barakudy są uważani za helikoptery.



Żołnierze z plecakami odrzutowymi są traktowani jak helikoptery.





## ROZMIARY POJAZDÓW

Od Rozmiaru pojazdu zależy liczba zwrotów, jakie może on wykonać w czasie akcji. Rozmiar ma również znaczenie, gdy pojazd wybucha lub zderza się z jakąś przeszkodą.

**LEKKIE POJAZDY.** Lekkie pojazdy charakteryzują się dużą prędkością i znaczną manewrowością. Dlatego wszystkie lekkie pojazdy mogą w czasie akcji Ruch wykonać do trzech zwrotów o 45 stopni.

Lekkie pojazdy są modelami Dużymi.

**ŚREDNIE POJAZDY.** Takie pojazdy mogą w czasie akcji Ruch wykonać do dwóch zwrotów o 45 stopni.

Średnie pojazdy są modelami Bardzo Dużymi.

**CIĘŻKIE POJAZDY.** Są to ciężkie, potężne maszyny bojowe, zazwyczaj silnie uzbrojone i opancerzone. Niestety – ich możliwości ofensywne i defensywne poważnie redukują manewrowość, dlatego w czasie akcji Ruch mogą one wykonywać tylko jeden zwrot o 45 stopni.

Ciężkie pojazdy są modelami Bardzo Dużymi.

## POJAZDY OTWARTE I ZAMKNIĘTE

W czasie strzelania do pojazdu może się okazać istotne to, czy jest on otwarty czy zamknięty. Kierowca i/lub załoga otwartego wehikułu nie są chronieni pancerzem, natomiast pancerz pojazdu zamkniętego całkowicie chroni obsługującą go załogę.

Odzwierciedla to znajdująca się niedaleko Tabela Lokacji Trafień.

Dla celów korzystania ze Sztuki lub Mrocznej Harmonii, załoga pojazdu otwartego uważana jest za będącą w polu widzenia, jeśli w polu widzenia znajduje się obsługiwany przez nią wehikuł. Jednak nawet w takim przypadku załoga pojazdu zamkniętego nie jest uważana za będącą w polu widzenia.



– Nie – odpowiedział. – Chcemy, byście je zdobyli.

Wstrząśnięty Murdoch zerwał się na nogi.  
– Z całym szacunkiem, sir, ale coś takiego jest niemożliwe! Infiltracja cytadeli graniczy z cudem, a i to dopiero po zmasowanym bombardowaniu. Jak mamy zdobyć te pięć cytadel?

Marszałek podszedł do Murdocha.

– Nie pięć. Tylko tę wysuniętą najbardziej na północ. Proszę się i pozwól mi wszystko wytłumaczyć.

Porucznik siadł, a Johnstone kontynuował odprawę.

– Bractwo stwierdziło, że najlepszy atak mogą przeprowadzić sił Kartelu. Capitol wyznaczył Mitcha Huntera, Boba Wattsa i sierżanta Cartera, a także oddziały, w których służą ci żołnierze. Bauhaus obiecał jednostki Maxa Steinera, Valerie Duval i Jeana Philipa Augustina. Nawet Mishima i Cybertronic przydzielą do tej misji swych najlepszych ludzi.

– Chłopcy, nie muszę wam chyba mówić o powadze tego zadania. Bractwo sądzi, że jeśli wrota zostaną uruchomione, Legion Ciemności będzie w stanie bez ostrzeżenia posyłać do walki w wewnętrzne regiony Układu całe fale czarnych okrętów, powtarzam, nie pojedyncze okręty, lecz całe ich fale.

Johnstone przerwał, by do słuchaczy dotarła groza sytuacji.

– Przejdźmy teraz do szczegółów.

Kilka godzin później trzech żołnierzy opuściło salę odpraw. Na ich twarzach widniały ponure miny.

– Miałeś rację, McBride. Jesteśmy szaleńcami – wymamrotał Gallagher.

McBride przytaknął.

– Pewnie, ale chyba jest to zabawne? – na jego twarzy wykwitł szeroki uśmiech.



## NABYWANIE POJAZDÓW

Podstawowa zasada nabywania pojazdów nie należy do skomplikowanych: pojazdy są traktowane jak każdy inny typ wyposażenia. Trzeba jednak pamiętać o kilku rzeczach:

- Kierowca i załoga nabywanego pojazdu są zawsze kupowani oddzielnie od wehikułu. Zawsze trzeba kupować kompletne załogi – nie wolno dobrowolnie kupić niepełnej załogi.
- Wszystkie pojazdy są nabywane jako modele pojedyncze, ale nie wlicza się ich do limitu takich modeli. Możesz posiadać tyle pojazdów, ile modeli pojedynczych. Niektóre pojazdy są nabywane w drużynach i ich nie wlicza się do limitu pojazdów.
- Załoga pojazdu jest uważana za jego część. Choć do celów wykonywania testów paniki i ucieczki

uważana jest ona za drużynę, nie umożliwia kupowania ponadlimitowych modeli pojedynczych lub pojazdów.

- Jeśli nie jest to napisane inaczej, pojazdy Imperialu wchodzą w skład zbrojowni Imperialu, wehikuły Capitolu pochodzą ze zbrojowni Capitolu itd.

**PRZYKŁAD:** Jeśli nabyłeś dwie drużyny Wolnych Marines, możesz kupić dwa modele pojedyncze, co oznacza, że możesz TEŻ kupić do dwóch pojazdów. W skład twojej armii wchodzi teraz dwie drużyny Wolnych Marines, dwóch bohaterów tej formacji i dwa pojazdy (nie zapomnij kupić załogi dla pojazdów).

## JAK POJAZDY WYKONUJĄ AKCJE

Zanim przedstawimy sposób działania pojazdów, przytoczymy krótki przykład:

**PRZYKŁAD:** Bob uaktywnia swojego Jackala, który może wykonać trzy akcje i posiada czterech członków załogi – kierowcę, strzelca znajdującego się w wieży (sierżanta mogącego wykonywać cztery akcje) i dwóch strzelców bocznych.

W praktyce oznacza to, że pojazd posiada trzy akcje – w każdej z nich członkowie załogi mogą wykonać jedno działanie: atak, prowadzenie pojazdu, wykrycie wroga itp.

W czasie pierwszej akcji Bob decyduje się wykonać swoim pojazdem RUCH. Podczas ruchu w polu widzenia wehikułu nie ma żadnego nieprzyjaciela, dlatego pojazd porusza się z pełną prędkością – zostaje przesunięty o maksymalną liczbę cali, na czym kończy się jego akcja. Żaden z członków załogi nie może nic zrobić (poza kierowcą, który „prowadzi” pojazd), ponieważ nie widzą żołnierzy wroga.

Pojazd wykonał swoją pierwszą akcję: w praktyce była to jedna akcja kierowcy i brak jakichkolwiek działań ze strony innych członków załogi.

Obecnie w polu widzenia pojazdu znajdują się żołnierze wroga. Podczas drugiej akcji Bob decyduje się NAWIĄZAĆ WALKĘ. Sierżant próbuje wypatrzeć nieprzyjaciela i osiąga sukces. Decyduje się na natychmiastowy strzał z broni umieszczonej w wieżyczce (może wykonać w każdej turze jedną dodatkową akcję, ponieważ ma ich cztery – o jedną więcej niż wehikuł). Następnie pojazd porusza się do przodu z prędkością zredukowaną do połowy (prowadzi go kierowca), po czym lewy strzelec próbuje wypatrzeć wroga, co się mu udaje. W polu widzenia prawego strzelca nie ma żadnego wroga, więc traci on swą drugą akcję.

W trzeciej akcji Bob również NAWIĄZUJE WALKĘ. Lewy strzelec zaczyna strzelać w wykrytego nieprzyjaciela, ale nie trafia. Sierżant również strzela, następnie kierowca rusza pojazd do przodu o osiem cali, po czym strzela prawy strzelec.

Koniec tury.

### UAKTYWNIENIE POJAZDU

Przy uaktywnianiu pojazd traktowany jest jak normalna drużyna.

**DRUŻYNY POJAZDÓW.** Jedyna różnica pomiędzy drużyną pojazdów a drużyną żołnierzy polega na tym, że w przypadku grupy wehikułów możesz uaktywnić wszystkie na raz (tylko jeśli pozostają w odległości dowodzenia – 12 cali od siebie). Po uaktywnieniu drużyny pojazdów wskazujesz wehikuł, który jako pierwszy wykona wszystkie swoje akcje, później następny (który również wykonuje wszystkie swoje akcje), itd.

Przed uaktywnieniem następnej drużyny wszystkie maszyny z drużyny pojazdów muszą wykonać wszystkie swe akcje. Podobnie jak w przypadku pojazdów pojedynczych; modele pojedyncze nie mogą Wydawać Rozkazów drużynom wehikułów.

**ODLEGŁOŚĆ DOWODZENIA.** Do uaktywnienia pojazdów jako drużyny konieczne jest, aby WSZYSTKIE znajdowały się w odległości do 12 cali od siebie (mierzonej od środka pojazdu). W przeciwnym razie należy uaktywniać je oddzielnie.

### POJAZDY I AKCJE

Każdy pojazd charakteryzuje się własną cechą A, która zazwyczaj zastępuje tę charakterystykę członków załogi (95% wszystkich pojazdów i członków ich załóg posiada trzy akcje i tak też przyjmujemy w dalszych wyjaśnieniach. Szczegóły dotyczące używania pojazdów i ich załóg, posiadających więcej lub mniej akcji, zostały podane dalej).

Po uaktywnieniu pojazd może wykonać trzy akcje, wybierane spośród trzech rodzajów działań:

- RUCH (tylko ruch),
- NAWIĄZANIE WALKI (ruch i atak w jednej akcji),
- ATAK (tylko atak).





W ramach tych trzech działań indywidualni członkowie załogi mogą wykonywać inne akcje, jak np. Użycie Mocy Specjalnej, Zbieranie Oddziałów czy Wykrywanie.

**RUCH.** Podczas tej akcji kierowca pojazdu wykonuje akcję Ruch, a pozostali członkowie załogi są zajęci swoją pracą – zazwyczaj strzelaniem lub wypatrywaniem wroga.

Pojazd, który wykonuje akcję Ruch, może poruszyć się o tyle cali, ile wynosi wartość tej jego cechy, biorąc pod uwagę zasady podane dalej w części „Ruch”. Kierowca zajmuje się prowadzeniem wehikułu i nie może atakować (nawet jeśli jest uzbrojony), natomiast pozostali członkowie załogi mogą wykonywać dowolne akcje, wliczając w to atakowanie (patrz „Ataki pojazdów”).



Ponieważ szybko poruszający się pojazd jest niezwykle niestabilny, wszyscy członkowie załogi otrzymują ujemny modyfikator -4 do każdej akcji wykonywanej przez nich w czasie, gdy pojazd wykonuje akcję Ruch (na przykład Atakowanie, Wypatrywanie, Zbieranie Rozproszonych Oddziałów, wykorzystywanie Sztuki, itp.). Nie dotyczy to jednak testu DW kierowcy, jeśli utraci on panowanie nad pojazdem.

**NAWIĄZANIE WALKI.** Podczas tej akcji kierowca wykonuje akcję Ruch, a reszta załogi otwiera ogień z posiadanej broni lub robi coś podobnego.

Pojazd Nawiązujący Walkę może się poruszyć o tyle cali, ile wynosi połowa wartości jego cechy RUCH (zaokrąglając w dół), biorąc pod uwagę zasady podane dalej (patrz „Ruch”). Pojazd nawiązujący Walkę może wykonać tylko jeden zwrot.

Kierowca jest co prawda zajęty prowadzeniem, ale jeśli posiada broń, może z niej strzelić. Pozostali członkowie załogi mogą wykonywać dowolne akcje, wliczając w to atakowanie (patrz „Ataki pojazdów”).

Do testu trafienia kierowcy, który zdecyduje się na atak, stosowany jest ujemny modyfikator -4. Pozostali członkowie załogi otrzymują ujemne modyfikatory -2 do wszystkich testów wykonywanych podczas NAWIĄZYWANIA WALKI (na przykład Atakowanie, Wypatrywanie, Zbieranie Rozproszonych Oddziałów, wykorzystywanie Sztuki itp.). Nie dotyczy to jednak testu DW kierowcy, jeśli utraci on kontrolę nad pojazdem.

**ATAK.** Pojazd wykonujący Atak zatrzymuje się. Wszyscy członkowie załogi mogą podejmować dowolne działania, wliczając w to atakowanie (patrz „Ataki pojazdów”).

Do testów dokonywanych przez członków załogi Atakującego pojazdu nie stosuje się żadnych modyfikatorów.

## INNE ZASADY

**KOLEJNOŚĆ WYKONYWANIA AKCJI CZŁONKÓW ZAŁOGI.** Członkowie załogi mogą wykonywać swe działania w dowolnej kolejności w ramach akcji pojazdu. Na przykład, najpierw kierowca może prowadzić pojazd, później sierżant będzie wypatrywał





wroga, po czym wystrzeli pierwszy strzelec, a następnie drugi. ALBO może najpierw sierżant spróbuje wypatrzeć nieprzyjaciela, później wystrzela obaj strzelcy, a dopiero na końcu kierowca poprowadzi wehikuł. Akcje całej załogi są wykonywane podczas jednej akcji pojazdu.

## ZACHOWYWANIE AKCJI NA PÓŹNIEJ.

Jeśli podczas jednej z akcji pojazdu któryś z członków załogi nic nie robi, akcje te są traczone – nie można „zachowywać” akcji „na później”.

**KIEROWCA.** Jest to jedyny członek załogi, który może KIEROWAĆ pojazdem. Jeśli chce on zrobić w czasie jednej z akcji coś innego, pojazd musi wykonać Atak. Kiedy kierowca zostanie zabity lub w inny sposób wyłączony z akcji, pojazd staje się łatwym celem.

Za każdym razem, gdy kierowca zostanie trafiony, trzeba wykonać test Utraty Kontroli. Jeśli w wyniku ataku kierowca zostanie ranny, należy wykonać kolejny test Utraty Kontroli.

**POJAZDY Z CZTEREMA I WIĘCEJ LUB DWO-  
MA I MNIEJ AKCJAMI.** Kiedy pojazd ma cztery akcje, wszyscy członkowie jego załogi mogą w każdej rundzie wykonać również cztery akcje. Kiedy pojazd ma dwie akcje, wszyscy członkowie jego załogi mogą w każdej rundzie wykonać również tylko dwie akcje.

**POJAZD I AKCJA CZEKANIE.** Pojazd może wykonać tę akcję tylko wtedy, jeśli w trakcie ostatniej akcji nie podejmował żadnych działań. Członkowie załogi oczekującego pojazdu mogą (po wykorzystaniu akcji Czekanie) zaatakować lub wykryć nieprzyjaciela, ale wszyscy muszą wykonać swoje akcje od razu.

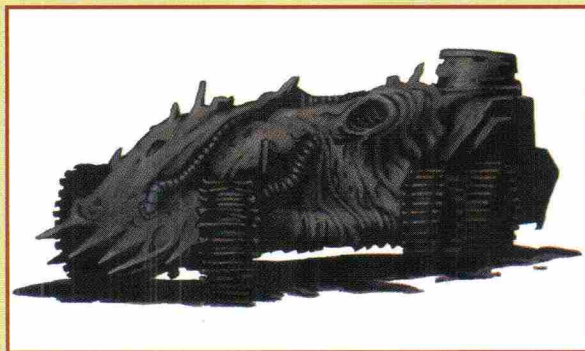
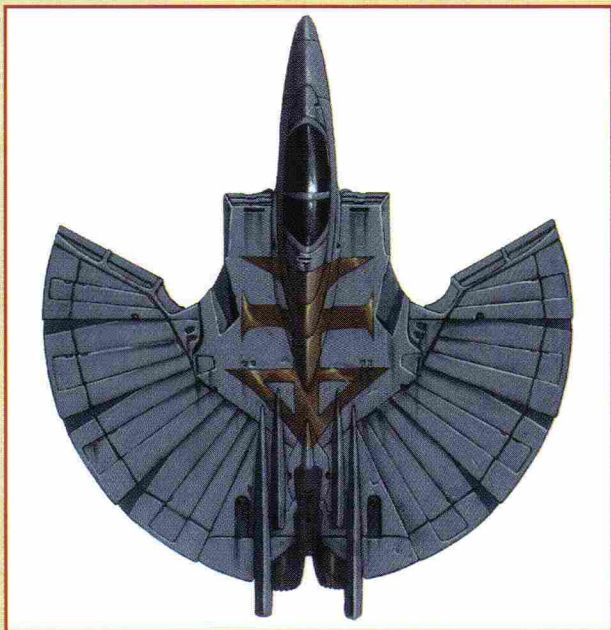


**CZŁONKOWIE ZAŁOGI POSIADAJĄCY CZTERY LUB WIĘCEJ, BĄDŹ TEŻ DWIE I MNIEJ AKCJI.** Tylko JEDEN członek załogi pojazdu może mieć więcej akcji niż obsługiwany wehikuł (na przykład bohater lub kapitan dowodzący pojazdem).

Członek załogi posiadający więcej akcji niż pojazd może wykonać dodatkowe działanie natychmiast po zakończeniu dowolnej akcji pojazdu w danej turze. Nie może nigdy wykonać więcej niż dwóch akcji w ramach jednej akcji pojazdu, a te dwie akcje muszą następować bezpośrednio po sobie.

**PRZYKŁAD:** Sierżant, który ma cztery akcje, jest członkiem załogi pojazdu posiadającego trzy akcje. Pojazd zostaje uaktywniony. W ramach pierwszej akcji wehikułu sierżant wykonuje nieudany test Wypatrywania. Podczas drugiej akcji pojazdu sierżant stwierdza, że czas się wziąć w garść i wykonuje teraz dwie akcje: najpierw kolejny test Wypatrywania, tym razem udany, a natychmiast potem strzela. Trafia w cel, dlatego w ramach trzeciej akcji pojazdu (czwartej akcji sierżanta) próbuje on Wypatrzyć kolejnego nieprzyjaciela.

W praktyce oznacza to, że jeśli pojazd posiada trzy akcje, członek załogi nie może posiadać więcej niż sześć akcji: w jednej akcji pojazdu członkowie załogi nie mogą wykonać więcej niż dwóch swoich akcji!





## RUCH

Pojazdy poruszają się tak jak normalne figurki. Istnieje jednak kilka różnic, które opisujemy w dalszej części tekstu.

### ZWROTY

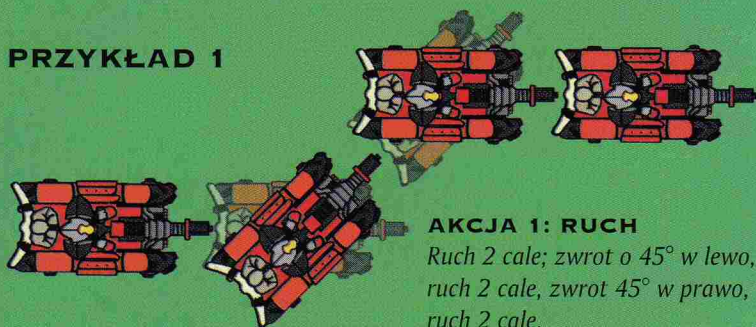
Średni pojazd może wykonać do dwóch zwrotów o 45° każdy w czasie jednej akcji Ruch (chyba że przepisy mówią co innego). Lekkie pojazdy mogą wykonać trzy zwroty, a pojazdy Ciężkie tylko jeden zwrot w jednej akcji Ruch.

- Pamiętaj: każdy pojazd może wykonać tylko JEDEN zwrot, jeśli wykonuje akcję NAWIĄZANIE WALKI.

- Niektóre pojazdy (śmigłowce, poduszkowce, pojazdy gasienicowe) mogą kosztem jednej akcji wykonać specjalny zwrot (obróć).
- Zwrot jest zawsze wykonywany względem środka pojazdu.
- Przed każdym zwrotem pojazd MUSI przemieścić się o przynajmniej jeden cal, nawet jeśli ma to miejsce na początku akcji.

**KIEDY MOGĘ WYKONAĆ ZWROT?** Zwrot(y) pojazdu mogą następować po lub w trakcie ruchu. Najlepiej objaśnić to na przykładzie:

### PRZYKŁAD 1

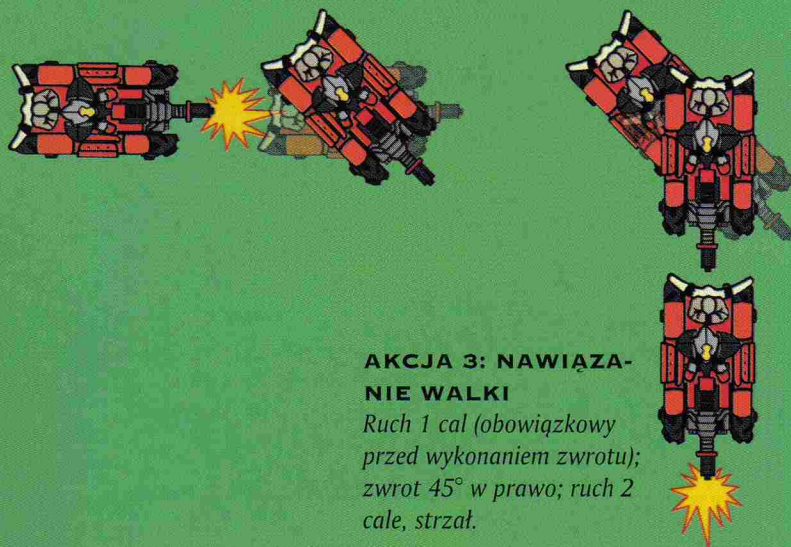


#### AKCJA 1: RUCH

Ruch 2 cale; zwrot o 45° w lewo, ruch 2 cale; zwrot 45° w prawo, ruch 2 cale.

#### AKCJA 2: NAWIĄZANIE WALKI

Strzał; ruch 3 cale, zwrot 45° w prawo.



#### AKCJA 3: NAWIĄZANIE WALKI

Ruch 1 cal (obowiązkowy przed wykonaniem zwrotu); zwrot 45° w prawo; ruch 2 cale, strzał.

**PRZYKŁAD 1:** Marcin dowodzi Aniołem Śmierci, którego *R* jest równe 6; w każdej akcji może wykonać dwa zwroty. Marcin decyduje się na Ruch i chce wykorzystać wszystkie 6 cali. Najpierw przesuwają się o dwa cale, po czym skręca o 45° stopni w lewo i znowu rusza się o 2 cale. Później skręca 45° w prawo i w końcu przesuwają się o ostatnie dwa cale.

W następnej akcji Anioł Śmierci Nawiązuje Walkę, dlatego kierowca najpierw strzela z De-athlockdruma, rusza się o 3 cale i w końcu wykonuje zwrot o 45° w prawo.

W ostatniej akcji maszyny Marcin chce tak ustawić Anioła, by stawiał czoła nowemu celowi – wrogiemu Razydzie, który pojawił się na jego lewej flance. Jest to jednak dopiero początek akcji, więc najpierw musi poruszyć się o jeden cal, po czym później wykonuje kolejny zwrot o 45° w prawo, po czym porusza się o dwa cale i kończy swą turę strzelając w plecy Razydy.

### RUCH DO TYŁU

Do tyłu nie mogą poruszać się modele latające, poza helikopterami. Wszystkie pozostałe pojazdy mogą ruszać się do tyłu z prędkością zmniejszoną do połowy (zaokrąglając w górę). Zatrzymanie się i zmiana biegu (albo z przedniego na wsteczny, albo z wstecznego na przedni) trwa całą akcję, podczas której pojazd nie może się poruszać. Normalne pojazdy latające nie mogą ruszać się do tyłu, jednak helikoptery mogą.

**PRZYKŁAD 2:** Anioł Śmierci z poprzedniego przykładu znowu zostaje uaktywniony i Marcin decyduje, że wycofa się robiąc zwrot i strzelając. Pierwszą akcję musi poświęcić na zatrzymanie; druga akcja to Nawiązanie Walki (najpierw porusza się w tył o jeden cal, później obraca o 45° i w końcu, zanim wystrzeli, przesuwają się o ostatni cal; zwróć uwagę, że „połowa ruchu” jest kumulatywna dla ruchu w tył i nawiązania Walki: *R* jest równe tylko 2). W trzeciej akcji Anioł Śmierci rusza się do przodu o jeden cal, robi zwrot, rusza się pozostałe 2 cale do przodu i strzela.



## UTRATA KONTROLI

W każdej rozgrywce będą miały miejsce sytuacje, które grożą utratą panowania nad pojazdem, na przykład gdy wehikuł zderzy się z czymś, zostanie staranowany, ostrzelany itp.

W niektórych przypadkach oznacza to automatyczną utratę panowania nad pojazdem, ale najczęściej sprawa, iż „musisz wykonać udany test Utraty Kontroli”. Innymi słowy musisz wykonać udany test DW, wykorzystując DW kierowcy. W przypadku, gdy test nie powiedzie się, kierowca straci panowanie nad pojazdem, ale jeśli TEST będzie pomyślny, nic się nie stanie.

Zawsze gdy kierowca straci panowanie nad pojazdem, wykonaj rzut k20, a rezultat testu określ korzystając z Tabeli Utraty Kontroli.

- Utrata kontroli następuje natychmiast po wykonaniu nieudanego testu.
- Nieudany test Utraty Kontroli traktowany jest jak Porażka – pojazd traci wszystkie pozostałe mu akcje.
- Test Utraty Kontroli wykonuje zawsze osoba dowodząca pojazdem.

## TABELA UTRATY KONTROLI NAD POJAZDEM

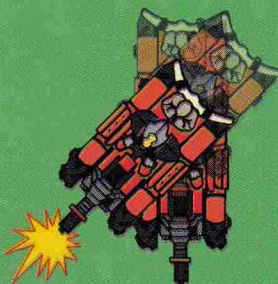
| RZUT 1K20 | EFEKT                                                                                                                                                                     |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1         | Pojazd porusza się do przodu o cały Ruch.                                                                                                                                 |
| 2-4       | Obróć pojazd o 45° w prawo, po czym przesun go o połowę Ruchu do przodu.                                                                                                  |
| 5-7       | Obróć pojazd o 45° w lewo, po czym przesun go o połowę Ruchu do przodu.                                                                                                   |
| 8-11      | Obróć pojazd o 45° w prawo, po czym przesun go o cały Ruch do przodu.                                                                                                     |
| 12-14     | Obróć pojazd o 45° w lewo, po czym przesun go o cały Ruch do przodu.                                                                                                      |
| 15-17     | Przesun pojazd do przodu o cały Ruch, po czym wykonaj kolejny rzut w tej tabeli, ignorując wynik 15 i więcej.                                                             |
| 18        | Uszkodzeniu ulega koło, gąsienica lub śmigło. Wykonuj rzuty w tej tabeli (ignorując wyniki 15 lub więcej) aż do momentu, w którym pojazd rozbije się lub opuści pole gry. |
| 19-20     | Pojazd natychmiast strzela z jednej losowo określonej broni w najbliższą figurkę znajdującą się w polu ostrzału. Wykonaj kolejny rzut (ignorując wynik 15 lub więcej).    |

## PRZYKŁAD 2



### AKCJA 1: ZATRZYMANIE

Obowiązkowe, jeśli w następnej akcji pojazd chce jechać do tyłu.



### AKCJA 2: NAWIĄZANIE WALKI

Ruch do tyłu 1 cal; zwrot o 45° w prawo; ruch do przodu 1 cal, strzał.

### AKCJA 3: NAWIĄZANIE WALKI

Ruch do przodu 1 cal; zwrot 45° w prawo; ruch do przodu 2 cale; strzał.



## ZDERZENIA

Pojazdy czasami zderzają się z różnymi przeszkodami. Kiedy tak się stanie, zastosuj poniższe przepisy.

- Zderzenie następuje w chwili, gdy pojazd zetknie się z terenem lub przeszkodą, przez którą nie może przejechać. Zazwyczaj jest to jakiś mur lub inny pojazd.
- Jedyny wyjątek od tej zasady ma miejsce, gdy pojazd Ciężki zderzy się z figurką normalnej (lub mniejszej) wielkości lub gdy pojazd Średni lub Lekki zderzy się z modelem małym; w takim przypadku pojazd nie zostaje uszkodzony.
- Uszkodzenia powstałe w czasie zderzenia oblicz według zasad podanych w części „Przejeżdżanie”, tak jakby pojazd sam się staranował. Jeśli pojazd zderzy się z innym pojazdem „taranując” się one nawzajem.
- Podczas zderzenia nie wykonuje się rzutu Lokacji Trafienia – zawsze jest to trafienie w pojazd (wynik 1-12 w Tabeli Lokacji Trafień).
- Sprawdzając uszkodzenia powstałe w czasie zderzenia nie wykonuje się testu Pancerza.
- „Przejechany” pojazd musi wykonać test Utraty Kontroli.
- Niezależnie od wielkości „przejechanego” pojazdu nie może się on skryć pod poduszkiem.





## MODELE LATAJĄCE

Modele latające są traktowane nieco inaczej niż pozostałe pojazdy. Zalecamy przesuwanie ich po stole tak jak zwykłych modeli naziemnych („na stole”), ale jeśli chcesz, możesz zbudować dla nich specjalne podstawki.

Staraliśmy się rozwiązać poruszanie pojazdów latających jak najprościej, by nie komplikowało to nadmierne rozgrywki. Dlatego założyliśmy, że wehikuł tego typu może znajdować się na jednej z dwóch wysokości: na ZIEMI (co oznacza, że wylądował) lub w POWIETRZU (na wysokości 10 cali).

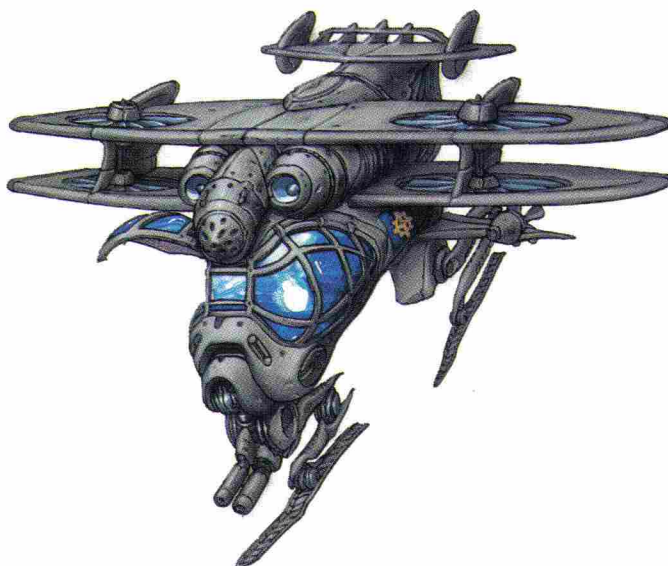
Poduszkowce unoszą się na wysokości jednego cala (zasada ta ma zastosowanie TYLKO w razie ich zniszczenia – patrz „Zestrzelenie modelu latającego”).

### PORUSZANIE MODELI LATAJĄCYCH

Pojazdy latające poruszają się i wykonują zwroty tak, jak normalne wehikuły, z następującymi wyjątkami:

- Helikoptery (koszt jednej akcji) mogą wykonać zwrot w miejscu o maksimum 360 stopni.

- Zwykle pojazdy latające zawsze muszą poruszyć się o co najmniej połowę Ruchu (zaokrąglając w dół). Pojazdy latające MUSZĄ poruszać się w każdej akcji (chyba że znajdują się na ziemi); oznacza to, że mogą wykonywać tylko Ruch i nawiązanie Walki (patrz wcześniej).



### LĄDOWANIE

Lądowanie odbywa się z chwilą zadeklarowania przeciwnikowi tego działania. Od tej chwili model jest uważany za znajdujący się na ziemi. Nie może się poruszać aż do chwili startu. Stosowane są następujące zasady:

- Pojazd musi znajdować się na ziemi, jeśli gracz chce go Zebrać.
- Pojazd znajdujący się na ziemi nie może Atakować.
- Pojazd znajdujący się na ziemi można atakować wręcz.

### ATAKI POJAZDÓW LATAJĄCYCH LUB ATAki SKIEROWANE PRZECIWKO NIM

- Jeżeli przepisy szczegółowe nie określają tego inaczej, żaden pojazd latający nie może zaatakować celu znajdującego się bliżej niż 10 cali od niego. Zasada ta nie dotyczy celów latających.
- Atak skierowany przeciwko pojazdowi latającemu wykonywany jest zawsze z ujemnym modyfikatorem -4 (zasada ta nie dotyczy helikopterów).
- Wiele pojazdów latających MUSI poruszać się w każdej akcji, co oznacza, że nie mogą wykonywać akcji Atak.
- Pojazdu latającego nie można atakować wręcz, chyba że jest on na ziemi. Pojazdy latające nie mogą się taranować w powietrzu.
- Broń posiadająca zasięg maksymalny 10 cali lub mniej nigdy nie może uszkodzić pojazdu latającego znajdującego się w powietrzu (z wyjątkiem poduszkowców). Zasada ta dotyczy także strzelb i miotaczy ognia, których wzorniki strzału są krótsze niż 10 cali.





## ATAKI POJAZDÓW

### WALKA WRĘCZ

Kiedy pojazd chce wykonać atak w walce „wręcz”, mówimy o przejechaniu (patrz dalej). Kierowca lub inny członek załogi OTWARTEGO POJAZDU (tylko) może wykonać atak wręcz – patrz „Atak w ruchu”.

### ATAK W RUCHU

Atak w Ruchu to działanie, gdy pojazd przemieszcza się obok figurki wroga, a kierowca lub inny członek załogi chce zaatakować ją bronią przeznaczoną do walki wręcz. Taki atak może przynieść nadzwyczajne wyniki.

Ataki w Ruchu można podjąć w sytuacji, kiedy pojazd wykonuje akcję nawiązanie Walki i przejeżdża w odległości do 1 cala od modelu wroga. Najpierw wykonywany jest ruch, dopiero później określa się rezultat ataku.

Ofiara ataku może uskokczyć, jeśli uda się jej wykonać test DW; w takim przypadku Atak w Ruchu jest nieudany i nic się nie dzieje. Nieudany test DW oznacza, że wykonywany jest normalny test walki wręcz (WW napastnika). Celny cios zadaje obrażenia z dodatkowym modyfikatorem +4!

- W trakcie Ataku w Ruchu nie można wykorzystywać broni drugorzędnej, a cel nie może wykonywać parowania.
- Nie można Zaatakować w Ruchu modelu Ukrytego – najpierw trzeba go wykryć.
- Jeśli Atakujesz w Ruchu model Czekający, patrz „Kontratakowanie przejeżdżającego pojazdu”.
- Kiedy pojazd Atakujący w Ruchu „przejedzie” model Ukryty, figurka ta może wykonać normalny, darmowy atak.

### STRZELANIE

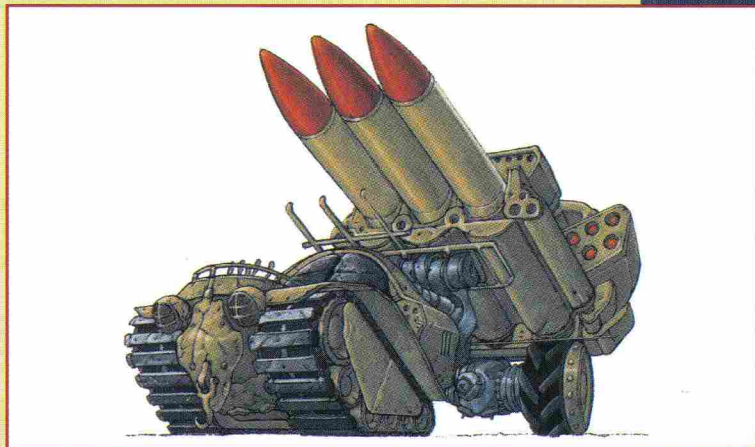
Strzał z broni zamontowanej na pojeździe wymaga wykonania normalnego testu BS strzelca.

**POLE OSTRZAŁU.** Pola ostrzału dla broni zamontowanej na pojeździe są podane w opisach poszczególnych wehikułów.

### PRZEJEŹDŻANIE

Kiedy chcesz przejechać wrogiego żołnierza, po prostu przesunij pojazd przez reprezentującą go figurkę. Nie trzeba wykonywać żadnego testu trafienia. Ofiara ataku może jednak spróbować uskokczyć, jeśli uda się jej wykonać test DW. Jeżeli będzie on udany, postaw figurkę obok trasy przejazdu pojazdu. Jeśli nie, figurka została trafiona. Podczas akcji nawiązanie Walki lub Ruch pojazd może przejechać dowolną liczbę przeciwników. Żaden model, niezależnie od wielkości, nie może się schować pod poduszkwcem.

Pojazdy Lekkie nie mogą przejechać modeli Bardzo dużych (i większych) – „zetknięcie” Nekropelacza z Biogigantem to zderzenie (patrz dalej), a nie przejechanie.



Przejeżdżany model może – zamiast próby uskokczenia – zdecydować się na zaatakowanie pojazdu (patrz „Szturmowanie pojazdów”). Ponieważ przejechanie to raczej niespodziewana forma ataku, w takim wypadku model otrzymuje ujemny modyfikator -8 do testu swojego DW.



**PRZEJEŹDŻANIE MODELI UKRYTYCH I/LUB CZEKAJĄCYCH.** Model Ukryty lub Czekający otrzymuje dodatni modyfikator +4 do testu DW w trakcie uskakiwania. Efekt ten jest kumulatywny – model Ukryty i Czekający otrzymuje modyfikator +8.

Przejechany model zawsze traci status modelu Ukrytego i Czekającego.

**OBRAŻENIA ZADANE W WYNIKU PRZEJECHANIA.** Obrażenia zadane wskutek przejechania zależą od wielkości pojazdu:

|               |        |
|---------------|--------|
| Pojazd lekki  | 16(x2) |
| Pojazd średni | 16(x3) |
| Pojazd ciężki | 16(x4) |

**PRZEJECHANIE INNEGO POJAZDU.** Patrz wcześniej „Zderzenia”.



## OSTRZAŁ Z POWIETRZA

Niektóre pojazdy latające mogą wykonać specjalny ostrzał z powietrza, wykorzystując do tego wzornik ostrzału z powietrza. Atak tego typu jest niezwykle skuteczny, szczególnie jeśli celuje się w skupiska żołnierzy wroga.

Prowadząc Ostrzał z Powietrza musisz stosować poniższe zasady:

- Aby móc ostrzelać wroga z powietrza, pojazd musi wykonać akcję Nawiązanie Walki – nie może w jej czasie zakrecać.
- Wzornik ostrzału umieszczany jest na osi pojazdu, nie dalej niż wynosi maksymalny zasięg broni i nie bliżej niż wysokość na jakiej znajduje się pojazd.
- Wzornik ostrzału może zostać umieszczony w dowolnym miejscu znajdującym się na osi pojazdu.
- Wykonaj jeden test trafienia, wykorzystując BS figurki obsługującej broń pojazdu. Nie zapomnij o ujemnym modyfikatorze -4 przyznanym ze względu na Nawiązywanie Walki.
- Niecelny strzał oznacza, że wzornik ostrzału powietrznego ulega rozrzutowi, określone według tabeli:

## k20 ROZRZUT

- 1-5 Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale za i na lewo od jego centrum.
- 6-10 Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale za i na prawo od jego centrum.
- 11-15 Wzornik Ostrzału o dwa cale w przód i na prawo od jego centrum.
- 16-20 Wzornik Ostrzału jest przemieszczany o dwa cale w przód i na lewo od jego centrum.
- Wszystkie modele znajdujące się pod wzornikiem Ostrzału otrzymują obrażenia, jednak jeśli broń, z której strzelano, posiadała modyfikator obrażeń, nie bierze się go pod uwagę.

**PRZYKŁAD:** Marcin ma Purpurowego Rekina, który może dokonać Ostrzału z Powietrza z karabinu maszynowego PS100 [normalne OB 14(x2)]. Pojazd znajduje się na wysokości 10 cali, dlatego wzornika nie można umieścić bliżej niż 10 cali. Ponieważ maksymalny zasięg MS100 wynosi 40 cali, wzornik nie może być również umieszczony dalej. Środek wzornika musi być umieszczony dokładnie na osi Rekina.

Pod wzornikiem znajdują się czterech Huzarzy (A, B, C i D). Marcinowi udaje się wykonać test ataku, dlatego wszyscy czterech Huzarzy otrzymują trafienie z OB 14.

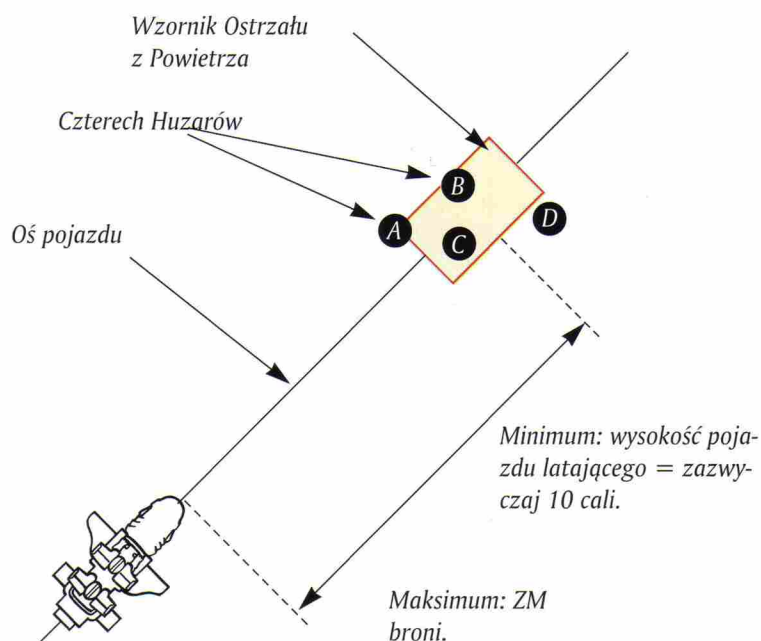
## ATAKOWANIE POJAZDU

Kiedy pojazd zostanie trafiony, najpierw ATAKUJĄCY powinien wykonać rzut Lokacji Trafienia. Następnie przeprowadza się test pancerza i wprowadzane są w życie skutki trafienia, uzależnione od wyniku rzutu w tabeli Lokacji Trafień.

### ATAKOWANIE POJAZDÓW W WALCE WRĘCZ

Zacznij walić mieczem w pancerz czołgu, a jeśli będziesz miał szczęście, otworzy się jakaś kłapa i ktoś zaprosi cię do środka... Broń do walki wręcz została zaprojektowana tak, by cięła ciało, kości, mięśnie, żyły, ścięgna, jelita i temu podobne, krwiste rzeczy – ale nie stalowe pancerze czołgu.

- Zamiast wykonywać rzut na Tabeli Lokacji Trafień, atakujący może wybrać lokację, którą atakuje.
- Celem ataku nie może być załoga pojazdu zamkniętego – patrz jednak „Szturmowanie pojazdów”.
- Siła modelu atakującego wręcz pojazd jest zmniejszana o 5 punktów. Jeśli oznacza to, że atakujący otrzymuje negatywny modyfikator do S, jest on ODEJMOWANY od OB broni.
- W walce wręcz nie można zaatakować modelu latającego (oprócz poduszkowców), chyba że wehikuł taki znajduje się na ziemi.
- Pojazdy jako takie nie mogą parować, ale członkowie załogi mogą się w ten sposób bronić przed atakami, które są skierowane przeciwko nim. Nie mogą oni parować ataków skierowanych przeciwko pojazdowi, poza tym żaden członek załogi nie może parować, kiedy pojazd znajduje się w ruchu.





## ZASADY DODATKOWE

### BRŃ STRZELAJĄCA SERIAMI I POJAZDY.

Kiedy pojazd jest atakowany z broni strzelającej serią pocisków, dla każdej serii, która trafi wehikuł, wykonaj oddzielny test Lokacji Trafienia.

**BRŃ OBSZAROWA I POJAZDY OTWARTE.** Jeśli strzelasz z takiej broni w pojazd OTWARTY i TRAFISZ, wykonaj normalny test Lokacji Trafienia. Jeśli jego wynik wskaże, że trafiłeś załogę, określ w normalny sposób obrażenia – w takiej sytuacji nie dzieje się nic więcej.

Jeśli jednak trafisz cokolwiek innego, najpierw w normalny sposób określ uszkodzenia zadane danej lokacji, a następnie wykonaj kolejny atak przeciw załodze.

Strzelby i miotacze ognia nie mogą w ogóle uszkodzić pojazdów, ale oddane z nich strzały mogą zabić lub zranić załogę (pamiętaj, że większość pistoletów, strzelb i miotaczy ognia nie może trafić pojazdu latającego, gdyż zasięg tych broni jest mniejszy niż 10 cali).

**PRZYKŁAD:** Marcin strzela do Anioła Śmierci Przemka, mającego P 27, z wyrzutni rakiet Southpaw, która zadaje OB 12(x4). Wynik rzutu w Tabeli Lokacji Trafień wynosi 11 – pojazd. Przemek musi wykonać cztery testy pancerza – wyniki 15 i mniej oznaczają, że pojazd nie zostanie uszkodzony. Dodatkowo musi wykonać cztery testy P Inkwizytora. Na samym końcu Marcin kładzie na środku Anioła wzornik wybuchu, żeby sprawdzić, czy trafiony został któryś ze stojących obok pojazdu żołnierzy.

### BRŃ OBSZAROWA I POJAZDY ZAMKNIĘTE.

Broń tego typu nie działa w jakiś szczególny sposób na pojazdy ZAMKNIĘTE. Umieść jednak pośrodku pojazdu wzornik, by sprawdzić, czy trafiony został jakiś stojący w pobliżu wehikułu żołnierz.

Jeśli do strzału z broni posługującej się wzornikiem zastosowane zostaną zasady rozrzutu, pojazd może zostać uszkodzony odłamkami, jeśli choć częściowo znajduje się pod wzornikiem.

Miotacze ognia i strzelby nie mogą uszkodzić pojazdów zamkniętych.

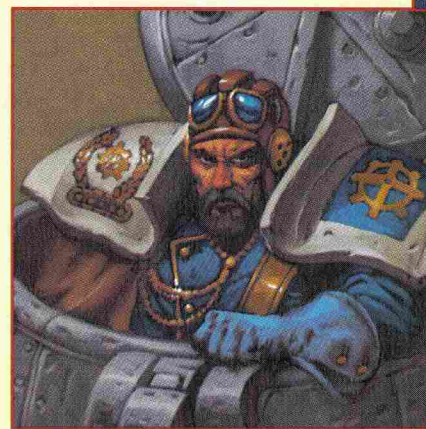
**PRZYKŁAD:** Marcin strzela do Szakala Przemka, mającego P 30, z wyrzutni rakiet Southpaw, która zadaje OB 12(x4). Wynik rzutu w Tabeli Lokacji Trafień wynosi 11 – pojazd. Przemek musi wykonać cztery testy pancerza – wyniki 18 i mniej oznaczają, że pojazd nie zostanie uszkodzony.

Kiedy jednak Marcin kładzie pośrodku Szakala wzornik wybuchu, okazuje się, że znajdują się pod nim także dwaj Huzarzy, stojący obok pojazdu. Oni również otrzymują obliczone w normalny sposób obrażenia.

**ABSOLUTNY SUKCES I POJAZDY.** Absolutny sukces przy strzale w pojazd oznacza, że nie może on wykonać testu pancerza dla pierwszego utraconego punktu ŻW. Wykonaj rzut w Tabeli Lokacji Trafień i wprowadź w życie skutki trafienia.

## PARADA

Nie ma widoku, który przynosiłby większą chwałę Bauhausowi, niż widok dywizji Kobr, jadących powoli wzdłuż Rue d'Commerce w Heimbargu. To właśnie parada Ravagerów – starych gąsienicowych czołgów, które były na uzbrojeniu naszego wojska zanim Richthausen wyprodukował pierwszy czołg-poduszkowiec – spowodowała, że zgłosiłem się do Ministerstwa Wojny i wstąpiłem do 11 Dywizji Pancerniej.



Kiedy byłem mały, parady takie jak ta odbywały się każdej wiosny. Pierwsza, jaką pamiętam, miała miejsce tuż przed rozpoczęciem Drugiej Wojny Korporacyjnej. Na archipelagu Graveton i wokół pól naftowych Novakurska toczyły się wtedy jakieś małe potyczki, dlatego Bauhaus rozpoczął intensywniejsze szkolenie swej armii. Ćwiczenia, gry wojenne, manewry z użyciem ostrej amunicji... i defilady. Straż szlacheckich rodów występowała tam w tradycyjnych mundurach prowadząc czołgi, samochody pancerne i samobieżne działa przeciwpancerne; na niebie było pełno Klein Heliteków i wczesnych wersji Barakud. Kiedy miałem siedem lat, taki widok oszołamiał mnie – chwilę, w której dotknąłem palcami pancerza czołgi, zapamiętałem na całe życie. Ludzie z ministerstwa propagandy dobrze wykonywali swoją pracę.

Szkolenie w dywizji pancerniej zawsze było niebezpieczne. Wojna niosła ze sobą coraz to nowszy sprzęt, ale również konieczność walki ramieniem z niewyszkolonymi poborowymi. Zdarzało się, że mieliśmy tylko kilka godzin na zapoznanie się z nowym czołgiem Richthausena, a już musieliśmy jechać w nim do boju. Wielu młodych żołnierzy zginęło w imię postępu, dokonanego przez Bauhaus. Chwała korporacji.

W końcu mi także się to przytrafiło. Moje pierwsze zadanie bojowe polegało na dowodzeniu manewrami prototypowych GEC-12 Kobry. Maszyny były tak nowe, że wciąż pachniały fabryką. Proste zadanie, naprawę. Przynajmniej do momentu, w którym Mishima zdecydowała się wypróbować nasze nowe zabawki swoją artylerią przeciwpancerną.

Do tej pory nie rozumiem, jak zwiad mógł przeoczyć cały oddział artylerii Mishimy. Moje drugie, cyniczne ja twierdzi, że po prostu nam o nich nie powiedzieli, zdecydowani wypróbować nowe czołgi w bardziej "realistycznych" warunkach.

Manewry zakończyły się, oczywiście, klęską. To, co powinno być niewielką przeszkodą, zamieniło się w piekło wybuchających pocisków. To cud, że czołgi to wytrzymały, jeszcze jedno świadectwo jakości naszych produktów – radia nie nawalały nawet po otrzymaniu przez maszynę bezpośredniego trafienia. Słyszałem bardzo wyraźnie krzyki i jęki moich podkomendnych, kiedy prowadzone przez nich Kobry niszczone jedna po drugiej.

Moja załoga miała szczęście. Wyciągnęliśmy z Kobry wszystko, co tylko się dało. Kolejne wersje tej maszyny zawdzięczają wiele naszemu wynalazcy. Nie widać w nich tylko tego, że nie udało się nam przetrwać pół tuzina bezpośrednich trafień. Richthausen pozostawił to Ministerstwu Wojny, które przyznało mi Medal Poświęcenia – w podzięk za obie nogi stracone w wybuchu.

Obecnie nie pozostaje mi nic innego, niż udział w defiladach. Ubranego w parady mundur sadząją mnie na wieży Kobry tak, żeby wszystkie dzieciaki widziały mnie i wielki Medal Poświęcenia, wiszący na mojej szyi. Nie ma widoku, który przynosiłby Buhausowi większą chwałę.



**TRAFIENIE KIEROWCY.** Kiedy kierowca pojazdu zostanie TRAFIONY, musi wykonać test Utraty Kontroli (wykonuje się go tylko raz, nawet jeśli został trafiony z broni z modyfikatorem obrażeń). Test wykonuje się przed określeniem obrażeń.

Kiedy kierowca zostanie także RANIONY, automa-

tycznie traci kontrolę. Wykonaj powtórny rzut w Tabeli Utraty Kontroli.

**STRZAŁ PODLEGAJĄCY ROZRZUTOWI PRZECIWKO MODELOWI LATAJĄCEMU.** Kiedy strzelasz do pojazdu latającego z broni, która może mieć rozrzut, i nie trafiasz, strzał nie przynosi żadnych efektów.

## LOKACJA TRAFIENIA



test będzie niepomyślny, pojazd traci jeden punkt ŻW. Ponadto istnieje 50% szans, że trafiony obiekt zostanie zniszczony. Stosowane są następujące reguły:

- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą PARZYSTĄ (2, 4, 6 itd.), pojazd zostaje unieruchomiony do końca gry (nie traci kolejnego punktu ŻW).
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą NIEPARZYSTĄ (1, 3, 5 itd.), pojazd pozostaje sprawny (nie traci dodatkowego punktu ŻW).

Kiedy dowodzony przez ciebie pojazd zostanie trafiony, powinieneś wykonać test Lokacji Trafienia PRZED wykonaniem testu Pancerza.

**TABELA LOKACJI TRAFIENIA.** Każdemu atakowi odpowiada tylko jeden rzut w Tabeli Lokacji Trafień. Jedyny wyjątek to strzały z broni strzelającej seriami – wtedy dla każdej serii wykonywany jest oddzielny rzut.

### TABELA LOKACJI TRAFIEŃ

|       |                                     |
|-------|-------------------------------------|
| 1k20  | LOKACJA TRAFIENIA                   |
| 1-14  | Korpus                              |
| 15-16 | Silnik/koła/gąsienice               |
| 17-18 | SI/załoga                           |
| 19    | Broń                                |
| 20    | Zasobnik amunicyjny/zbiornik paliwa |

- Model uzbrojony w karabin snajperski I Celujący może wybrać określoną lokację pojazdu, ale traci w takim wypadku dodatni modyfikator +4 do OB i BS.

**KORPUS.** Wykonywany jest normalny test P pojazdu. Jeśli jest on nieudany, model traci 1 punkt ŻW.

**SILNIK/KOŁA/GĄSIENICE.** Wykonywany jest normalny test P pojazdu. W przypadku, gdy test jest udany, nie dzieje się nic więcej. Jeśli jednak

### SI/ZAŁOGA.

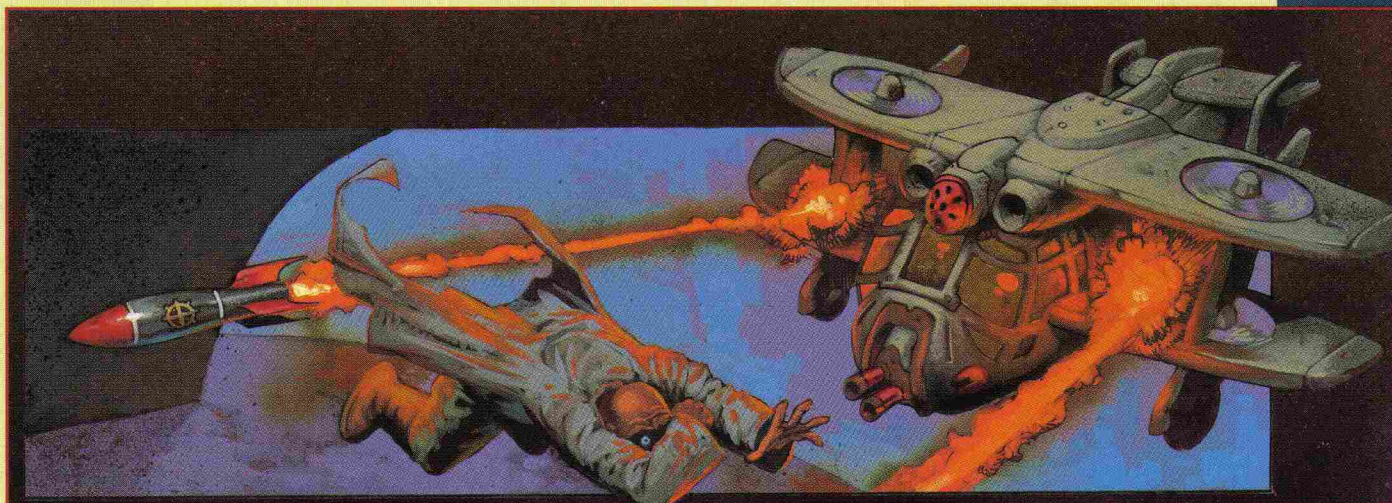
**POJAZD OTWARTY** – określ losowo, który z członków załogi został trafiony, po czym w normalny sposób określ obrażenia, nie biorąc w ogóle pod uwagę pojazdu.

**POJAZD ZAMKNIĘTY** – wykonaj normalny test pancerza pojazdu. Udany TEST oznacza, że nie dzieje się nic więcej. Jeśli jednak wynik testu będzie niepomyślny, pojazd traci 1 punkt ŻW i istnieje 50% szans na to, że zostanie również trafiony losowo wybrany członek załogi.

- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą PARZYSTĄ (2, 4, 6 itd.) określ losowo, który z członków załogi został trafiony, po czym w normalny sposób określ rezultat trafienia.
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą NIEPARZYSTĄ (1, 3, 5 itd.), nie dzieje się nic więcej.
- Jeśli pojazd jest SI i trafiono odpowiednią lokację (pancerz został przeбит, a wynik tego testu jest liczbą parzystą), wehikuł jest na stałe wyłączony z gry i przez resztę rozgrywki nie może podejmować żadnych działań. Mimo to nie wybucha.

**BROŃ.** W normalny sposób wykonywany jest test P pojazdu. Jeśli jest pomyślny, nie dzieje się nic szczególnego. Jeśli jednak pocisk przebije pancerz, pojazd traci jeden punkt ŻW, a dodatkowo istnieje 50% szans, że zostanie zniszczona jedna, losowo określona broń pojazdu:





- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą PARZYSTĄ (2, 4, 6 itd.), określ losowo broń, która zostaje uszkodzona i która do końca gry nie nadaje się do użytku. Pojazd nie traci dodatkowego punktu ŻW.
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą NIEPARZYSTĄ (1, 3, 5 itd.), nie dzieje się nic szczególnego.

#### ZASOBNIK AMUNICYJNY/ZBIORNIK PALIWA.

W normalny sposób wykonywany jest test P pojazdu. Jeśli jest pomyślny, nie dzieje się nic szczególnego. Jeśli jednak pocisk przebije pancerz, pojazd traci jeden punkt ŻW, a dodatkowo istnieje 50% szans, że wybuchnie.

- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą PARZYSTĄ (2, 4, 6 itd.), wehikuł wybuchy (patrz „Wybuchy pojazdów“)
- Jeśli pojazd został uszkodzony, a wynik testu pancerza był liczbą NIEPARZYSTĄ (1, 3, 5 itd.) zbiornik paliwa i zasobniki amunicyjne pozostają nietknięte. Nie dzieje się nic więcej.

#### POJAZD, KTÓREGO ŻYWOTNOŚĆ SPADA DO 0

Kiedy ŻW pojazdu naziemnego spadnie do 0, należy natychmiast rzucić k20. Wynik 10 i mniej oznacza, że należy natychmiast wykonać test Utraty Kontroli (ignorując wyniki 19 i więcej).

Cała załoga ginie na miejscu, a po wprowadzeniu w życie wyników rzutu w Tabeli Utraty Kontroli, pojazd zatrzymuje się. Teraz należy sprawdzić, czy wehikuł wybuchy (wynik 10 lub mniej przy rzucie 1k20). Jeśli tak się stanie, patrz „Wybuchy pojazdów“.

Pojazdy, które nie wybuchły pozostają na stole i są uważane za osłone.

Pojazdy latające, których ŻW spadła do 0, rozbijają się – patrz „Zestrzelenie pojazdu latającego“.

## SZTURMOWANIE POJAZDÓW

Kiedy żołnierze twojej drużyny nie posiadają żadnej broni mogącej uszkodzić nadjeżdżającą stalową bestię, nie załamuj się – w heroicznej grze można dokonywać heroicznych wyczynów! A najbardziej bohaterskim czynem jest szturm na pojazd – mówiąc krótko wskoczenie na niego, otwarcie wjazdu i wrzucenie do środka granatu lub wystrzelenie w mroczną czeluszczykę całego magazynku naboików, co powinno skutecznie unieszkodliwić wszystkich, którzy są w środku.

**WSKAKIWANIE I ZESKAKIWANIE Z PORUSZAJĄCYCH SIĘ POJAZDÓW.** Żeby tego dokonać, model musi dotykać swoją podstawką podstawki pojazdu. Wykonywany jest test DW – jeśli jest udany, atakujący żołnierz wskoczył na wehikuł, w przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

Niezmodyfikowany wynik 20 tego testu DW oznacza Porażkę – atakujący żołnierz zostaje zmiażdżony przez koła lub gąsienice pojazdu (chyba że pojazd się nie poruszał, tzn. jego ostatnią akcją był Atak).

Jeśli wskakujący model jest PRZEJEŹDZANY przez pojazd, test DW wykonywany jest z ujemnym modyfikatorem -8.

Model może zeskoczyć z poruszającego się pojazdu (tzn. z takiego, którego ostatnia akcja nie była Atakiem) w dowolnej chwili, po prostu deklarując takie działanie. Wykonywany jest test DW. Jeśli wynik testu jest pomyślny, żołnierz ląduje cało na ziemi, w przeciwnym wypadku traci jeden punkt Żywołności, przy czym nie bierze się pod uwagę pancerza. Absolutny Sukces daje możliwość natychmiastowego wykonania dodatkowej akcji Ruch; Porażka oznacza, że model dostaje się pod pojazd i natychmiast ginie.

W przypadku, gdy atakowany pojazd nie porusza się, patrz „Wchodzenie i wychodzenie z pojazdu“, znajdujący się na stronie 19.

**PORUSZANIE SIĘ PO POJEŹDZIE.** W przypadku pojazdów Średnich i Ciężkich, figurka musi poruszyć







## DO ATAKU

– Sir, mamy towarzystwo.. och nie...

Dowódca uniósł brwi.

– Kto tym razem?

Wzdłuż całej długości okopu zapadła cisza. Obserwator przetknął ślinę.

– To czołgi typu Grizzli, sir – powiedział, odrywając się na moment od teleperskopolu. Stał na czubkach palców, usiłując dojrzeć coś na przedpolu. Dzieciak nie mógł mieć więcej niż 16 lat. – Odebraliśmy te okopy Impom nie dalej niż tydzień temu, a teraz zjawili się, żeby je odebrać.

Dowódca ponuro przytaknął własnym rozważaniom. Wszyscy wiemy jak to będzie wyglądało.

Któż może zapomnieć ten straszny, podźwiewkowy jęk czołgów zbliżających się, gdy ty się kryjesz, w oczekiwaniu – pełny nadziei – że potworna bestia nie zauważy cię? A później nadejdą ich grupy

wsparcia. W okopach wylądają pojemniki z gazem, płosząc nas niczym owady. Będziemy łatwym celem dla ich żołnierzy, którzy odbiorą ten okop i będą dalej chronić swe cenne czołgi, Czy moja maska przeciwgazowa jest naładowana? Kiedy ją ostatnio sprawdzałem? Czy mam jeszcze...

– Ile ich jest, synu – powiedział niewyraźnie dowódca. W kącie ust tkwiło nielegalne cygaro, przemycone z Bernheim Estates.

– Trzy, może cztery – odpowiedział dzieciak. Głos mu się załamywał. – Jedenasty batalion pancerny.

Nie zdołałem się powstrzymać.

– Trzy lub cztery Grizzlie? To wszystko co ma jedenasty.

– Na miłość Nata, Greene. Zamknij się. Daj mi peryskop – powiedział dowódca. Wypluł gruby niedopałek cygara z ust. Nasz dowódca jest co najmniej trzydzieści centymetrów wyższy od tego dzieciaka i tyle samo szerszy. Ten facet jest zbudowany odpowiednio do wojaczki. – OK. Poproście drogą radiową dowództwo Capitolu o wsparcie oddziału Banshee. Musimy pozbyć się grup wsparcia i wypracować czyste pole ostrzału dla czołgów. Jeśli Banshee nie dadzą sobie rady, wychodzimy z okopu i sami zajmujemy się żołnierzami. Żołnierze z bronią ciężką mają zająć się czołgami. Naprzód, ruszać!

Wszyscy w okopie rzucili się na swoje stanowiska. Zazwyczaj nie zajmujemy się walką w okopach i nie znamy tych wszystkich subtelności, dzięki którym pomagają przetrwać walkę. Teraz obchodzi nas tylko to, że z północy zbliża się ku nam kilkaset ton stali wyprodukowanej przez Fine Bauhaus Engineering.

Pod ścianą okopu wpadłem na sparaliżowanego ze strachu dzieciaka.

– Nie potrafię, chłopie – powiedział do mnie, jego oczy były rozszerzone ze strachu. Nic mnie nie ruszy nad krawędź tego okopu. Jestem obserwatorem, chłopie. Ja tylko wyglądam, z tego żyję. Greene, musisz mi pomóc.

– Spokój, dzieciaku – powiedziałem. Dałem mu Headbutta i zasobnik z amunicją. – Zostań tu i strzelaj do czołgów... Ja...ja pójdę do ataku. Wiesz jak to obsługiwać?

Dzieciak przytaknął, wciąż przestraszony, ale już nie bardziej niż my wszyscy.

– Dobrze – powiedziałem. – I nie dziękuj. Wcale nie robię ci przysługi.

Hałas nadjeżdżających czołgów wypełnił okop.

się, aby dotrzeć do miejsca, skąd można przedostać się do środka pojazdu (np. klapy, siedzenia kierowcy itp.). Nie robi się tego w przypadku pojazdu Lekkiego.

**POJAZD ZAMKNIĘTY:** Figurka musi wykonać jedną akcję Ruch, aby otworzyć wąż (niezależnie od rozmiarów pojazdu tylko jedną akcję tego typu). Jeśli model porusza się po pojeździe LUB też stoi na nim, gdy TEN wykonuje akcję Ruch lub Nawiązanie Walki, figurka musi ponownie wykonać opisany wyżej test DW. Niepomyślny wynik oznacza, że żołnierz spada na ziemię.

**POJAZD OTWARTY:** Jedynie nieliczne pojazdy tego typu są duże na tyle, że konieczne będzie poruszanie się po nich. W takim przypadku zastosuj jednak przepisy dotyczące pojazdów zamkniętych.

**OTWARCIE WŁAZU.** Jeśli pojazd jest zamknięty, to aby zaatakować załogę, trzeba najpierw otworzyć wąż (w przypadku pojazdów otwartych nie jest to konieczne; przejdź do „Atakowanie załogi pojazdu”). Wymaga to wykonania rzutu k20, którego wynik nie może być niższy od wartości DW modelu, próbującego otworzyć klapę. Pozytywny wynik oznacza otwarcie wążu,

a w przypadku niepomyślnego rzutu, kłapa pozostaje zamknięta. Po otwarciu wążu przejdź do „Atakowanie załogi pojazdu”.

### ATAKOWANIE ZAŁOGI POJAZDU

Mogliśmy zaprojektować oddzielną, bardzo fajną grę o walce w lub na pojazdach. Ale ponieważ rozgrywka Strefy Wojny jest szybka i gwałtowna, postanowiliśmy zrobić co innego.

Jeśli chcesz zaatakować załogę pojazdu, musisz najpierw wykonać szturm na wehikuł i otworzyć wąż (opisano to wcześniej).

### ATAKOWANIE ZAŁOGI BRONIĄ DO WALKI

**WRĘCZ.** Jeśli chcesz zabić członka załogi bronią przeznaczoną do walki wręcz, musisz poświęcić akcję na rzut k20, którego wynik musi być mniejszy lub równy NIE-ZMODYFIKOWANEJ wartości WW atakującego modelu. Nie stosuje się żadnych modyfikatorów i nie wykonuje parowania. Po prostu w ten sposób określa się tylko, ile rund zajmie zabicie wszystkich członków obsługi pojazdu. (Załoga jest przypięta pasami do swoich siedzeń, nosi specjalne kaski, nie jest uzbrojona, nie nosi też pan-



cerza, a wewnątrz jest dużo dymu i jest głośno – coś... członkowie załogi są wtedy jagniętami prowadzonymi na rzeź). Udany wynik oznacza, że ginie jeden losowo wybrany członek załogi. Niepomyślny wynik oznacza utratę akcji. Porażka to strata wszystkich pozostałych akcji.

Kiedy figurka znajduje się „wewnątrz” pojazdu zamkniętego, nie może stać się celem ataków z zewnątrz. W takim wypadku, jeśli któryś z żołnierzy chce powstrzymać wroga atakującego przyjazny pojazd, musi wskoczyć na wehikuł w opisany wcześniej sposób i przeprowadzić normalną walkę wręcz. W takim przypadku żaden z walczących nie może oderwać się od przeciwnika; z tej walki tylko jeden wyjdzie żywy. Do walki nie może się przyłączyć żaden inny model – wewnątrz pojazdu jest zbyt mało miejsca.

Jeśli przepisy nie mówią inaczej, wewnątrz pojazdu nie można wykonywać zamasztych cięć.

**ATAKOWANIE ZAŁOGI Z BRONI PALNEJ.** Wykorzystuje się procedurę identyczną z opisaną powyżej, jedynie zamiast WW używa się BS.

**ATAKOWANIE ZAŁOGI BRONIĄ KORZYSTAJĄCĄ ZE WZORNIKA.** Atakujący wykonuje akcję i rzuca k20. Jeśli wynik jest inny niż 20 (20 oznacza Porażkę i stratę pozostałych akcji), ginie cała załoga – tak po prostu. Ci, którzy nie zginą od pocisków lub płomieni, są całkowicie zdezorientowani hałasem i szokiem. Przy parzystym wyniku rzutu kostką (2, 4, 6 itp.), ginie również strzelec. Przy wyniku nieparzystym udaje mu się uniknąć własnego strzału.

## ZASADY DODATKOWE

### SZTUCZNE INTELIGENCJE

Niektóre pojazdy, na przykład TA6500, to Sztuczne Inteligencje. W ich wypadku mają zastosowanie wszystkie przepisy dotyczące SI, a dodatkowo poniższe reguły:

- Nie można szturmować tego rodzaju pojazdów.
- Tego rodzaju pojazdy nie uciekają ani nie ulegają panice.

### KONTRATAKOWANIE PRZEJEŹDZAJĄCEGO POJAZDU

Czekający model, który znajduje się w odległości do 1 cala od przejeżdżającego pojazdu, może zaatakować go wręcz, nawet jeśli pojazd zatrzyma się poza jego zasięgiem walki wręcz.

W takim przypadku stosuje się opisane wcześniej przepisy z części „Atakowanie pojazdów w walce wręcz”.

### WYBUCHY POJAZDÓW

Na wybuchającym pojeździe umieszcza się wzornik wybuchów. Każdy model znajdujący się pod wzornikiem otrzymuje następujące obrażenia:

|               |        |
|---------------|--------|
| pojazd lekki  | 16(x3) |
| pojazd średni | 16(x4) |
| pojazd ciężki | 16(x4) |

Ponadto eksplozja Ciężkiego pojazdu razi wszystkie modele znajdujące się w promieniu 6 cali od jego środka, zadając im OB 16. Modele, które wybuchły, usuwa się ze stołu.

### POJAZDY, PANIKA I UCIECZKA

Kiedy pojazd straci połowę punktów ŻW, musi wykonać test paniki (zaokrąglij w górę; pojazd mający ŻW 5 musi wykonać pierwszy test paniki, gdy straci 3 punkt ŻW). Kolejne testy paniki są wykonywane za każdym razem, gdy wehikuł straci następne punkty ŻW.

Pojazd jest uważany za „rozbity”, gdy zginie połowa jego załogi (zaokrąglij w górę; wehikuł mający pięciu członków załogi zostanie rozbity, gdy zginie trzeci członek załogi).

- W przeciwieństwie do drużyn żołnierzy, pojazdy wchodzące w skład drużyn pojazdów wykonują te-

sty paniki i ucieczki oddzielnie (kiedy jeden pojazd w drużynie ulegnie panice, pozostałe nie ulegną jej automatycznie).

- Pojazd, w którego załodze znajduje się model pojedynczy, nigdy nie ulegnie panice ani nie ucieknie.
- W stosunku do modeli ogarniętych paniką stosowane są normalne przepisy dotyczące zwykłych drużyn, ale atakując „spanikowany” wehikuł nie otrzymuje się żadnych modyfikatorów. Ogarnięte paniką pojazdy nie odwracają się „plecami do wroga”; muszą one wykonać zwrot i jak najszybciej przedostać się do własnej strefy rozstawienia (nie przejeżdżając jednak po drodze własnych żołnierzy).
- SI nie ulegają panice ani nie uciekają.

### ZESTRZELENIE POJAZDU LATAJĄCEGO

Jeśli zniszczony zostanie pojazd latający, odnieś się do wyniku „18” z Tabeli Utraty Kontroli. Wraz z każdym przebytem caliem pojazd taki automatycznie traci jeden cal wysokości. Pojazd rozbija się, jeśli na jego drodze znajdzie się jakaś wysoka przeszkoda. W przeciwnym wypadku rozbija się o ziemię. Kiedy uderzy w ziemię (zazwyczaj po przebyciu 10 cali), wybuchą; wykorzystaj podane wcześniej zasady dotyczące wybuchających pojazdów.

### WCHODZENIE I WYCHODZENIE Z POJAZDU

Członek załogi może w dowolnym momencie wejść lub wyjść do/z pojazdu (reszta załogi może atakować lub robić coś innego). PO wyjściu lub wejściu do pojazdu tura danego modelu dobiega końca (nawet jeśli pojazdowi pozostały jakieś akcje).

- Po wydaniu akcji umieść żołnierza tuż obok pojazdu, z którego właśnie wyszedł.
- Wykorzystując powyższe zasady nie można „ukraść” ani przejąć kontroli nad obcym pojazdem.
- Patrz również strona 17, zasady zawarte w części „Wskakiwanie i zeskakiwanie z poruszających się pojazdów”.





## POJAZDY, SZTUKA I MROCZNA HARMONIA

Każde istniejące zaklęcie Sztuki i Dar Mrocznej Harmonii należy rozpatrzyć indywidualnie. Poniżej znajduje się opis efektów, jakie dane zaklęcie wywiera na pojazd lub jego załogę:



### SZTUKA TELEKINEZY

UDERZENIE: normalne działanie na pojazd.  
TARCZA: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
TELEPORTACJA: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
EKSPLOZJA: normalne działanie na pojazd.

### SZTUKA WPŁYWANIA

DOMINACJA: brak efektu na kierowcę; można wykorzystać przeciw pasażerom w pojeździe OTWARTYM.  
TELEPATIA: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
ZEBRANIE ROZPROSZONEGO ODDZIAŁU: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
ROZKAZ: celem zaklęcia może być kierowca sprzymierzonego pojazdu OTWARTEGO.

PANIKA: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
BÓL: celem zaklęcia może być dowolny członek załogi pojazdu OTWARTEGO.

**SZTUKA WYKLINANIA.** Żaden z czarów tej dyscypliny, które opisano w podręczniku Warzone, nie wywiera efektu na załogę lub pojazd.

**SZTUKA PRZEMIANY.** Żaden z czarów tej dyscypliny, które opisano w podręczniku Warzone, nie wywiera efektu na załogę lub pojazd.

## MROCZNA HARMONIA

### DARY MROCZNEJ HARMONII

WŁÓCZNIA BÓLU: celem zaklęcia może być dowolny członek załogi pojazdu OTWARTEGO.  
AURA MROKU: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
TELEPATYCZNY ROZKAZ: normalne działanie na pojazd.  
AWARIA: brak efektu w stosunku do pojazdu, ale celem działania zaklęcia może być wyposażenie członka załogi pojazdu OTWARTEGO.  
KOMPRESJA CZASU: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
CZAS ŚMIERCI: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.

### DARY ILIAN

MIĘDZYWYMIAROWA DZIURA: normalne działanie na pojazd.  
ZISZCZENIE MOCY: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
CHWYT ŚMIERCI: celem zaklęcia może być dowolny członek załogi pojazdu OTWARTEGO.  
PRAWDZIWE WROTA: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.

**DARY MUAWIJHE.** Żaden z Darów Muawijhe opisanych w podręczniku Warzone nie wywiera efektu na załogę lub pojazd.

### DARY SEMAI

KONTROLA UMYŚŁU: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
STOPIENIE UMYŚŁU: celem zaklęcia może być dowolny członek załogi pojazdu OTWARTEGO.  
OPĘTANIE: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
CAŁUN: normalne działanie na pojazd, jeśli osoba rzucająca czar znajduje się wewnątrz pojazdu.

### DARY ALGEROTHA

MORDERCZY MROK: celem zaklęcia może być dowolny członek załogi pojazdu OTWARTEGO.  
MIĘDZYWYMIAROWY SKOK: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
SPACZENIE: celem zaklęcia może być dowolny członek załogi pojazdu OTWARTEGO.  
STRUMIEN Kwasu: normalne działanie w stosunku do pojazdu.  
WYWOŁANIE SZAŁU: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.

### DARY DEMNOGONISA

UWIEZIENIE TRUPA: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.  
ROZKŁAD: normalne działanie w stosunku do pojazdu. Kiedy ten czar zostanie rzucony, wykonaj rzut w Tabeli Lokacji Trafień, by określić, jaka część pojazdu lub która broń została zniszczona. Zignoruj wynik wskazujący na załogę/SI.  
ZARAŻENIE: brak efektu w stosunku do pojazdu/załogi.



## OBJAŚNIENIA ZASAD

### SPECJALNE ZDOLNOŚCI KORPORACYJNE

Wszystkie KORPORACYJNE zdolności specjalne (Wsparcie Lotnicze i Desant Śmigłowiec Capitolu, Nadszedł Czas Bauhausu itd.) są dostępne dla WSZYSTKICH rodzajów żołnierzy danej korporacji, chyba że przepisy mówią co innego.

### ABSOLUTNE SUKCESY

**...I MODYFIKATORY OBRAŹEŃ.** Kiedy podczas testu strzela z broni z modyfikatorem obrażeń otrzymasz Absolutny Sukces, cel automatycznie traci jeden i tylko jeden punkt Żywotności. Przy pozostałych obrażeniach wynikających z modyfikatora obrażeń cel ma prawo do wykonania testów pancerza.

**...I TESTY PANCERZA.** Każdy Absolutny Sukces osiągnięty przy teście pancerza oznacza, że wszelkie odniesione obrażenia zostają zanegowane, chyba że same zostały zadane dzięki Absolutnemu Sukcesowi. Cały atak nie ma żadnego efektu. Zasada ta dotyczy również broni wykorzystujących wzorniki i ataków z modyfikatorem obrażeń.

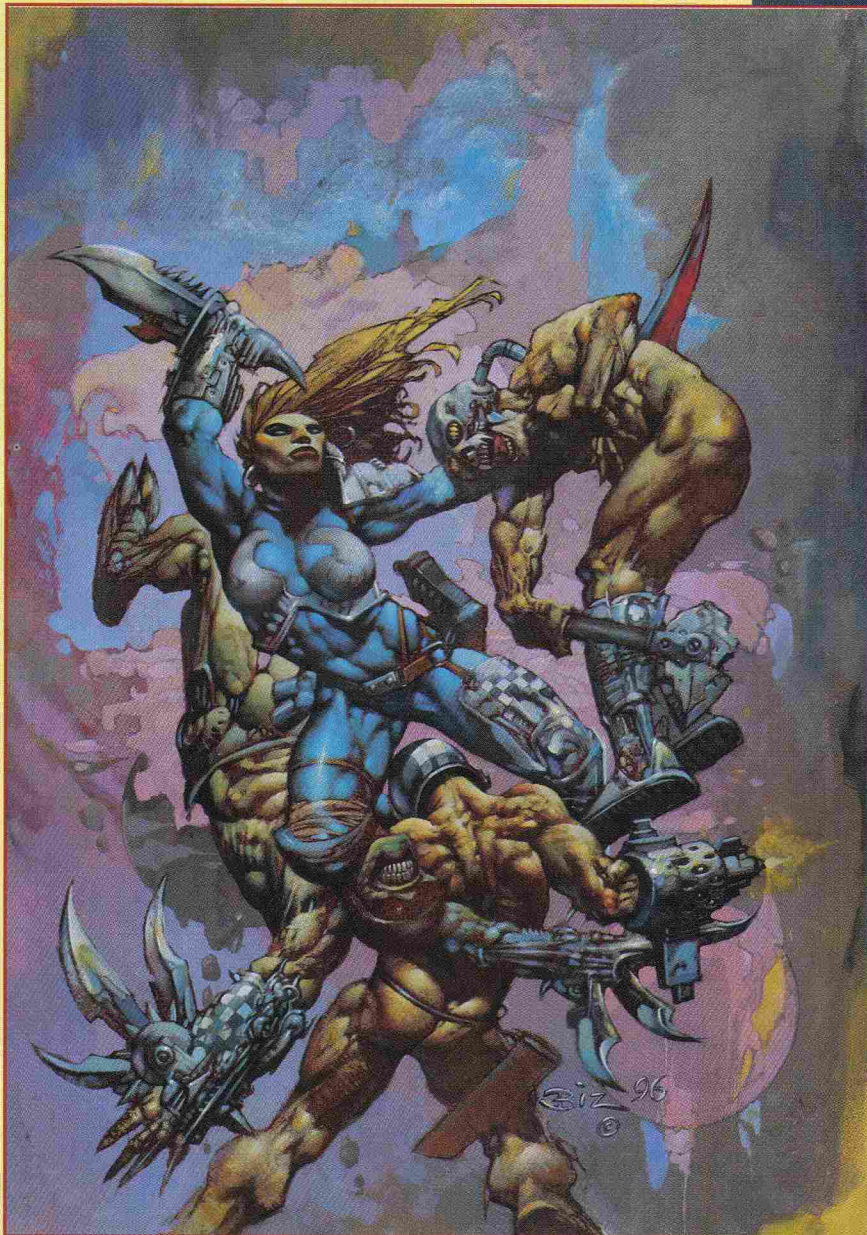
Oznacza to, że nawet jeśli musisz wyrzucić liczbę UJEMNĄ, by wykonać udany test pancerza (np. przeciwnik trafił cię z broni zadającej OB 20, a twój P jest równy jedynie 19), to zawsze powinieneś wykonywać test, by sprawdzić czy jego wynik jest Absolutnym Sukcesem.

### MROCZNA HARMONIA

**CZAS ŚMIERCI.** Dar ten podwaja BAZOWĄ liczbę akcji posiadanych przez model, a nie pozostałą jeszcze w danej rundzie liczbę akcji.

Warto również zwrócić uwagę, że Dar ten można PRÓBOWAĆ wykorzystać jedynie raz w ciągu gry; jeśli pierwsza próba będzie nieudana, Daru nie można wykorzystać powtórnie.

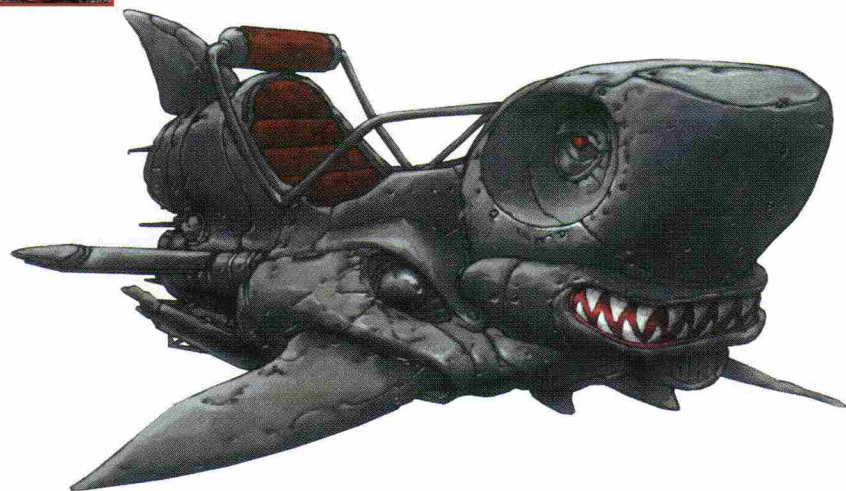
**PRZYKŁAD:** Nefarycki Arcymag Valpurgius ma 5 akcji. W pierwszej akcji Koncentruje się, a w drugiej rzuca Czas Śmierci. Oznacza to, że pozostało mu jeszcze 8 akcji (normalnie ma 5, mnoży się to przez 2, po czym odejmuje 2 akcje spędzone na Koncentracji i rzucaniu zaklęcia).



**MIEDZYWYMIAROWY SKOK.** Kiedy osoba, która wykorzystwała ten Dar, zostanie zabita lub w inny sposób usunięta ze stołu zanim model, będący ofiarą Daru zostanie umieszczony z powrotem na stole, figurka będąca celem działania Skoku jest natychmiast ustawiana w tym samym miejscu, w którym zginął model wykorzystujący czar (w przypadku, gdy opuścił stół, model jest ustawiany przy samym brzegu stołu).



## OPISY POJAZDÓW



### WIELKI SZARAK

Wielki Szarak to ulepszona wersja Purpurowego Rekina, produkowanego przez Sky Shark Systems. Szarak jest mniejszy i łatwiejszy w prowadzeniu. Tego typu maszynę może obsługiwać jeden dobrze wyszkolony pilot, natomiast na Purpurowym Rekinie załoga musi być dwuosobowa. Inną znaczącą zmianą jest zamontowanie lekkiego karabinu maszynowego M606 obsługiwanego przez pilota.

**TYP:** Lekki/Latający/Otwarty

**ZASADY SPECJALNE:** Może prowadzić ostrzał z powietrza.

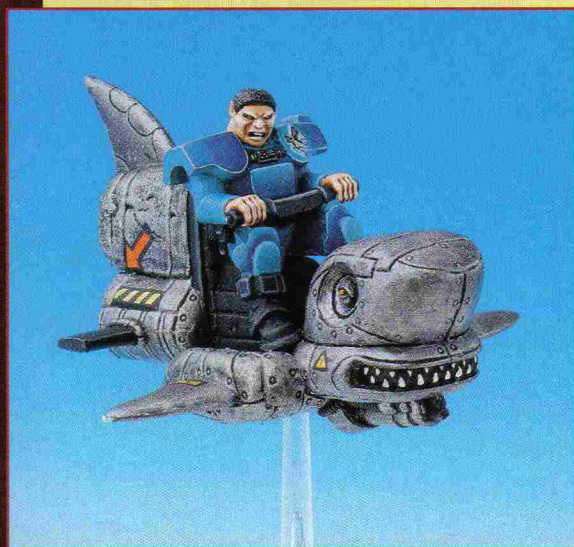
**BRÓŃ:** Wielki Szarak jest uzbrojony we wbudowany karabin M606.

**POLE OSTRZAŁU:** Pole ostrzału Wielkiego Szaraka znajduje się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy karabinu.

**STRUKTURA:** Wielkiego Szaraka można kupić jako model pojedynczy bądź jako pojazd dla dowódcy drużyny. W takim wypadku reszta żołnierzy z drużyny musi zostać wyposażona w Purpurowe Rekiny.

Wielkiego Szaraka nabytego jako model pojedynczy może obsługiwać dowolny model z wykazu sił Capitolu. Kupiony jako pojazd dla dowódcy drużyny musi być obsługiwany przez sierżanta, kapitana lub bohatera.

| .....R               | A | ŻW | P  | KOSZT |
|----------------------|---|----|----|-------|
| WIELKI SZARAK.....10 | 3 | 3  | 26 | 60    |





## PURPUROWY REKIN

Purpurowy Rekin, budowany w zakładach Sky Shark Systems, jest jednym z najdziwniejszych pojazdów latających Capitolu. Jest dowodem przezwagi, jaką ta korporacja osiągnęła nad pozostałymi w dziedzinie technologii lotniczych i kosmicznych. Jest to niewielki, dwumiejscowy pojazd, będący skrzyżowaniem bobsleja i rakiety. Potężny silnik może unieść Rekina w powietrze na wysokość do 50 metrów. Niestety – utrzymanie pojazdu w locie wymaga pełnej uwagi doświadczonego pilota. Drugi członek załogi obserwuje teren, zrzuca granaty lub strzela z karabinu maszynowego wbudowanego w kadłub pojazdu.

Głównym zadaniem Purpurowych Rekinów są misje zwiadowcze i błyskawiczne rajdy na terytorium wroga. Choć załogi tych maszyn ponoszą niepokojąco wielkie straty, Rekiny utrzymują się w służbie ze względu na wyjątkowy projekt maszyny i jej przydatność.

**TYP:** Lekki/Latający/Otwarty

### ZASADY SPECJALNE:

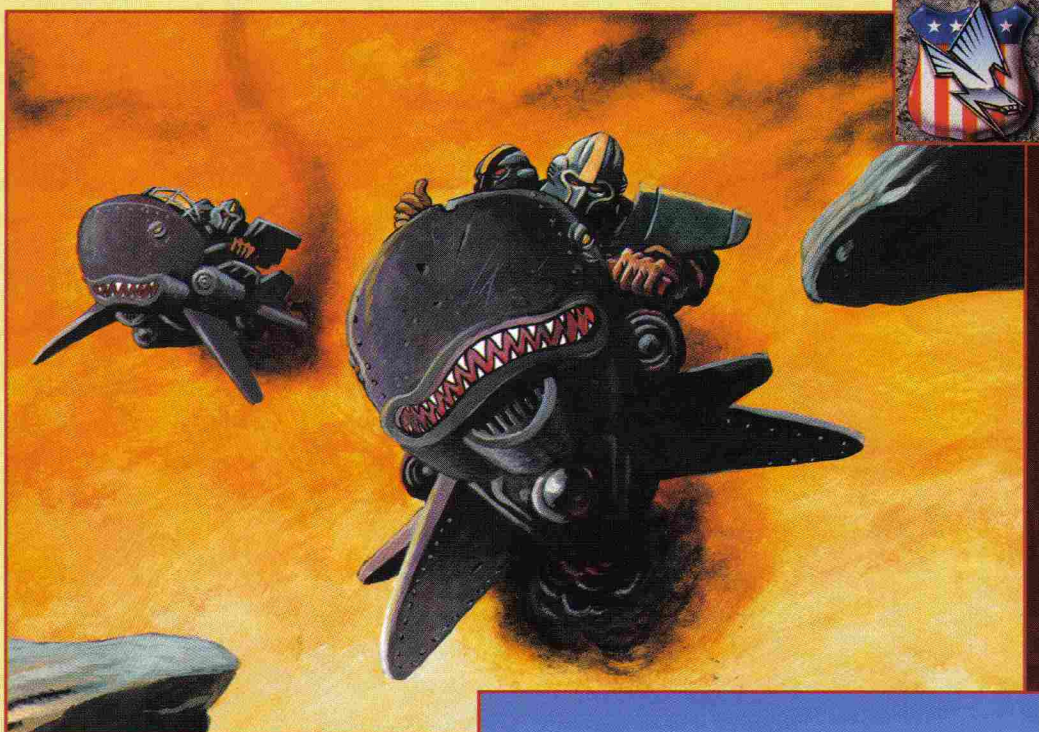
- Kosztem jednej akcji grenadier może w dowolnym momencie ruchu pojazdu zrzucić granat odłamkowy na dowolny model wroga znajdujący się w odległości do 5 cali od maszyny.
- Kiedy zostanie zabity pilot Rekina, grenadier może w powietrzu przejąć stery maszyny.
- Kiedy grenadier zostanie zabity, Rekin może podnieść z ziemi inny model, który odtąd będzie spełniał tę funkcję. Może być to dowolny wojownik Capitolu za wyjątkiem modeli pojedynczych. Podniesiony żołnierz zostaje odłączony od drużyny i przez resztę gry nie może do niej powrócić. Aby podnieść żołnierza, maszyna musi wylądować, a wojownik musi wydać jedną akcję, żeby wejść na jej pokład.

**BRÓŃ:** Purpurowy Rekin jest uzbrojony we wbudowany karabin maszynowy PS100, obsługiwany przez pilota.

Oto jego charakterystyka:

|           | ZB | ZM | MZ | OB     |
|-----------|----|----|----|--------|
| CKM PS100 | 20 | 40 | -3 | 14(x2) |

Grenadier, poza normalnym ekwipunkiem, musi zawsze być wyposażony w granaty odłamkowe.



### POLE

#### OSTRZAŁU:

Pole ostrzału Purpurowego Rekina znajduje się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy karabinu.

#### STRUKTURA:

Załoga Purpurowych Rekinów składa się z dwóch osób – pilota i grenadiera. Grenadier musi być wyposażony w granaty odłamkowe. Pilot i grenadier mogą być dowolnymi modelami z wykazu sił Capitolu, lecz muszą być tego samego typu (nie można mieszać np. żołnierzy ciężkiej piechoty z żołnierzami lekkiej piechoty).



| .....R                  | A | ŻW | P  | KOSZT |
|-------------------------|---|----|----|-------|
| PURPUROWY REKIN .....10 | 3 | 3  | 28 | 65    |

Purpurowe Rekiny mogą być nabywane w drużynach liczących od 2 do 4 maszyn i jednego Wielkiego Szaraka lub w pozbawionych dowódcy drużynach 2-4 Rekinów. Dowódca lecący Wielkim Szarakiem musi być sierżantem, kapitanem lub bohaterem.

Pojazd należący do drużyny musi pozostawać w odległości 10 cali od innej maszyny należącej do tego samego oddziału (jest to odległość dowodzenia tego oddziału).







wciąż nie widzą wykrytych modeli). Efekt ten trwa tylko do końca rundy – nie usuwaj tych żetonów!

**BRÓŃ:** Pojazd zwiadowczy Pegasus jest nieuzbrojony.

**STRUKTURA:** Możesz nabyć tyle Pegasusów, ile masz Wielkich Szaraków. Pojazd pilotuje żołnierz piechoty Capitolu.

| .....R         | A | ŻW | P  | KOSZT |
|----------------|---|----|----|-------|
| PEGASUS.....12 | 4 | 2  | 24 | 45    |

## POJAZD ZWIADOW- CZY PEGASUS

Najnowszym osiągnięciem zakładów Sky Shark Systems jest pojazd zwiadowczy Pegasus, który uzupełnia zbrojownię Capitolu. Systemy sterujące i silnik tej maszyny zostały zmodyfikowane do tego stopnia, że wprawny pilot może kierować nią praktycznie z zamkniętymi oczami. Nowy system śledzenia Trycon pozwala łatwo namierzać wroga. Ponieważ Pegasus jest nieuzbrojony, jego jedynym zadaniem jest przekazywanie danych o wykrytym wrogu pozostającym na ziemi żołnierzom Capitolu lub przekazywanie ich koordynatów siłom lotniczym.

**TYP:** Lekki/Latający/Otwarty

**ZASADY SPECJALNE:** Tego typu pojazdy wykonują przede wszystkim misje rozpoznawcze. Dopóki Pegasus znajduje się w powietrzu, jego pilot może w dowolnej chwili wykonać specjalną akcję Wypatrywanie (akcja Nawiązanie Walki i test niezmodyfikowanego DW). Pomyślny wynik oznacza, że pilot automatycznie dostrzega wszystkie ukryte modele wroga pozostające w jego polu widzenia i przekazuje przez radio ich położenie do pozostałych modeli Capitolu (nie usuwaj żetonów Ukryty; inni żołnierze



## TYLKO NAJLEPSI

– Co my tu mamy? – powiedział Noel, głaszcząc usmolonymi palcami kadrę. – Na Kardynała, ależ nabałaganieś. Wsiadajcie i dajcie mi pracować, dranie.

– Noel, może miałem poprosić legionistów, żeby do mnie nie strzelali? – powiedziałem starając się, by zabrzmiało to jak żart. Noel, mechanik kompanii, trochę marudził zawsze, gdy wracaliśmy ostrzelaną maszyną. Westchnął i potrząsnął głową, a jego grube paluchy badały każdą dziurę po kuli, każde wgniecenie pancerza GT.

– Po prostu nas zostawcie, dobrze? – powiedział, nawet się do nas nie odwracając.

– To tylko samochód pancerny, głupku – odezwał się Schoenfeld, kierowca. Ten tłusty dupek nie wiedziałby, co to współczucie, nawet gdyby w to wdepnął.

Noel odwrócił się i dzibnął umazanym smarami paluchem w kierunku Schoenfelda.

– Niech pan posłucha, poruczniku Schoenfeld. Gdyby Bauhaus nie wkładał w każdy samochód pancerny krwi i duszy, nie wracałyby pan cały z tych beztroskich przejażdżek, kiedy pakuje się pan w największy ogień wroga. Dlatego mógłby pan okazać tej maszynie trochę więcej szacunku.

Schoenfeld zamrugnął, otworzył i zamknął usta. Odwróciliśmy się i odeszliśmy.

– Jesteś idiotą – powiedziałem do kierowcy.

– To tylko wóz – odpowiedział cicho Schoenfeld. – Iloma jeździmy co roku? Pięcioma? Sześcioma? Ten staruszek umrze, jeśli będzie się tak przejmował każdą maszyną.

– Noel dba o swoje maszyny. Ty zaś chcesz być najlepszym kierowcą. Widzisz jakąś różnicę?

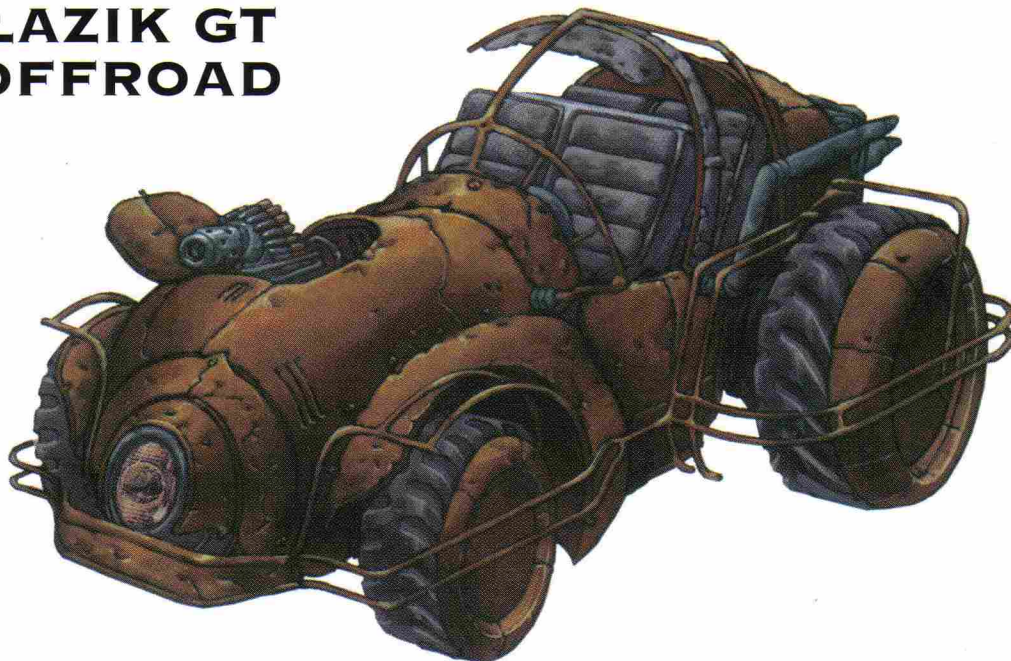
Schoenfeld kiwnął głową i wzruszył ramionami.

– Mniejsza z tym. Chodźmy coś przekąsić w kantynie.





## ŁAZIK GT OFFROAD



GT został zaprojektowany przez zakłady Fieldhausen jako bojowa wersja używanego wcześniej samochodu pancernego. Dzięki wprowadzonym zmianom kapitanowie nie muszą już oglądać walki z daleka – mogą włączyć się do niej prowadząc GT. Jak na tak ciężki wehikuł, GT jest wyjątkowo szybki.

**TYP:** Ciężki/Kołowy/Otwarty

**ZASADY SPECJALNE:** Jeśli GT wybuchnie, a na jego pokładzie znajduje się w tym czasie pasażer, może on wykonać test DW – jeśli będzie pomyślny, pasażerowi uda się wyskoczyć z pojazdu na moment przed eksplozją. Umieść model pasażera 3 cale od GT. Nie odnosi on żadnych obrażeń, nawet jeśli znajdzie się pod wzornikiem lub w strefie wybuchu.

**BROŃ:** GT jest uzbrojony w CKM MG-80, obsługiwany przez pasażera. Charakterystyka tej broni znajduje się w podręczniku głównym gry.

**POLE OSTRZAŁU:** Pole ostrzału GT znajduje się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy karabinu.

**STRUKTURA:** GT jest nabywany jako model pojedynczy. Kierowca i strzelec to Dragoni (wykorzystaj standardową charakterystykę Dragona).

Pasażerem GT może też być kapitan Bauhausu.

| .....R            | A | ŻW | P  | KOSZT |
|-------------------|---|----|----|-------|
| GT OFFROAD .....6 | 3 | 4  | 30 | 80    |

Minęła nas grupa huzarów, niektórzy byli bez mundurów. Biegli w kierunku garażu. Usłyszeliśmy głos Noela, krzyczącego coś niezrozumiałego. Pobiegliśmy za żołnierzami.

W garażu Noel powoli odchodził od GT. Huzarzy wyciągali pistolety.

Stalowy pancierz GT wyginał się i pulsował jak skóra żywej istoty. Garaż wypełnił się smrodem gnijącego mięsa. Spod warstwy farby pokrywającej kadłub wozu zaczęły wyrastać dziwne narośla. Z niektórych sączył się jakiś płyn, z innych strzeliły macki. Kadłubem pojazdu wstrząsnęły konwulsje.

– Mroczna Technika! – wrzasnął ktoś w tłumie. – Ognia!

Grad kul odbił się od GT. Oczywiście. Pojazd zaprojektowano tak, by wytrzymał strzał z niemal wszystkich broni, jakie może unieść człowiek.

– Przestańcie! – krzyknąłem, ale na próżno. – Rykoszety zabiją Noela!

Gdzieś z głębi garażu wystrzelił jęzor ognia. Płomienie ogarnęły ulegającego przemianom GT. To był Noel. Ściągnął z wieszaka na ścianie garażu na wpół pusty Miotacz Gehenny. Organiczne narośla, które wyrosły po bokach pojazdu, zasyczały, zwiędły i szerniały, spalone żarem ognia. Noel nie zdejmował palca ze spustu, dopóki samochód nie przestał się kołysać.

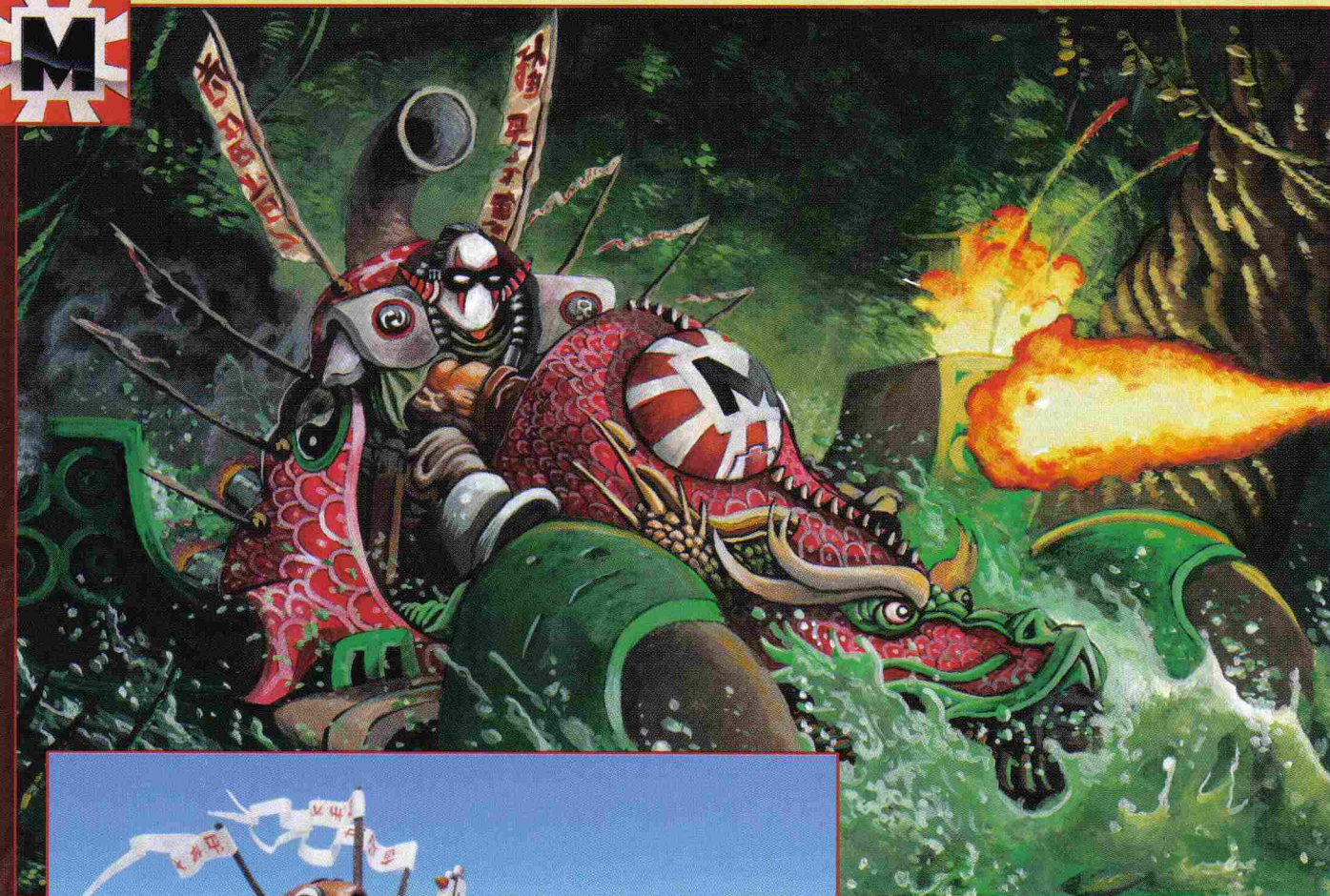
– Do diabła, Noel – krzyknął Schoenfeld.

Mechanik wrzucił ramionami.

– To tylko samochód pancerny.



## SMOCZY MOTOR MISHIMY



| .....R              | A | ŻW | P  | KOSZT |
|---------------------|---|----|----|-------|
| SMOCZY MOTOR.....10 | 3 | 3  | 28 | 95    |

Smoczy Motor zaprojektowano specjalnie do walki w wypełnionych zanieczyszczoną wodą jaskiniach Longshore i na bagnistych terenach Wenus. Pojazd zdobi stylizowana smocza głowa. Potężny silnik Kirin Type 4 Hydrojet pozwolił na zamontowanie na motorze ciężkiego działka automatycznego z przodu i zdwojonej wyrzutni pocisków raketowych na tylnych wysięgnikach.

**TYP:** Lekki/Latający (poduszkowiec)/Otwarty

**ZASADY SPECJALNE:** Smoczy Motor nie traci punktu Żywotności, jeśli zostanie zniszczony jeden z wysięgników z wyrzutnią raket.

**BRŃ:** Smoczy Motor jest uzbrojony w dwie wyrzutnie raket (są one identyczne jak wyrzutnie raket Daimyo) umieszczone po bokach kierowcy i wbudowany w kadłub karabin Dragonfire.

Kiedy pojazd Atakuje/Nawiązuje Walkę, kierowca może strzelać albo z wyrzutni raket (wykorzystaj zasady dotyczące zdwojonych wyrzutni Southpaw Bliźniaczych Barakud), albo z karabinu.

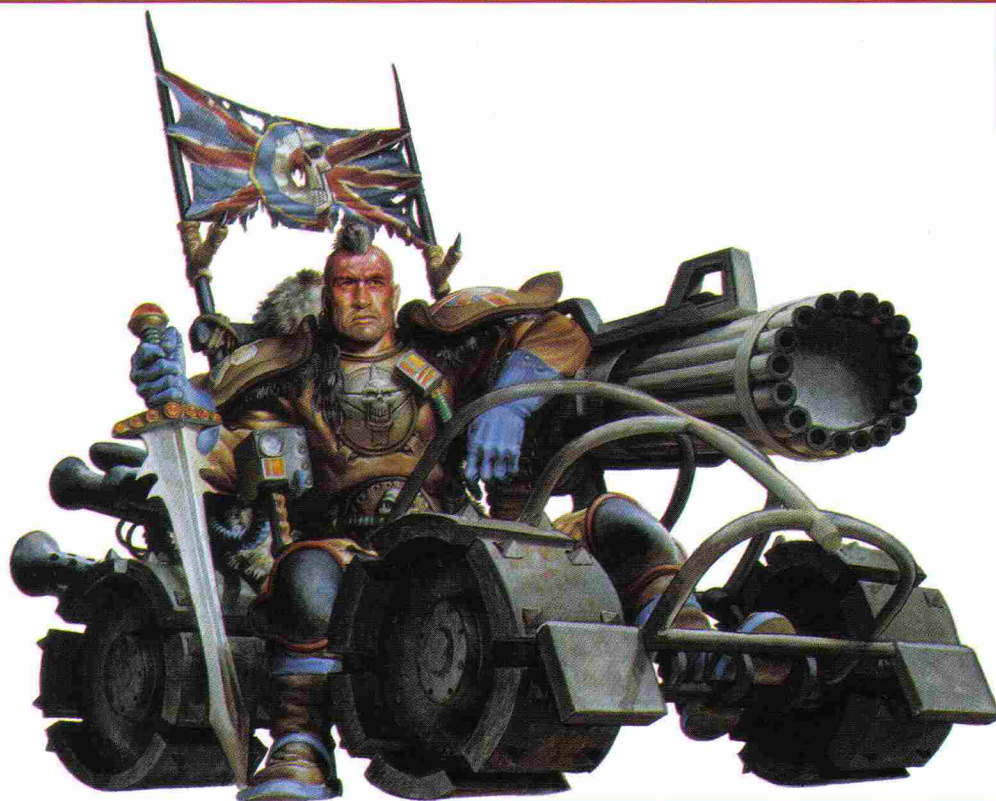
**POŁE OSTRZAŁU:** Pole ostrzału karabinu mieści się w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy. Pole ostrzału wyrzutni raket wynosi również 90 stopni, mierzone jest od głowy kierowcy.

**STRUKTURA:** Smoczy Motor jest modelem pojedynczym. Może nim kierować jedynie model pojedynczy Mishimy normalnej wielkości.





## NEKROPEŁZACZ JEŻ



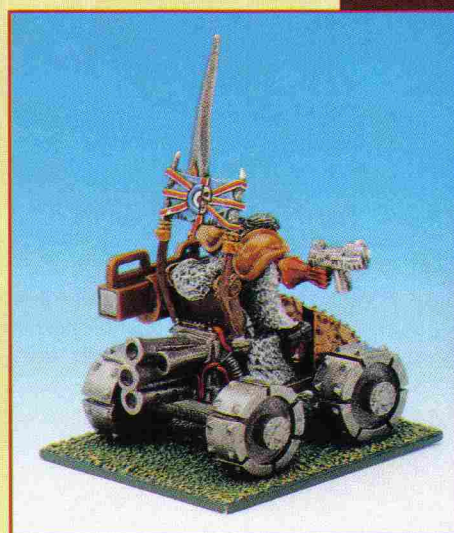
**TYP:** Lekki/Kołowy/Otwarty

**BROŃ:** Nekropelzacz jest uzbrojony w Chagera.

**POLE OSTRZAŁU:** Pole ostrzału Nekropelzacza znajduje się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy Chagera.

| .....R             | A | ŻW | P  | KOSZT |
|--------------------|---|----|----|-------|
| NEKROPEŁZACZ.....8 | 4 | 3  | 28 | 70    |

**STRUKTURA:** Nekropelzacza można kupić jako model pojedynczy lub w drużynach liczących od 2 do 4 pojazdów. Może nim kierować dowolny żołnierz Imperialu (patrz jednak ograniczenia wyboru sił podane na stronie 38).





## BLIŹNIACZA BARAKUDA



**TYP:** Lekki/Latający (helikopter)/Otwarty

**BROŃ:** Blizniacza Barakuda jest uzbrojona w zdwojoną wyrzutnię raket So-uthpaw. Oznacza to, że pilot w jednej akcji Nawiązanie Walki lub Atak może

zaatakować dwukrotnie; cele muszą znajdować się w odległości do 4 cali od siebie.

**POLE OSTRZAŁU:** Pole ostrzału Blizniaczej Barakudy mieści się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od głowy pilota.

**STRUKTURA:** Blizniacza Barakuda może być zarówno pojedynczym modelem jak i oddziałem 2-4 pojazdów. Może ją pilotować dowolny żołnierz Imperium (patrz jednak ograniczenia sił na stronie 38).

| .....R                      | A | ŻW | P  | KOSZT |
|-----------------------------|---|----|----|-------|
| BLIŹNIACZA BARAKUDA .....10 | 3 | 2  | 24 | 90    |

## ŚMIERĆ PRZYCHODZI Z GÓRY

Nad ruinami prześlizgnęły się cienie... pierwszy, drugi, trzeci. Nie wydawały dźwięków, niczym duchy. Chwilę później nad zatrutymi ruinami Matocheburga dał się słyszeć głuchy pomruk silników odrzutowych.

– To wszystko cholernie mi śmierdzi – wymamrotał sierżant Danforth, obserwując niebo w poszukiwaniu Wroga. Nie miało znaczenia, czy byli to Banshee z plecakami odrzutowymi, czy szaleńcy z kawalerii powietrznej tryków. Śmierć nadchodząca z nieba zmieniała punkt widzenia, jak mówili instruktorzy na zajęciach z taktyki. Oznaczało to, że tak naprawdę wszystko ulegało komplikacjom. Niebezpieczni. Obaj. Ludzie Danforth'a nie mogli ukryć się za ścianami – teraz musieli strzec się również ataku z nieba.

Do sierżanta podszedł żołnierz w hermetycznym uniformie, wizjery jego maski były całkowicie zaparowane.

– Wydaje mi się, sir, że coś jest nie tak z wymianą powietrza w moim kombinezonie – odezwał się zza zamglonego wizjera.

– Musisz to przeżyć – odpowiedział Danforth, nie przerywając obserwacji nieba. – W powietrzu jest tyle różnych świństw, że nie dałbyś rady przeżyć i dziesięciu sekund. Jaki jest raport zwiadu?

Żołnierz na próżno usiłował przetrzeć z zewnątrz swój wizjer.

– Sir, żadnej aktywności Wroga, drużyny ochrony chemicznej sprawdzają okolice.

W czasie misji, która zapędzała się daleko na terytorium Legionu Ciemności, nigdy nie nazywano Wroga po imieniu. Wywiad obawiał się, że Oni mogli podsłuchiwać rozmowy radiowe i przyjąć, że Ich wzywano. Wróg, ludzkim kultystom znany pod imieniem Demnogonisa, był czymś, z czym większość żołnierzy nigdy się jeszcze nie spotkała.

(Ciąg dalszy na str. 33)



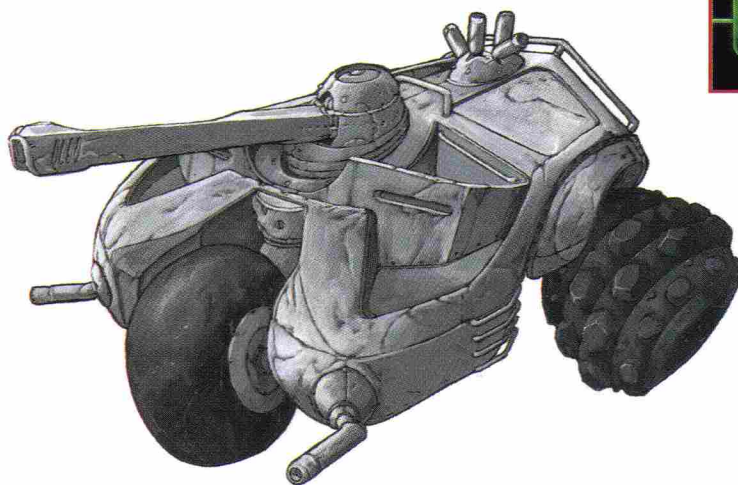
## TA6500

TA był pierwszym pojazdem Cybertronicu kierowanym przez SI. Przy jego projektowaniu położono duży nacisk na prędkość, ale i tak każdy szanujący się żołnierz czuje respekt przed jego uzbrojeniem. Głównym zadaniem tej maszyny jest jednak wykrywanie i śledzenie wroga. Po odnalezieniu pozycji nieprzyjaciela TA przekazuje koordynaty wroga innym jednostkom Cybertronicu, które dzięki temu często zdobywają przewagę taktyczną.

**TYP:** Lekki/Kołowy/Zamknięty

### ZASADY SPECJALNE:

- TA6500 może w dowolnej chwili wykonać specjalną akcję Wypatrywanie



| .....        | R | BS | DW | A | ŻW | P  | KOSZT |
|--------------|---|----|----|---|----|----|-------|
| TA6500 ..... | 8 | 14 | 12 | 3 | 3  | 30 | 100   |

(akcja Nawiązanie Walki i test niezmodyfikowanego DW). Pomyślny wynik oznacza, że TA6500 automatycznie dostrzega wszystkie ukryte modele wroga pozostające w jego polu widzenia i przekazuje przez radio ich położenie do wszystkich pozostałych modeli Capitolu (nie usuwaj żetonów Ukryty; inni żołnierze wciąż nie widzą wykrytych modeli). Efekt ten trwa tylko do końca rundy – nie usuwaj tych żetonów!

- TA6500 jest SI.

**BROŃ:** TA jest uzbrojony w dalekosieżne działo – SSV001. Oto jego charakterystyka:

|        | ZB | ZM | MZ | OB     |
|--------|----|----|----|--------|
| SSV001 | 30 | 60 | -2 | 12(x2) |

SSV001 wykorzystuje wzornik granatu – chybiony strzał podlega zasadom rozrzutu.

**POLE OSTRZAŁU:** Działo SSV001 jest zamontowane w wieżyczce, dlatego jego pole ostrzału wynosi 360 stopni.

**STRUKTURA:** TA jest modelem pojedynczym. Nie ma żadnej załogi.





## ANIOŁ ŚMIERCI

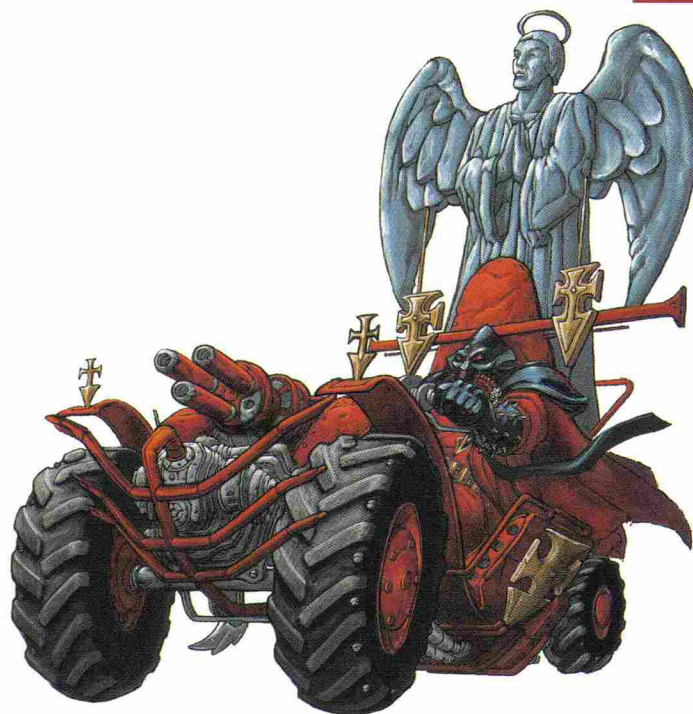
| .....R              | A | ŻW | P  | KOSZT |
|---------------------|---|----|----|-------|
| ANIOŁ ŚMIERCI.....6 | 3 | 4  | 27 | 90    |

Anioła Śmierci zaprojektowano w zakładach Imperial Military Design na podstawie wskazówek samego Inkwizytora Nikodemusa. Inkwizytorzy kierujący tym wozem mogą teraz szybciej przemieszczać się po polu bitwy, obserwując walczące oddziały Bractwa i Kartelu. Pojazd jest praktycznie nieuzbrojony – mówi się nawet, że wyposażono go w broń „bardziej na postrach, niż do walki”.

Anioł Śmierci jest obecnie standardowym pojazdem Inkwizytorów. Kierujący maszyną Inkwizytor błogosławi ją przed każdą bitwą. Mimo przytoczonego wcześniej żartu, Deatlockdrum, w który uzbrojony jest Anioł, jest śmiertelnie niebezpieczną bronią.

**TYP:** Kołowy/Średni/Otwarty

**ZASADY SPECJALNE:** Raz w ciągu gry osoba dowodząca Aniołem może zdecydować, że otrzymany właśnie celny strzał trafił w figurę Nathaniela. Gdy podejmie taką decyzję, zarówno pojazd, jak i kierowca nie



otrzymują żadnych obrażeń, jednak w przypadku broni wykorzystującej wzornik inne znajdujące się pod nim modele otrzymują obrażenia. Decyzja o „przechwyceniu” strzału musi zostać podjęta przed rzutem na Tabeli Lokacji Trafień.

**BRŃ:** Anioł Śmierci jest uzbrojony w chłodzoną wodą wersję Deatlockdruma (charakterystyka identyczna jak podana w podręczniku gry Warzone). Wbudowany granatnik może wystrzeliwać wszystkie rodzaje granatów.

**POLE OSTRZAŁU:** Pole ostrzału Anioła Śmierci rozciąga się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy Deathlockdruma.

**STRUKTURA:** Anioł Śmierci jest modelem pojedynczym. Mogą z niego korzystać jedynie Inkwizytorzy. Do pojazdu tego typu może wejść jedynie Inkwizytor, dlatego jeśli kierowca opuści Anioła lub zostanie zabity, do Anioła nie może wsiąść żaden inny model, chyba że będzie to model Inkwizytora.



## PRZEKŁĘTA HAUBICA



Przełęta Haubica to potężne działo, obsługiwane przez Ożywieńczych Legionistów pod dowództwem Nekromutanta.

| .....R                   | A | ŻW | P  | KOSZT |
|--------------------------|---|----|----|-------|
| PRZEKŁĘTA HAUBICA .....4 | 3 | 4  | 29 | 80    |



**TYP:** Ciężki/Kołowy/Otwarty

### ZASADY SPECJALNE:

- Haubica emituje strumień czystej Mrocznej Harmonii, który choć jest bardzo groźny, jest również bardzo niecelny. Umieść na celu wzornik wybuchów, po czym rzuć k20. Jeśli wynik jest równy 5 lub mniej, strzał trafił tam, gdzie leży wzornik. W przypadku, gdy wynik rzutu jest większy od 5, wzornik automatycznie ulegnie rozrzutowi (wykorzystaj tabele rozrzutu granatów, aby określić

miejsce, w którym ostatecznie znajdzie się wzornik; odległość rozrzutu jest równa połowie odległości, na jaką strzelano). Rozrzut w granicach rzutu kostką określa strzelający, nie obrońca. UWAGA: ze względu na charakter tej broni nie trzeba z niej celować do konkretnego celu, wzornik można umieścić w dowolnym miejscu pola bitwy, byleby w polu widzenia.

- Załoga Haubicy nie może oddalać się od niej na więcej niż 3 cale. Dopóki „żyje” choć jeden członek załogi, działo wciąż może strzelać. Po zabiciu Nekromutanta, dowodzącego załogą haubicy, strzał z niej zawsze ulegnie rozrzutowi.
- Zabita załoga Haubicy może zostać zastąpiona inną. Do obsługi działa potrzeba co najmniej jednego Nekromutanta i jednego Ożywieńczego Legionisty. Strzał oddany z Haubicy obsługiwanej tylko przez Ożywieńczego Legionistę zawsze ulega rozrzutowi.

UWAGA: załoga Haubicy nie może wykonywać żadnych akcji poza obsługiwaniem działa. Są zbyt zajęci noszeniem pocisków, strzelaniem, itp.

**BROŃ:** Strumień energii zadaje OB 15(x3); nie ma zasięgu maksymalnego; strzał trzeba oddać w miejsce pozostające w polu widzenia.

**POLE OSTRZAŁU:** Pole ostrzału Haubicy rozciąga się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy działa.

**STRUKTURA:** Haubica i jej obsługa (jeden Nekromutant i trzech Ożywieńczych Legionistów) są nabywani łącznie jako model pojedynczy.





## NOWI ŻOŁNIERZE BLITZERZY BAUHAUSU



Blitzerzy są specjalistami w walce z czołgami. Uwielbiają je niszczyć i z tego powodu mają opinię szaleńców. Większość obywateli Bauhausu kocha przecież opancerzone pojazdy – dla nich czołg jest czymś w rodzaju członka rodziny lub ulubionego domowego zwierzęcia. Dla zwykłych ludzi – tak, ale nie dla Blitzerów, którzy uwielbiają niszczyć WIELKIE pojazdy. Im większe, tym lepiej. Co więcej, Blitzerzy są na tyle szaleni, że powszechnie głoszą, iż w walce jeden na jednego z czołgiem może być tylko jeden zwycięzca – Blitzer!

Jeśli chcesz wstąpić do tej formacji musisz być niezwykle opanowany i nawykły do niebezpieczeństw, gdyż w czasie służby z pewnością nie zabraknie licznych niespodzianek. Musisz mieć też bardzo spokojne ręce, jednak Blitzerzy noszą ze sobą również ładunki wybuchowe – na wypadek, gdyby musieli rzucić się na wroga. Noszą standardową maskę-czaszkę sił specjalnych Bauhausu.

### ZASADY SPECJALNE

- Wszyscy Blitzerzy Bauhausu są szkoleni w walce wręcz.
- Odległość dowodzenia drużyn Blitzerów wynosi 10 cali.

- Wszyscy Blitzerzy potrafią podłożyć pod pojazd ładunek wybuchowy. Sposób wykonania tego zadania różni się w zależności od okoliczności:

– **POJAZD NIERUCHOMY:** Jeśli Blitzer chce podłożyć ładunek wybuchowy pod pojazd nieruchomy, musi dotykać do niego podstawką. Następnie gracz wybiera lokację pojazdu (patrz Tabela Lokacji Trafień), pod którą chce podłożyć bombę (najlepiej wybrać załogę lub zbiornik paliwa – tam najłatwiej będzie spowodować duże szkody). Po wybraniu lokacji pojazd automatycznie w nią trafienie zadające **OB 16(x2)**. Blitzer musi wykonać test **DW**, by sprawdzić, czy udało mu się uniknąć eksplozji. Jeśli wynik tego testu będzie niepomyślny, żołnierz otrzymuje **OB 14**.

– **POJAZD PORUSZAJĄCY SIĘ:** Blitzer najpierw musi przedostać się w pobliże pojazdu, by dotykać go podstawką. Gdy dogoni wehikuł, musi wykonać test **DW**, sprawdzający, czy uda mu się podłożyć ładunek. Jeśli wynik testu będzie niepomyślny, Blitzer otrzymuje trafienie zadające **OB 14**, gdyż błędnie obliczył odległość dzielącą go od pojazdu. Jeśli wynik był pomyślny, wykonaj rzut w Tabeli Lokacji Trafień, by losowo określić lokację, pod którą podłożony został ładunek wybuchowy. Następnie korzystając z opisanej wcześniej procedury ustal zadane obrażenia.

Jeśli Blitzer zostanie przejechany lub stanie się ofiarą Ataku w Ruchu, powinien wykonać test **DW**, nawet jeśli ginie. Jeżeli test był udany, żołnierzowi przed śmiercią udało się podłożyć bombę. Wykonaj rzut w Tabeli Lokacji Trafień, by określić część pojazdu, pod którą podłożono materiał wybuchowy.

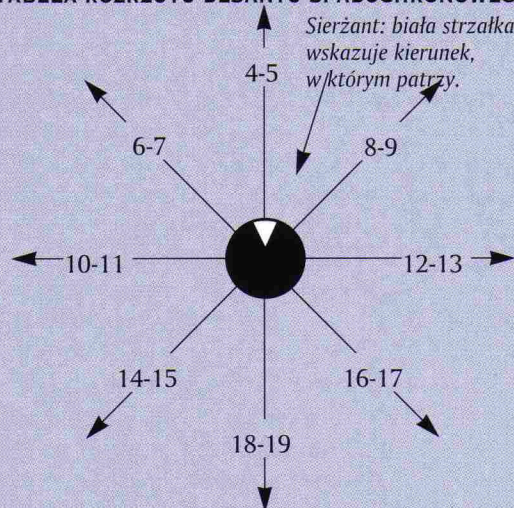
- **SPADOCHRONIARZE:** Każda drużyna Blitzerów może zostać zrzucona na pole bitwy na spadochronach. Przeprowadzając desant spadochronowy najpierw umieść na stole sierżanta – ląduje on w wybranym przez ciebie miejscu. Pozostali członkowie drużyny ulegną rozrzutowi – rzuć k20 dla każdego żołnierza oprócz sierżanta i wykorzystując rysunek z sąsiedniej strony sprawdź, gdzie względem dowódcy drużyny wylądowali jego podkomendni. Następnie dla każdego z nich wykonaj rzut k20, którego wynik porównaj z tabelką na sąsiedniej stronie. W ten sposób określisz odległość dzielącą żołnierzy od dowódcy.

**WYPOSAŻENIE:** Wszyscy Blitzerzy w drużynie mogą być wyposażeni w jeden ładunek wybuchowy, kosztujący 15 punktów. Ładunki można wykorzystać na dwa sposoby:

| .....WW                    | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|----------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Blitzer .....15            | 12 | – | 15 | 3 | 1  | 1 | 3 | 24 | 40    |
| Sierżant Blitzerów .....16 | 13 | – | 16 | 3 | 1  | 1 | 3 | 25 | 42    |
| Kapitan Blitzerów .....16  | 14 | – | 16 | 4 | 2  | 2 | 3 | 26 | 54    |



TABELA ROZRZUTU DESANTU SPADOCHRONOWEGO



Przy wyniku 1-3 sam wybierasz miejsce, w którym wyląduje twój spadochroniarz.

Przy wyniku 20 spadochron danego żołnierza nie otwiera się, a on sam ginie przy lądowaniu.

| RZUT K20 | ODLEGŁOŚĆ |
|----------|-----------|
| 1-5      | 4 cali    |
| 6-10     | 6 cali    |
| 11-15    | 8 cali    |
| 16-20    | 12 cali   |

- Można nimi rzucić w model wroga (tak jak granat). Ładunek zadaje wtedy OB 14(x2) i wykorzystuje wzornik wybuchów.
- Można je podłożyć pod pojazdy (patrz wcześniej). Blitzerzy i sierżanci Blitzerów są uzbrojeni w karabiny szturmowe Panzerknacker i pistolety maszynowe Hellblazer. Jeden Blitzer może wymienić swojego Panzerknackera na Firefista. Kapitanowie Blitzerów mogą być uzbrojeni w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Bauhausu bądź ogólnej.

Koszt broni nie jest wliczony w koszt Blitzerów.

**STRUKTURA:** Blitzerów można nabyć w drużynach liczących od 3 do 5 żołnierzy i sierżanta.

Kapitanowie Blitzerów to pojedyncze modele. Możesz posiadać ich tylko tyle, ile masz oddziałów Blitzerów.

## FIREFIST

Z broni tego typu można strzelać do pojazdów z dodatnim modyfikatorem +4 do BS. Obrażenia zadawane pojazdom są równe 16. W przypadku strzału do żołnierza OB są równe 12 i wykorzystuje się wzornik wybuchu. Jeśli reguły nie mówią inaczej, Firefist może znajdować się na wyposażeniu jedynie Blitzerów Bauhausu.

|          | ZB | ZM | MZ | OB        | KOSZT |
|----------|----|----|----|-----------|-------|
| FIREFIST | 15 | 50 | -1 | specjalne | 50    |

– Sądę, że z powietrza zbliża się jakieś towarzystwo – odpowiedział Danforth, jego głos był zduszony przez kombinezon. – I nie słuchaj tego, co mówią ci z osłony chemicznej. Nie zdejmujcie ubrań i obserwujcie niebo. Przekaż to dalej.

Żołnierz zasalutował i odszedł w kierunku starożytnego budynku korporacyjnego, który wykorzystywali teraz jako centrum dowodzenia. Danforth jeszcze raz przyjrzał się zachmurzonemu widnokręgowi.

Tam, tuż nad drzewami. Trzech pilotów kawalerii powietrznej śmigało wśród wierzchołków. Dźwięk ich silników nie docierał jeszcze do uszu sierżanta.

– Kompania D, mamy gości – powiedział przez radio, łamiąc ciszę radiową. Uniósł swój M50. Trzech dżokejów na raketach, kierunek wschodni, nisko. Wywiad nie donosił o obecność Imperium w tej okolicy, dlatego na razie nie wychylać się. Zachować czujność.

Bliźniacze Barakudy kontynuowały lot ku ich stanowiskom. Danforth przesunął się w niskie, dziwne zarośla na skraju polany. Jeden z pilotów szykował się do lądowania, huk silników jego maszyny rozbrzmiał przez chwilę jeszcze głośniejszy i umilkł. Pozostała dwójka nabrała wysokości i krążyła nad polaną.

Danforth wyraźnie widział symbole Kartelu na boku Barakudy. Żołnierz Zagłady. Pilot zdjął z pleców swoją maszynę, wyciągnął z kabury strzelbę i zaczął zdejmować szczelny hełm.

Sierżant wyskoczył z krzaków; trzymał karabin nad głową co miało oznaczać przyjazne zamiary.

– Nie zdejmuj hełmu. Testy pokazują, że powietrze jest czyste, ale nie należy temu ufać. Sukinsyn!

Imperialny Żołnierz Zagłady obrócił się i wypalił z obu luf prosto w pierś Danforth'a.

– Cholerni heretycy – pilot wrzasnął do mikrofonu – Oślaniajcie mnie. Tu są heretycy!

Nagle z korporacyjnego budynku wyskoczył żołnierz zwiadu.

– Nie, poczekajcie! Jesteśmy sojusznikami! Patrzcie! – wskazał na godło Capitolu, wyraźnie widoczne na jego hełmie. Jego wizjer był wciąż zamglony.

Pilot skinął głową, przeładował strzelbę i zastrzelił żołnierza Capitolu. Pozostali dwaj kawalerzyści krążyli nad polaną i strzelali do budynku. Kula ognia ogarnęła budowlę.

– Czy macie pozytywną identyfikację celu? – jeden z pilotów zapytał przez radio.

– Nie... ja nie – odpowiedział kawalerzysta z ziemi. Pchnął ciało Dunfirtha nogą, Obejrzał znaki Capitolu. – Sytuacja była tak napięta...

– Tak, to heretycy – odpowiedział mu dowództwo. – Wszyscy oni to heretycy. Sądząc z wyglądu to sprawka Demonogonisa. Wezwijcie posiłki.





szturmowe Shogun i miecze ceremonialne. Charakterystyka naginaty znajduje się poniżej.

**STRUKTURA:** Ashigaru są nabywani w drużynach liczących od 6 do 8 wojowników i jednego dowódcę. Bohaterowie są modelami pojedynczymi.

Dowódcy Ashigaru to mniej ważni Samurajowie, którzy jak dotąd nie mają doświadczenia koniecznego do wstąpienia w szeregi oddziałów samurajów. W roli dowódców Ashigaru wykorzystaj figurki przywódców Samurajów.



## ASHIGARU

Ashigaru to wojownicy masowo zaciągani do służby z szeregów społeczeństwa Mishimy. Podobnie jak Samurajowie, składają przysięgę posłuszeństwa swojemu panu. Jak do tej pory jedynie Pan Spadkobierca Maru i podlegli mu dowódcy zaakceptowali Ashigaru w większej liczbie, ale obecnie żołnierze tego typu są

coraz częstszym widokiem zarówno na Marsie, jak i na Wenus.

Ashigaru są kiepsko wyszkoleni, uzbrojeni i opancerzeni, ale fanatycznie oddani swemu władcy. Zazwyczaj noszą bardzo lekkie pancerze, by nie ograniczać zwinności. Są uzbrojeni w karabiny szturmowe i bagnety. Do chwili pasowania na Samuraja nigdy nie mogą posiadać ceremonialnych mieczy ani pancerza bojowego przynależnego członkom klasy rządzącej.

Wszyscy Ashigaru w służbie Pana Maru noszą białe kimona mundurowe na czarnych pancerzach osobistych. Kimona są przewiązane pasem, który jest jednocześnie oznaką rangi. Pasy są białe dla wojowników, czerwone dla dowódców i czarne dla bohaterów.

### ZASADY SPECJALNE

- Ashigaru z fanatyczną wiernością wypełniają polecenia swych panów – Samurajów. Jeśli Samuraj wyda im polecenie Zebrania się, Ashigaru wykonają to automatycznie.

**WYPOSAŻENIE:** Wszyscy Ashigaru są uzbrojeni w karabiny szturmowe Shogun i naginaty. Jeden Ashigaru w drużynie może wymienić swój karabin szturmowy na lekki karabin maszynowy Kensai. Dowódcy i bohaterowie Ashigaru są uzbrojeni w karabiny

| .....WW                  | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|--------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Ashigaru.....11          | 10 | – | 11 | 3 | 1  | 0 | 4 | 20 | 9     |
| Dowódca Ashigaru .....12 | 10 | – | 12 | 3 | 1  | 0 | 4 | 20 | 11    |
| Bohater Ashigaru .....12 | 11 | – | 12 | 3 | 1  | 1 | 4 | 21 | 12    |

W pobliżu walczących oddziałów Ashigaru można często zobaczyć bohaterów Samurajów – są to najczęściej młodzi Samurajowie szlachetnego rodu, którzy nie dostąpili jeszcze zaszczytu służby w normalnych jednostkach. W roli bohaterów Ashigaru wykorzystaj figurki bohaterów Samurajów.

### NAGINATA

Naginata

### BROŃ DRZEWCOWA

| ZB | ZM | MZ | OB | KOSZT |
|----|----|----|----|-------|
| WW | –  | –  | 12 | 3     |

Naginatę można używać w walce wręcz do 2 cali. Wykonywane rzuty są traktowane jako walka wręcz, ale modele nie dotykają się podstawkami, dlatego w razie konieczności przerwania walki nie trzeba odrywać się od wroga.



## ŁOWCY DEMONÓW

Z mrocznych głębin Podziemnego Oceanu Merkurego wznosi się wielka, czarna skała, otulona wiecznymi mgłami. Na samym szczycie skały mieści się purnury klasztor zakonu Łowców Demonów. Nikt, kto postawi stopę na brzegu tej wyspy, już jej nie opuszcza, chyba że jako Łowca Demonów lub posłaniec mistrza zakonu.

Wewnątrz skalnej iglicy tysiące ochotników przechodzi próby i testy. To właśnie tu naucza się zdesperowanych ludzi tajemnej sztuki walki i polowania na demony. To stąd wyruszają oni do walki z Ciemnością. W wielkich salach setki neofitów ćwiczy umiejętność walki wręcz do poziomu, który zwykłym śmiertelnikom wydaje się niemożliwy do osiągnięcia.

W przepastnych, tajnych bibliotekach zakonu tysiące uczonych pracowicie przegląda starożytne księgi. Szukają w nich sposobu ocalenia ludzkości przed Apostołami Mroku. W zaciemnionych pokojach mędrcy wiekiem starcy nauczają magicznych sekretów. Ich uczniami są najlepsi i najwytrwalsi, gdyż jedynie tacy są godni miana Łowcy Demonów.

### ZASADY SPECJALNE

- Łowcy Demonów mogą posiadać do 4 mocy Ki (patrz opis Mocy Ki).
- Żaden Łowca Demonów nie może wchodzić w skład armii, w której występują jakiekolwiek modele Bractwa.
- Łowcy Demonów nie ulegają panice i nie uciekają.

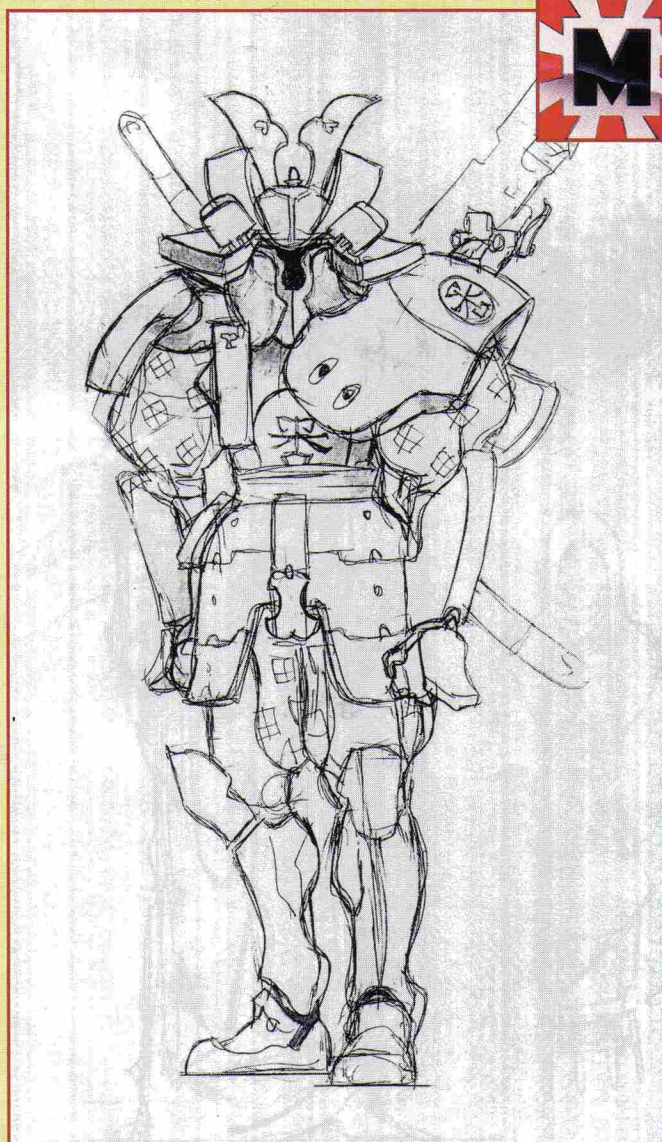
**WYPOSAŻENIE:** Łowcy Demonów są uzbrojeni w sławne miecze ceremonialne – ZĘBY DEMONA (charakterystyka podano niżej). Mogą również uzbroić się w dowolną broń ze zbrojowni Mishimy lub ogólnej. Łowca Demonów może posiadać pancerz Łowcy Demonów.

### ZĄB DEMONA

|            | ZB | ZM | MZ | OB |
|------------|----|----|----|----|
| Ząb Demona | WW | –  | –  | 16 |

### PANCERZ ŁOWCY DEMONÓW

Na pancerzu Łowcy Demonów może znajdować się do 4 Mistycznych Talizmanów – każdy talizman kosztuje 5 punktów. Dodatkowo pancerz Łowcy Demonów modyfikuje o +4 rzuty wykonywane przy przeciwstawianiu się Mrocznej Harmonii.



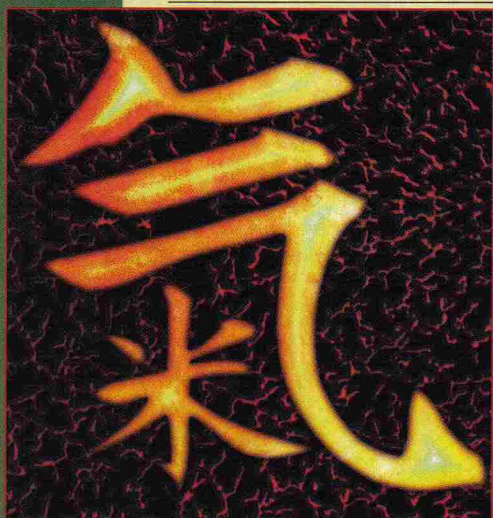
### MISTYCZNE TALIZMANY

Mistyczne Talizmany mogą kupować jedynie Łowcy Demonów. Talizman automatycznie neguje działanie Sztuki lub Mrocznej Harmonii skierowanej na Łowcę Demonów lub jakąkolwiek jednostkę znajdującą się w odległości do 6 cali od niego. Po wykorzystaniu talizman spala się i zostaje zniszczony – nie można go użyć do końca bitwy.

**STRUKTURA:** Łowcy Demonów są modelami pojedynczymi. Nie więcej niż połowa modeli pojedynczych w armii może być Łowcami Demonów.

| .....WW               | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|-----------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| ŁOWCA DEMONÓW .....16 | 16 | – | 14 | 3 | 4  | 4 | 4 | 25 | 63    |





## MOCE KI

Łowcy Demonów spędzają wiele czasu na uczeniu się tajemnic i odmian sztuk walki, ucząc się ogniskować na wiele sposobów swą moc Ki. Jeżeli sobie życzysz, po rozstawieniu modelu twój Łowca Demonów może do czterech razy wykonać rzut k20 w poniższej tabeli. Każdy rzut kosztuje 6 punktów. Jeśli zdarzy ci się wyrzucić drugi

raz liczbę wylosowaną już wcześniej, powtórz rzut. W ciągu jednej tury można tylko raz skorzystać z mocy Ki, chyba że dana moc działa przez cały czas. Moce Ki działające w ten sposób zaczynają działać jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki, a kończą po śmierci modelu.

**1) SUPER SKOK.** Łowca, który wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej, może wykonać potężny skok, używając swej energii Ki do przemieszczenia się na dużą odległość. Porusz model na odległość do 10 cali w dowolnym kierunku, ignorując znajdujący się na jego drodze teren lub lądując na szczycie terenu, niezależnie od jego wysokości. Jeśli model zakończy skok dotykając swoją podstawką do podstawki modelu wroga, Super Skok jest traktowany jak szarża. (Jeśli model, na którego zaszarżowano jest Ukryty, patrz zasady specjalne, strona 10 Kompendium tom 1 „Świt Wojny”).

**2) CIOS ŚMIERCI.** Łowca, który wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej, używa swej energii Ki do zadania obrażeń przeciwnikowi w walce wręcz. Do zakończenia Tury Łowca Demonów otrzymuje dodatnie modyfikatory +4 do WW i OB, które są wykorzystywane w walce wręcz toczonej przeciw dowolnemu nieprzyjacielowi.

**3) STALOWA WOLA.** Łowca, który wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej tuż przed pierwszym atakiem wręcz w danej Turze, może zignorować utratę pierwszego straconego później punktu Żywotności.

**4) AKROBATA.** Łowca, który wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej tuż przed pierwszym atakiem wręcz w danej Turze, może próbować uniknąć następnego raniącego go ciosu, wykonując rzut k20 – jeśli wynik będzie równy 10 lub mniej, zignoruj odniesione obrażenia.

**5) SZTUKI WALKI.** Łowca, który wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej dotykając swoją podstawką podstawki wroga, może wykonać w każdej akcji dwa ataki wręcz. Mimo to w swej turze Łowca nadal może wykonać jedynie jeden atak wtórny.

**6) ŻELAZNA PIĘŚĆ.** Łowca, który wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej dotykając swoją podstawką podstawki wroga, otrzymuje do końca swej tury dodatni modyfikator +4 do OB zadawanych w walce wręcz.

**7) KOCIE ZMYŚŁY.** Nie można zaskoczyć Łowcy Demonów, posiadającego tę moc Ki. Łowca Demonów automatycznie wykrywa każdy Ukryty model nieprzyjaciela, znajdujący się w odległości do 6 cali od niego. Nie

usuwa żetonów Ukryty; inne modele nadal nie widzą ukrytych figurek. Moc ta działa przez cały czas.

**8) LECZENIE KI.** Łowca, który wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej i wykona udany test DW, może przywrócić sobie jeden punkt Żywotności. Nie można w ten sposób zdobyć więcej punktów ŻW, niż miało się na początku gry.

**9) IDEALNA RÓWNOWAGA.** Łowca Demonów sprawuje całkowitą kontrolę nad swoim ciałem. Może tak przenosić wagę, że nie zostawia śladów na piasku, a nawet potrafi chodzić po wodzie. Łowca Demonów posiadający tę Moc Ki ignoruje wszelki wpływ na poruszanie się, wywierany przez teren, przez który przechodzi – dotyczy to nawet terenu niemożliwego do przejścia w normalnych warunkach. R Łowcy Demonów wzrasta o 1. Moc ta działa przez cały czas.

**10) WŁADCZY GŁOS.** Model, posiadający tę moc Ki jest tak przekonujący gdy przemawia, że automatycznie zbiera wszelkie ogarnięte paniką jednostki sojusznice znajdujące się w odległości do 10 cali od niego. Nie potrzeba testu DW. Moc ta działa przez cały czas.

**11) TRUDNY DO ZABICIA.** Łowca otrzymuje dodatkni modyfikator pancerza +4. Wartość pancerza nie może przekroczyć 30. Łowca staje się odporny na wszelkie choroby, gazy i trucizny.

**12) WIR ŚMIERCI.** Łowca, który wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej, może równocześnie uderzyć wszystkie modele wroga, znajdujące się w odległości do 10 cali od niego. Dla każdego modelu wroga znajdującego się w tej odległości wykonaj test WW Łowcy; udany wynik oznacza, że dana figurka została trafiona. Tura Łowcy Demonów kończy się po wykorzystaniu tej mocy Ki. Wiru Śmierci nie można wykorzystać, jeśli Łowca dotyka podstawką podstawki wroga. Łowca Demonów w każdej turze może wykonać jedynie jeden atak wtórny.

**13) SIŁA DWUDZIESTU LUDZI.** Siła Łowcy, który wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej do końca tury wzrasta do 10 (niezależnie od jego normalnej S).

**14) ZABÓJCA.** W czasie walki wręcz Łowca posiadający tę moc Ki zmniejsza P przeciwnika o -4. Moc ta działa przez cały czas.

**15) MISTRZ BRONI.** Po wykonaniu akcji Użycie Mocy Specjalnej następny cios zadany w walce wręcz będzie Absolutnym Sukcesem.

**16) ILUZJA.** Łowca, która wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej, tworzy niemal idealnie wierną kopię samego siebie. Do momentu utraty punktu ŻW wszystkie usiłujące go trafić modele czynią to z ujemnym modyfikatorem -3 do odpowiedniego testu.

**17) OBURĘCZNOŚĆ** Łowca, posiadający tę moc, został wyszkolony tak, że może w obu rękach trzymać broń boczną. W trakcie jednej akcji może zaatakować z obu tych broni. Łowca Demonów nie może wykonywać ataków wtórnych – zastępuje je ta moc Ki.

**18) PRAWDZIWE WIDZENIE.** Łowca, która wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej usuwa żetony Ukryty ze wszystkich takich modeli w jego polu widzenia,

**19) WYBIERZ JEDNĄ MOC.** Wybierz dowolną moc Ki od numeru 1 do 9.

**20) WYBIERZ JEDNĄ MOC.** Wybierz dowolną moc Ki od numeru 10 do 18.





## MEKA

Ostatecznym wynikiem filozofii walki Mishimy są gigantyczne pancerze bojowe Meki. Choć z wyglądu przypominają wielkie zbroje, w rzeczywistości więcej łączą je z czołgami i wożami bojowymi. Meki są wielkie, potężnie opancerzone i uzbrojone niczym czołgi. Ich pancerz jest gruby miejscami na kilkanaście centymetrów. Poruszają się dzięki niezwykle skomplikowanym układom hydraulicznym. Na ramionach niektórych Mek zamontowane są wyrzutnie rakiet, inne mają wbudowane działa przeciwpancerne. Mogą sięgać do 5 metrów wysokości, a ich waga dochodzi czasami do 10 ton.



### UZBROJENIE MEKA

**WARIANT SZTURMOWY:** Ten wariant zawiera uzbrojenie przydatne do walki na bliskich odległościach.

|                   | ZB      | ZM | MZ | OB |
|-------------------|---------|----|----|----|
| Młot bojowy       | WW      | –  | –  | 15 |
| Strzelba Lionclaw | wzornik | –  | –  | 14 |

**WARIANT STRZELECKI:** Ten wariant zawiera uzbrojenie przydatne do walki strzeleckiej.

|              | ZB | ZM | MZ | OB     |
|--------------|----|----|----|--------|
| WR Daimyo    | 30 | 60 | -4 | 10(x3) |
| Kensai Mk.II | 24 | 48 | -3 | 15(x2) |

**WARIANT PRZECIWPANCERNY:** Jest to jedno, potężne działo przeciwpancerne, zamontowane na ramieniu Meki.

|                 | ZB | ZM | MZ | OB |
|-----------------|----|----|----|----|
| Działo raketowe |    |    |    |    |
| Demonfang       | 36 | 72 | -4 | 24 |

Z Demonfanga można strzelać tylko raz po uaktywnieniu Meka (Meka ma trzy akcje, ale tylko w jednej z nich może strzelić z działa). Minimalny zasięg Demonfanga wynosi 15 cali.

### ZASADY SPECJALNE:

- Meka jest uważany za model bardzo duży.
- Meka nie może Wydawać Rozkazów.
- Meka musi zawsze atakować największy wrogi model na stole (chyba że zostanie zaatakowany w walce wręcz). Oznacza to, że nie może atakować modelu normalnego, jeśli w grze po stronie przeciwnej znajduje się model duży.

**WYPOSAŻENIE:** Kupując Mekę możesz wybrać sobie jeden z trzech wariantów uzbrojenia – przeznaczony do szturm, walki strzeleckiej i przeciwpancerny. Każdy z nich dostosowany jest do innych warunków pola walki.

**STRUKTURA:** Meki są modelami pojedynczymi. Nie można im jednak przydzielać wyposażenia specjalnego, specjalnych zdolności bohaterów, nie mogą poza tym Wydawać Rozkazów.

| .....WW    | BS | M  | DW | A  | ŻW | S | R | P | KOSZT  |
|------------|----|----|----|----|----|---|---|---|--------|
| MEKA ..... | 14 | 14 | –  | 14 | 3  | 5 | 6 | 5 | 30 120 |





# IMPERIAL

W rozdartej wojną galaktyce Imperial wstąpił się z wielu przyczyn. Znana jest ich agresywna doktryna polityczna, znakomicie wyszkoleni żołnierze, a także – i to chyba najbardziej – wielka różnorodność klanów i Sił Specjalnych. Najbardziej znane oddziały Imperialu to Krwawe Berety, Złote Lwy i Wilki. W ramach struktury wojskowej tej korporacji istnieje jednak prawie tyle oddziałów specjalnych, ile klanów wchodzi w skład korporacji. Ta część książki zawiera właśnie opisy tych

mniej znanych jednostek specjalnych, a także nowe rodzaje drużyn. Podano także w jakich rodzajach sił Imperialu mogą znaleźć się te nowe jednostki.

Podobnie jak specjalne oddziały Imperialu, które znajdują się w podręczniku głównym gry Warzone, wszystkie opisane niżej oddziały posiadają specjalną zdolność Przejęcie Inicjatywy i Do Ostatniego Żołnierza, a także zdolności podane w opisach poszczególnych jednostek.

## DRUŻYNY NEKROPEŁZACZY I SZWADRONY BARAKUD

W znajdującej się obok tabelce pokazaliśmy, które oddziały Imperialu mogą posiadać w swym składzie szwadrony Bliźniaczych Barakud i drużyny Nekropelzaczy. Pojedyncze Nekropelzacze i Barakudy mogą wchodzić w skład dowolnych sił Imperialu. Podane tu przepisy zastępują przedstawione wcześniej w podręczniku głównym gry Warzone zasady dotyczące tych dwóch pojazdów.

Jeśli chcesz nabyć drużynę Nekropelzaczy lub szwadron Barakud, najpierw musisz zdecydować, z jakiej jednostki pochodzą piloci lub kierowcy i sprawdzić, czy dany oddział może wystawić drużyny tych pojazdów. W tabeli obok zamieszczono wykaz oddziałów, które mogą wystawiać takie drużyny.

### DRUŻYNY NEKROPEŁZACZY

**STRUKTURA:** Drużyna Nekropelzaczy składa się z 2 żołnierzy i 1 sierżanta. Żołnierze są uzbrojeni zgodnie z przepisami ze strony 27 (opis Nekropelzacza).

### SZWADRONY BARAKUD

**STRUKTURA:** Szwadrony Barakud składają się z 2 pilotów i 1 sierżanta. Żołnierze są uzbrojeni zgodnie z przepisami ze strony 28 (opis Barakudy).

### OGRANICZENIA

| ODDZIAŁ KLANU   | NEKROPEŁZACZ | BLIŹNIACZA BARAKUDA |
|-----------------|--------------|---------------------|
| Żli Samarytanie | Tak          | Nie                 |
| Czarne Berety   | Nie          | Nie                 |
| Krwawe Berety   | Tak          | Tak                 |
| Błękitne Berety | Nie          | Nie                 |
| Błękitne Lwy    | Nie          | Tak                 |
| Złote Lwy       | Tak          | Tak                 |
| Złote Pantery   | Nie          | Tak                 |
| Górcy Wojownicy | Tak          | Nie                 |
| Łowcy           | Tak          | Nie                 |
| Tryki           | Nie          | Tak                 |
| Koniczynki      | Tak          | Tak                 |
| Sterlingowie    | Nie          | Nie                 |
| Dzikie Róże     | Tak          | Tak                 |
| Wilki           | Tak          | Nie                 |

## ODDZIAŁY SPECJALNE KLANÓW

Wspomnieliśmy wcześniej, że Imperial posiada kilka wyspecjalizowanych jednostek wojskowych, sponzorowanych przez jeden lub kilka klanów. Każdy z tych oddziałów posiada własne unikatowe zdolności i historię. Na następnych stronach znajduje się lista tych oddziałów, ich opisy oraz także charakterystyki i zasady specjalne.

Większość żołnierzy opisanych dalej jednostek nosi pancerze Mk. III, takie jakie znajdują się na wyposażeniu Krwawych Beretów i Złotych Lwów – podobnie jak pancerze tych jednostek, również zbroje opisywanych dalej oddziałów są pokrywane specjalnym, unikatowym kamuflażem.



## ŻLI SAMARYTANIE

| Oddział Imperialu .....WW      | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|--------------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Woj. Złych Samarytanów .....15 | 13 | – | 15 | 3 | 1  | 1 | 3 | 22 | 27    |
| Wódz Złych Samarytanów.....16  | 14 | – | 16 | 3 | 1  | 2 | 3 | 24 | 30    |
| Bohater Złych Samarytanów ..17 | 15 | – | 16 | 4 | 2  | 3 | 3 | 26 | 42    |

Żli Samarytanie to byli członkowie klanu Finn, którzy zdali sobie sprawę, że jedynym sposobem powstrzymania Mrocznego Legionu jest zbrojna walka. Nie zgadzali się oni z polityką prowadzoną przez klan, polegającą na odrzuceniu przemocy i wstąpił w szeregi Górali, którzy nadali im obecną nazwę (klan Finn jest znany z tego, że jego członkowie posiadają nadzwyczajne umiejętności medyczne i uzdrowicielskie – stąd nazwa Samarytanie). Członkowie tego pododdziału Górali zgadzają się jednak z jednym z założeń filozofii ich dawnego klanu – nie odbierają życia ludziom, walcząc jedynie ze stworami Legionu Ciemności. Podobnie jak Górale noszą włosy powiązane w warkocze, jednak w przeciwieństwie do nich swe twarze malują kolorem czarnym.

**ZASADY SPECJALNE:** Żli Samarytanie są szkoleni w walce wręcz i przechodzą szkolenie specjalne. Nie mogą uczestniczyć w jakiegokolwiek walce z siłami innych megakorporacji, Kartelu lub Bractwa. Walczą jedynie z Legionem Ciemności.

**WYPOSAŻENIE:** Żli Samarytanie są uzbrojeni w miecze Punisher i Aggressor. Wodzowie są uzbrojeni w Claymory i Aggressory. Bohaterowie są uzbrojeni w Claymory. Jeden Samarytanin w drużynie może wymienić swoją broń na ckm Charger.

**STRUKTURA:** Żli Samarytanie są nabywani w drużynach liczących od 2 do 4 wojowników i 1 wodza. Bohaterowie Złych Samarytanów są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu bohaterów Złych Samarytanów, ile drużyn Złych Samarytanów znajduje się w twojej armii.



## BŁĘKITNE BERETY

| Oddział Imperialu .....WW       | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|---------------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Żołnierz Błękitnych Beretów..12 | 14 | – | 14 | 3 | 1  | 0 | 3 | 24 | 22    |
| Sierżant Błękitnych Beretów..14 | 14 | – | 16 | 3 | 1  | 0 | 3 | 26 | 30    |
| Kapitan Błękitnych Beretów...15 | 15 | – | 16 | 4 | 3  | 1 | 3 | 26 | 48    |



Błękitne Berety są specjalnym oddziałem klanu Paladine. Służą zazwyczaj w czasie rozmaitych ceremonii i jako strażnicy Reading Palace i Victorii. Jednak w chwilach potrzeby wzywa się ich do walki – uważani są zresztą

za jednych z najlepszych wojowników korporacji Imperial. Ponieważ Błękitne Berety to osobiści strażnicy Jej Imperialnej Jasności, doszli do perfekcji w wykrywaniu możliwych niebezpieczeństw. Gdyby tak nie było, Jej Wysokość mogłaby zostać ranna lub zabita, a na to żołnierze tej jednostki po prostu nie mogą pozwolić.

**ZASADY SPECJALNE:** Błękitne Berety posiadają

specjalną zdolność bohaterów Bystre Oczy, a także przechodzą szkolenie specjalne.

**WYPOSAŻENIE:** Błękitne Berety są uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader i pistolety Aggressor. Jeden Błękitny Beret w drużynie może wymienić swą broń na dowolną broń ciężką ze zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej. Sierżanci Błękitnych Beretów są uzbrojeni w pistolety maszynowe Intruder i Chainrippy.

Kapitanowie Błękitnych Beretów mogą być uzbrojeni w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Imperialu bądź zbrojowni ogólnej.

**STRUKTURA:** Błękitne Berety tworzą drużyny liczące od 3 do 5 żołnierzy, którymi dowodzi jeden sierżant.

Kapitanowie Błękitnych Beretów są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu kapitanów Błękitnych Beretów, ile drużyn Błękitnych Beretów znajduje się w twojej armii.





## DZIKIE RÓŻE

| Oddział Imperialu .....    | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|----------------------------|----|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Żołnierz Dzikich Róż ..... | 12 | 14 | – | 14 | 3 | 1  | 0 | 3 | 24 | 22    |
| Sierżant Dzikich Róż ..... | 14 | 14 | – | 16 | 3 | 1  | 0 | 3 | 26 | 30    |
| Kapitan Dzikich Róż .....  | 15 | 15 | – | 16 | 4 | 3  | 1 | 3 | 26 | 48    |



Tak jak w Błękitnych Lwach służą wyłącznie Brannaghanowie, tak w Dzikich Różach spotkać można tylko Droughanów. Nazwa oddziału pochodzi od godła klanu, przedstawiającego czerwono-żółtą różę. Z drewna tej sławnej rośliny wyrabia się beczki, w których tak doskonale przechowuje się whisky. W baryłkach wykonanych z tego drewna whisky dojrzewa szybko i nabywa specyficznego aromatu,

niezwykle cenionego wśród arystokracji Imperialu. Kiedy Droughanowie nie walczą dla Imperialu, destylują (i piją) whisky. Dzikie Róże często idą do bitwy z manierką lub bukłakiem swego produktu, wyjaśniając, że „kropelka jeszcze nigdy nie zaszkodziła”. Wydaje się, że tkwi w tym odrobina prawdy, gdyż osoby, które widziały Róże w działaniu twierdzą, że ich zaciekleść wzmacnia się po wypiciu „kropelki”.

**ZASADY SPECJALNE:** Dzikie Róże są szkolone do walki w dżungli. Wykorzystując akcję Użycie Mocy Specjalnej Dzikie Róże mogą wypić niesioną whisky. Do chwili następnego uaktywnienia korzystają z następujących zasad: przy wyniku rzutu k20 10 lub mniej ignorują odniesione obrażenia i mogą raz powtórzyć wszelkie testy DW (za wyjątkiem testu paniki).

**WYPOSAŻENIE:** Dzikie Róże są uzbrojone w karabiny szturmowe Invader. Sierżanci Dzikich Róż są uzbrojeni w strzelby Mandible i miecze Punisher. Jeden żołnierz Dzikich Róż w drużynie może wymienić swą broń na dowolną broń ciężką ze zbrojowni Imperialu lub ogólnej.

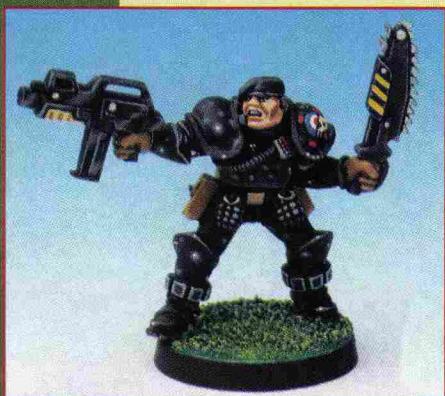
Kapitanowie Dzikich Róż mogą być uzbrojeni w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Imperialu bądź zbrojowni ogólnej.

**STRUKTURA:** Dzikie Róże tworzą drużyny liczące od 3 do 5 żołnierzy i jednego sierżanta.

Kapitanowie Dzikich Róż są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu kapitanów Dzikich Róż, ile drużyn Dzikich Róż znajduje się w twojej armii.

## CZARNE BERETY

| Oddział Imperialu .....        | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|--------------------------------|----|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Żołnierz Czarnych Beretów .... | 15 | 13 | – | 14 | 3 | 1  | 0 | 4 | 24 | 25    |
| Sierżant Czarnych Beretów ...  | 16 | 14 | – | 16 | 3 | 1  | 0 | 4 | 26 | 32    |
| Kapitan Czarnych Beretów ..... | 17 | 15 | – | 16 | 4 | 3  | 1 | 4 | 26 | 50    |



Utworzone przez klan Morgan Czarne Berety są szkolone do bezwzględnej walki z Heretykami. Wszyscy przechodzą szkolenie przygotowujące ich do walki w warunkach nieważkości i w ciasnocie – w trakcie treningu nabywają umiejętności niezbędnych do prowadzenia starć w zamkniętych, ciasnych i pozbawionych ciężenia pomieszczeniach kosmicznych stacji

i statków. Nie trzeba chyba jednak dodawać, że na ziemi są równie groźni, jak w kosmosie. Choć najważniejszym wrogiem tej jednostki jest Legion Ciemności, klan Morgan jest często pomawiany o spiskowanie z Mroczną Duszą, w zamian za co Ciemność ma jakoby nie tykać produkowanej przez klan elektroniki (będącej głównym źródłem dochodu Morganów).

**ZASADY SPECJALNE:** Czarne Berety przechodzą szkolenie w walce wręcz i posiadają nową umiejętność specjalną: szkolenie w walce na małych odległościach. Jest to umiejętność unikatowa dla tego oddziału. Dzięki niej Czarne Berety mogą strzelać w grupę walczących ze sobą wręcz żołnierzy, nie obawiając się, że trafią przypadkowo sojusznika.

**WYPOSAŻENIE:** Czarne Berety są uzbrojone w pistolety maszynowe Interceptor i Chainrippers. Sierżanci Czarnych Beretów są uzbrojeni w strzelby Mandible i Chainrippers.

Jeden żołnierz Czarnych Beretów w drużynie może wymienić swą broń na Miotacza Gehenny.

Kapitanowie Czarnych Beretów mogą być uzbrojeni w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Imperialu bądź zbrojowni ogólnej.

**STRUKTURA:** Czarne Berety tworzą drużyny liczące od 3 do 5 żołnierzy i jednego sierżanta.

Kapitanowie Czarnych Beretów są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu kapitanów Czarnych Beretów, ile drużyn Czarnych Beretów znajduje się w twojej armii.



## ŁOWCY

| Oddział Imperialu ..... | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|-------------------------|----|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Żołnierz Łowców .....   | 14 | 14 | — | 14 | 3 | 1  | 1 | 3 | 24 | 27    |
| Sierżant Łowców .....   | 15 | 15 | — | 16 | 3 | 1  | 1 | 3 | 26 | 32    |
| Kapitan Łowców .....    | 16 | 16 | — | 16 | 4 | 3  | 2 | 3 | 26 | 50    |

Łowcy to oddział specjalny klanu Dunsin. Ich nazwa pochodzi od nadzwyczajnych umiejętności śledzenia i zabijania wroga. Członkowie tej jednostki doskonaliły swe zdolności polując na drapieżniki występujące na dużych posiadłościach klanu na Wenus i Marsie.

Żołnierze tej jednostki są zazwyczaj umieszczani na czele sił Imperialu. Przeprowadzają stamtąd rozpoznanie i śledzą ruchy nieprzyjaciela. Po obserwacji Łowcy podejmują decyzję gdzie i kiedy ma nastąpić spotkanie z armią nieprzyjaciela. W tym miejscu żołnierze Łowców zastawiają pułapkę, dzięki której mogą uderzyć w najbardziej wrażliwe jednostki wroga, wprowadzając w ten sposób zamieszanie w jego szeregi i zadając mu ciężkie straty.

**ZASADY SPECJALNE:** Łowcy przechodzą szkolenie w walce w dżungli. Wszyscy żołnierze tego oddziału posiadają specjalną zdolność bohaterów Zwiadowca.

**WYPOSAŻENIE:** Żołnierze i sierżanci Łowców są uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader i miecze Punisher. Jeden żołnierz Łowców w drużynie może wymienić swą broń na dowolną broń ciężką wybraną ze zbrojowni Imperialu bądź zbrojowni ogólnej.

Kapitanowie Łowców są uzbrojeni w Punishery i dowolną broń wybraną ze zbrojowni Imperialu bądź zbrojowni ogólnej, zazwyczaj jest to karabin snajperski Assailant.

**STRUKTURA:** Łowcy tworzą drużyny liczące od 3 do 5 żołnierzy i jednego sierżanta.

Kapitanowie Łowców są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu kapitanów Łowców, ile drużyn Łowców znajduje się w twojej armii.



## BŁĘKITNE LWY

| Oddział Imperialu .....        | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|--------------------------------|----|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Żołnierz Błękitnych Lwów ..... | 12 | 14 | — | 14 | 3 | 1  | 0 | 3 | 24 | 25    |
| Sierżant Błękitnych Lwów ..... | 14 | 14 | — | 16 | 3 | 1  | 0 | 3 | 26 | 32    |
| Kapitan Błękitnych Lwów .....  | 15 | 15 | — | 16 | 4 | 3  | 1 | 3 | 26 | 50    |

Brannaghanowie są wojowniczym klanem, choć głównym źródłem ich przychodów jest produkcja leków. W Błękitnych Lwach służą wyłącznie członkowie tegoż klanu. W rezultacie ta jednostka ma wspaniałą opiekę lekarską (jest to przyczyną zazdrości innych klanów). Błękitne Lwy to jedni z najlepszych medyków w siłach Imperialu. Często przydziela się ich do większych oddziałów innych jednostek specjalnych, by mogli pomóc rannym towarzyszom. Niech jednak cię to nie zmyli: Błękitne Lwy w walce są tak samo groźni, jak żołnierze innych jednostek specjalnego przeznaczenia.

**ZASADY SPECJALNE:** Błękitne Lwy posiadają zdolność specjalną bohaterów Pierwsza Pomoc, a także przechodzą szkolenie specjalne. Nie dotyczą ich normalne zasady odległości dowodzenia. Można ich wystawić jedynie wtedy, gdy na jedną drużynę Lwów przypada co najmniej 3 drużyny z dowolnego innego klanu.

**WYPOSAŻENIE:** Żołnierze Błękitnych Lwów są uzbrojeni w pistolety Aggressor i miecze Punisher.

Jeden żołnierz Błękitnych Lwów w drużynie może wymienić swą broń na dowolną broń ciężką ze zbrojowni Imperialu lub ogólnej. Sierżanci Błękitnych Lwów są uzbrojeni w pistolety Aggressor i miecze Punisher.

Kapitanowie Błękitnych Lwów mogą być uzbrojeni w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Imperialu bądź zbrojowni ogólnej.

**STRUKTURA:** Błękitne Lwy tworzą drużyny liczące od 2 do 4 żołnierzy i jednego sierżanta. Choć drużyn tej jednostki nie dotyczą normalne zasady odległości dowodzenia, obecność sierżanta jest wymagana do przeprowadzania testów DW drużyny.

Kapitanowie Błękitnych Lwów są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu kapitanów Błękitnych Lwów, ile drużyn Błękitnych Lwów znajduje się w twojej armii.



**PRZYKŁAD:** Marcin chce wystawić w swej armii Imperialu drużynę Błękitnych Lwów. Najpierw musi zakupić co najmniej trzy drużyny z innych oddziałów, powiedzmy że będą to Krwawe Berety. Teraz może już kupić jedną drużynę Błękitnych Lwów, którą może rozstawić wraz z Krwawymi Beretami. Błękitne Lwy nie muszą przestrzegać zasady dotyczącej odległości dowodzenia i można ich ustawić na polu bitwy tak, jakby byli oni modelami pojedynczymi (choć mimo wszystko i tak wykonują swe akcje jako drużyna).



## ZŁOTE PANTERY

| Oddział Imperialu .....       | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|-------------------------------|----|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Żołnierz Złotych Panter ..... | 13 | 15 | — | 15 | 3 | 1  | 1 | 3 | 24 | 30    |
| Sierżant Złotych Panter ..... | 15 | 15 | — | 16 | 3 | 1  | 1 | 3 | 26 | 42    |
| Kapitan Złotych Panter .....  | 16 | 16 | — | 16 | 4 | 3  | 2 | 3 | 26 | 50    |



We wczesnych dniach Bolesnego Starcia, klan Loughton publicznie ogłosił swoją neutralność. Większość jego członków uważała, że wojna domowa nie przynosi korzyści żadnej ze stron, a ogłoszenie bezstronności było najlepszym wyjściem, jednak część młodzieży nie podzielała tych poglądów. Grupa tych młodzieńców, którym przewodził Barnaby Loughton, sprzymierzyła się z klanem Murdoch. Jako nagrodę za okazaną po-

moc Murdochowie uczynili z nich nowy klan, na którego czele stanął Barnaby. Nowy klan przyjął nazwę O'Loughton, gdyż Barnaby był przecież „synem Loughtona”. Barnaby zmienił również nazwę oddziału specjalnego swego klanu – pochodzi ona od naturalnego wroga Tryków. W ten sposób powstały Złote Pantery.

Obecnie w Złotych Panterach służą wyłącznie członkowie klanu O'Loughton, który zajmuje się jedynie wojną. Lata bezustannej walki uczyniły z Panter chyba najtwardszych żołnierzy Imperialu. Nawet Krwawy Be-

ret zastanowi się dwukrotnie, nim wejdzie w drogę Złotej Panterze.

**ZASADY SPECJALNE:** Złote Pantery przechodzą szkolenie w walce wręcz i szkolenie w prowadzeniu straż w dżungli. Wszyscy żołnierze tego oddziału posiadają również specjalną zdolność bohaterów Święty Refleks.

**WYPOSAŻENIE:** Żołnierze Złotych Panter są uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader, pistolety Aggressor i miecze Punisher. Jeden żołnierz Złotych Panter może wymienić swojego Invadera na dowolną broń ciężką ze zbrojowni Imperialu bądź zbrojowni ogólnej. Sierżanci Złotych Panter są uzbrojeni w strzelby Mandible, pistolety Aggressor i miecze Punisher.

Kapitanowie Złotych Panter są uzbrojeni w miecze Punisher i dwie dowolne bronie wybrane ze zbrojowni Imperialu bądź zbrojowni ogólnej (jedną z broni musi być broń boczna).

**STRUKTURA:** Złote Pantery tworzą drużyny liczące od 3 do 5 żołnierzy i jednego sierżanta.

Kapitanowie Złotych Panter są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu kapitanów Złotych Panter, ile drużyn Złotych Panter znajduje się w twojej armii.

## STERLINGOWIE

| Oddział Imperialu .....   | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|---------------------------|----|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Żołnierz Sterlingów ..... | 13 | 15 | — | 16 | 3 | 1  | 0 | 3 | 24 | 22    |
| Sierżant Sterlingów ..... | 15 | 15 | — | 16 | 3 | 1  | 0 | 3 | 26 | 30    |
| Kapitan Sterlingów .....  | 16 | 16 | — | 16 | 4 | 3  | 1 | 3 | 26 | 48    |



Jednym z oddziałów specjalnych, finansowanych przez kilka klanów, są Sterlingowie. Fundusze pozwalające im działać pochodzą ze skarbów klanów Axelthorpe i Smythe. Choć Sterlingowie są świetnymi żołnierzami, rzadko uczestniczą w prawdziwych bitwach. Ich głównym zadaniem jest ochrona finansów Imperialu. Drużyny żołnierzy tej jednostki stacjonują w każdym banku Imperialu i ochraniają przepływy pieniędzy i kosztowności.

W chwilach potrzeby wzywa się ich jednak do boju i trzeba przyznać, że w walce Sterlingowie dają z siebie wszystko. Żołnierze tego oddziału są bardzo dumni ze swej umiejętności dostrzegania niebezpieczeństwa. Wierzą, że gdyby nie ich czujność, pewnego

dnia kufry Imperialu okazałyby się puste – Sterlingowie nie mogą do tego dopuścić.

**ZASADY SPECJALNE:** Sterlingowie przechodzą szkolenie w walce wręcz, posiadają również specjalną zdolność bohaterów Bystre Oczy.

**WYPOSAŻENIE:** Żołnierze Sterlingów są uzbrojeni w strzelby Mandible i miecze Punisher. Sierżanci Sterlingów są uzbrojeni w pistolety Aggressor i miecze Punisher. Jeden żołnierz Sterlingów może wymienić swoją strzelbę na lkm Destroyer.

Kapitanowie Sterlingów są uzbrojeni w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Imperialu bądź zbrojowni ogólnej.

**STRUKTURA:** Sterlingowie tworzą drużyny liczące od 3 do 5 żołnierzy i jednego sierżanta.

Kapitanowie Sterlingów są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu kapitanów Sterlingów, ile drużyn Sterlingów znajduje się w twojej armii.



## TRYKI

| Oddział Imperialu .....WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|---------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Żołnierz Tryków .....12   | 14 | – | 14 | 3 | 1  | 0 | 3 | 24 | 24    |
| Sierżant Tryków .....14   | 14 | – | 16 | 3 | 1  | 0 | 3 | 26 | 32    |
| Kapitan Tryków .....15    | 15 | – | 16 | 4 | 3  | 1 | 3 | 26 | 50    |

Jednym z najbogatszych klanów Imperialu są Loughtonowie. Klan ten zdobył olbrzymią fortunę, gdyż jego członkowie jako pierwsi rozpoczęli eksplorację Pasa Asteroidów, leżącego pomiędzy Marsem a Jowiszem. Bogate złoża minerałów, występujące na asteroidach, przyniosły klanowi majątek, który zainwestowano w produkcję ciężkiego sprzętu. Dzięki kontroli nad minerałami i maszynami, koniecznymi do ich wydobywania, Loughtonowie mają faktyczny monopol na wydobywanie surowców z asteroidów.

Obecnie niemal 75% pojazdów Imperialu nosi na masce herb Loughtonów – symbol siły i wytrzymałości. Właśnie stąd pochodzi popularne określenie dobrych samochodów – „dobry niczym Tryk”. Zarówno powiedzenie jak i symbol rogów zostały przyjęte przez oddział specjalny klanu, znany obecnie po prostu jako Tryki.

Najsławniejszą formacją Tryków jest ich Kawaleria Powietrzna, w której służą szaleńcy pilotujący Bliźniacze Barakudy.

**ZASADY SPECJALNE:** Tryki przechodzą szkolenie specjalne i szkolenie w walce w dżungli.

**WYPOSAŻENIE:** Żołnierze Tryków są uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader. Sierżanci Tryków są uzbrojeni w pistolety maszynowe Interceptor i Chainrippey. Jeden żołnierz Tryków w drużynie może wymienić swego Invadera na dowolną broń ciężką ze zbrojowni Imperialu lub ogólnej.

**STRUKTURA:** Tryki tworzą drużyny liczące od 3 do 5 żołnierzy i jednego sierżanta.

Kapitanowie Tryków są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu kapitanów Tryków, ile drużyn Tryków znajduje się w twojej armii.



## KONICZYNKI

| Oddział Imperialu .....WW  | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|----------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Żołnierz Koniczynek.....15 | 13 | – | 14 | 3 | 1  | 0 | 3 | 22 | 30    |
| Sierżant Koniczynek.....16 | 14 | – | 16 | 3 | 1  | 2 | 3 | 24 | 35    |
| Kapitan Koniczynek.....17  | 15 | – | 16 | 4 | 2  | 3 | 3 | 24 | 47    |

Klan Murray jest znany z dwóch rzeczy: produkowanego przez nich ale i wyrabianej broni. Ponad 75% odbiorców piwa Imperialu kupuje je właśnie u Murray'ów, a należące do tego klanu zakłady zbrojeniowe Lyon & Atkinson produkują większość broni używanej w siłach zbrojnych korporacji, wliczając w to sławne Claymory (prawo do produkcji tych mieczy zostało przekazane Murrayom przez Seana Gallaghery po tym, jak całą jego rodzinę zmasakrowali żołnierze Legionu Ciemności). Godłem rodu jest czterolistna koniczyna, a motto brzmi – „nasze szczęście nigdy nas nie opuści”. Oba te symbole przyjęły również oddziały specjalne klanu, znane obecnie po prostu jako Koniczynki. I rzeczywiście, wydaje się, że szczęście nigdy nie opuszcza Koniczynek, gdyż choć zgłaszają się na ochotnika do najtrudniejszych zadań, zawsze udaje się im wyjść z nich cało.

**ZASADY SPECJALNE:** Koniczynki przechodzą szkolenie w walce wręcz. Posiadają ponadto specjalną zdolność bohaterów Szczęściarz.

**WYPOSAŻENIE:** Żołnierze Koniczynek są uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader i miecze Punisher. Sierżanci są uzbrojeni w pistolety maszynowe Interceptor i miecze Punisher. Jeden żołnierz Koniczynek w drużynie może wymienić swego Invadera na dowolną broń ciężką ze zbrojowni Imperialu lub ogólnej.

Kapitanowie Koniczynek mogą być uzbrojeni w dowolną broń pochodzącą ze zbrojowni Imperialu lub ogólnej. Dodatkowo mają Claymora.

**STRUKTURA:** Koniczynki tworzą drużyny liczące od 2 do 4 żołnierzy i jednego sierżanta.

Kapitanowie Koniczynek są modelami pojedynczymi. Możesz posiadać tylko tylu kapitanów Koniczynek, ile drużyn Koniczynek znajduje się w twojej armii.





## ARCYINKWIZYTOR SALVATORE NIKODEMUS



**STRUKTURA:** Nikodemus jest bohaterem. Stosują się do niego wszystkie zasady dotyczące bohaterów. Jest modelem pojedynczym.

**WYPOSAŻENIE:** Nikodemus używa zmodyfikowanego AC-40, noszącego imię Gabriel. Oto jego charakterystyka:

|                   | ZB      | ZM | MZ | OB     |                   |
|-------------------|---------|----|----|--------|-------------------|
| Justifier         | 8       | 15 | -2 | 13     |                   |
| Miotacz ognia     | wzornik | —  | —  | 14     |                   |
| Bagnet łańcuchowy | WW      | —  | —  | 13(x2) | zamaszyste cięcie |

Koszt Gabriela został już wliczony w KOSZT Nikodemusa.

Inkwizytor Nikodemus był najmłodszym synem plebejskiej rodziny obywateli Bauhausu. Już jako młodzieniec ujawnił wielkie możliwości władania Sztuką. Jego rodzina, żywiąca wielką wiarę w Bractwo, przekazała go w ręce Świętej Organizacji. Chłopak przyjął tam swe obecne imię – Nikodemus – po jednym z pierwszych męczenników. Młody Nikodemus uczył się i zajmował coraz wyższe stanowiska. Wkrótce jego skuteczność i pracowitość stały się szeroko znane.

W końcu biegłość Nikodemusa w posługiwaniu się Sztuką urosła na tyle, że przestała być jedynie „przydatna”. Przeniesiono go do Drugiego Zakonu – Inkwizycji. Po przejściu właściwego szkolenia Nikodemus okazał się dobrym Inkwizytorem. Nic nie mogło go zwieść z raz podjętego tropu Mrocznej Harmonii. Oddanie Światłu i determinacja sprawiły, że nadano mu tytuł Arcyinkwizytora. Bractwo pokłada tak wielką wiarę w jego osobę, że obecnie przydziela mu się jedynie najtrudniejsze misje.

W czasie swej służby Salvatore wprowadził wiele reform, które z pewnością przetrwają setki lat. Do jego dzieł należy między innymi Anioł Śmierci, wóz bojowy Inkwizytorów.

Nikodemus jest uzbrojony w śmiertelnie groźną broń, której konstrukcja oparta jest na AC-40. Wcześniej orężem tym posługiwali się inni Inkwizytorzy Majores. Broń nosi imię Gabriel i należała do pierwszego Inkwizytora. Oprócz bagnetu łańcuchowego wbudowano w nią miotacz ognia.

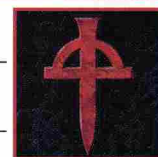
Siwiejące włosy i błękitne oczy nadają Nikodemusowi pełen determinacji wygląd. Rzadko można zobaczyć go bez uniformu bojowego, a w trakcie walki zawsze dzierży Gabriela.

### ZASADY SPECJALNE

- Nikodemus nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Jest szkolony w walce wręcz.
- Posiada znajomość wszystkich dyscyplin Sztuki.
- Posiada specjalną zdolność bohaterów Szczęściarz.
- Nikodemus daje przykład swoim żołnierzom. Kiedy żyje, wszyscy żołnierze Bractwa są częściowo odporni na działanie Mrocznej Harmonii. Za każdym razem, gdy dowolny wojownik Bractwa stanie się ofiarą działania zaklęcia Mrocznej Harmonii, wykonaj rzut k20. Przy wyniku mieszczącym się w przedziale 1-10 czar nie działa na dany model. Wynik 11-20 oznacza, że zaklęcie działa w normalny sposób.

|           | WW | BS | M  | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|-----------|----|----|----|----|---|----|---|---|----|-------|
| NIKODEMUS | 14 | 15 | 15 | 17 | 4 | 3  | 3 | 3 | 28 | 150   |





## BIOGIGANT

Biogiganci są straszliwymi, odrażającymi stworami siejącymi śmierć i zniszczenie. Mogą mieć do 10 metrów wzrostu. W laboratoriach Cytadel tworzą je, kształtują i ożywają Tekroni. Biogiganci często prowadzą natarcie na fortyfikacje wroga. Pod uderzeniami ich mocarnych stóp trzęsie się ziemia. Choć są mało sprytni i zwinni, sam widok tych górujących nad wszystkim ożywionych potworów wzbudza strach w sercach nawet najdzielniejszych żołnierzy.

Biogiganci są olbrzymimi, naznaczonymi szramami humanoidami. Ich skóra jest pokryta mozaiką ściegów i szwów. Z ciała często wyrastają kolce. Istoty te są niezwykle silne, bardzo głupie i niesłuchanie wytrzymałe. Zdarza się, że ich ramiona są odrabiane, a w miejsce dłoni montuje się jakąś gigantyczną broń, np. piłę łańcuchową lub olbrzymi karabin maszynowy. Co większe Biogiganty muszą nosić pancerną uprząż, która wspiera ich olbrzymie cielska.

### ZASADY SPECJALNE

- Ze względu na ciężki pancerz i wielkość Biogiganta, stwór ten jest niewrażliwy na wszelkie ataki zadające 13 i mniej punktów obrażeń, chyba że wynik rzutu kostką jest Absolutnym Sukcesem. Nawet jednak w przypadku, gdy przy ataku zadającym 13 i mniej obrażeń osiągnięto Absolutny Sukces, Biogigant traci jedynie jeden punkt ŻW (nawet jeśli broń posiada modyfikator obrażeń).



|                   |    |   |    |   |    |   |   |    |       |
|-------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| .....WW           | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
| BIOGIGANT .....16 | 10 | — | 16 | 4 | 5  | 8 | 4 | 30 | 135   |

- Biogigant nie może się ukrywać.
- Biogigant wywołuje strach (patrz główny).
- Biogigantowi nie można przydzielać specjalnych zdolności bohaterów ani wyposażenia specjalnego.
- Biogigant może w walce wręcz automatycznie odebrać się od wroga.
- Biogigant nie ulega panice i nie ucieka z pola walki.
- Kiedy Biogigant zginie, automatycznie uaktywnia się po raz ostatni, wykorzystuje swoje cztery akcje i dopiero POTEM pada martwy.
- Ataków Biogiganta nie można parować, chyba że robi to przeciwnik mający S co najmniej 4.
- Biogigant jest modelem bardzo dużym.

**WYPOSAŻENIE:** Biogigant jest uzbrojony w Karę

Algerotha. Jest to potężna strzelba, do której umocowano bagnet łańcuchowy.

#### BAGNET ŁAŃCUCHOWY

|                   | ZB | ZM | MZ | OB     |
|-------------------|----|----|----|--------|
| BAGNET ŁAŃCUCHOWY | WW | —  | —  | 11(x3) |

#### STRZELBA

|                                                                                                      | ZB      | ZM | MZ | OB |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----|----|----|
| STRZELBA                                                                                             | wzornik | —  | —  | 14 |
| Bagnetem można wykonywać zamasyte cięcia. Koszt Kary Algerotha jest już wliczony w KOSZT Biogiganta. |         |    |    |    |

**STRUKTURA:** Biogigant jest modelem pojedynczym.





## ANIOŁ SPRAWIEDLIWOŚCI ALGEROTHA

Anioły Sprawiedliwości, albo, jak powszechnie się na nie mówi, po prostu Anioły, są oprawcami i katami Algerotha. Są jednym z najbardziej obrzydliwych produktów Nekrokomnat. Anioły są rasą niewolników,

stworzoną przez Tekronów przy użyciu zaawansowanej biotechnologii. W stworach tych skrzyżowano ludzkie DNA z DNA wielu innych istot – głównie pajaków i dziwnych, demonicznych bestii z innego wymiaru. Anioły wyłaniają się ze sztucznych macic w pełni ukształtowane, świadome straszliwej wiedzy i umiejętności, które przekazali im ich twórcy.

Zaraz po wyjściu z macic, jeszcze ociekające śluzem Anioły są okrywane czerwonymi szatami ceremonialnymi. Daje się im jakieś małe stworzenie, zazwyczaj kotka, szczeniaka lub ludzkie dziecko, by się z nim „pobawiły”. Zabawa polega na poddawaniu maskotki najokropniejszym torturom – Anioły są naprawdę stworami na wskroś złymi. Jedynym celem ich żywota jest spełnianie życzeń panów i zadawanie bólu. Mózgi Aniołów są tak wypaczone, że okrucieństwo jest dla nich czymś całkowicie normalnym, a wymyślanie nowych tortur wspaniałą rozrywką. Wrzaski bólu są dla nich muzyką, a powolne obdzieranie ze skóry oznaką najwyższego mistrzostwa. Dla tych istot najwspanialszym narzędziem jest autoekskrucjator, ale nawet bez tak wymyślnego sprzętu, używając jedynie pazurów i wydzielanego jadu, Anioły potrafią zadać człowiekowi potworny ból.

Anioły Sprawiedliwości Algerotha są wysokie i chude, mają grubą, stwardniałą skórę. Ich wydłużona głowa przypomina obskurnego owada, a wrażenie to potęgują jeszcze cztery duże czułki, wystające z dolnej szczęki. Ramiona Aniołów kończą się długimi, zakrzywionymi pazurami, z których ocieka jad. Na ubraniu, jakie noszą pod szatami ceremonialnymi, widnieje symbol równowagi – wskazówka, co do tego, w jaki sposób postrzegają życie i słowa torturowanej osoby.



| .....WW                       | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|-------------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Anioł Sprawiedliwości .....16 | 14 | – | 15 | 4 | 2  | 2 | 4 | 25 | 46    |

### ZASADY SPECJALNE

- Anioły Sprawiedliwości powodują strach (patrz podręcznik główny), choć są modelem normalnej wielkości.
- Anioły mogą pluć jadem na odległość do 8 cali. Jad zadaje OB 14. Przy pluciu wykorzystuje się BS Anioła.

**WYPOSAŻENIE:** Anioły wykorzystują tylko swoje pazury. Mogą je wykorzystywać w walce wręcz, zadają OB 13(x2). Anioły Sprawiedliwości mogą nimi wykonywać zamazyste cięcia. Nie mogą mieć żadnego wyposażenia dodatkowego.

**STRUKTURA:** Anioły są nabywane jako modele pojedyncze.





## KARNOFAGI

Karnofagi są prawdopodobnie kolejnym produktem procesu degeneracji, powszechnej wśród wyznawców Algerotha. Heretycy, którzy cierpią na Czarny Głód, zamieniają się nie w Kadawerów, lecz właśnie w Karnofagi. Odczuwany głód zmienia ich ciała tak, że staczą się po ścieżce ewolucji, stopniowo zamieniając się w coraz to bardziej zwierzęce bestie. Karnofagi żywią się jedynie świeżym mięsem i nie obchodzi ich to, skąd ono pochodzi. Muszą dziennie zjadać mniej więcej tyle, ile wynosi dziesiąta część wagi ich ciała, gdyż w przeciwnym wypadku ich organizm zaczyna spalać własne komórki, co prowadzi do bardzo bolesnej śmierci.

Karnofagi są niezwykle odważne i posiadają rodzaj zwierzęcego sprytu, dzięki któremu są strasliwymi łowcami. Praktycznie nie poddają się czyjejkolwiek władzy, nawet ich towarzysze kultysty mają problemy z kontrolowaniem ich zachowania. Gdy heretyk zaczyna przemieniać się w karnofaga, jest wyrzucany ze Świątyni Zniszczenia do kanałów. Wyrzutek przemierza później podziemia miasta, zabijając wszystko, co stanie mu na drodze. Czasami Karnofagi łączą się w stada i terroryzują całe dzielnice, wyłaniając się po zmierzchu z kanałów, by polować na tych, którzy są głupi na tyle, by zapuszczać się na ciemne ulice.

Bitwy przyciągają wielkie ilości Karnofagów. Jeśli wśród walczących są wyznawcy Algerotha, Karnofagi pamiętają dość ze swej przeszłości, by ich nie atakować, chyba że nie mogą znaleźć innych ofiar. Nigdy jednak nie rzucą się na Nefarytę i zawsze, gdy znajdują się przed jego obliczem, będą posłusznie wypełniać jego rozkazy – jeśli tylko zdołają je zrozumieć. Karnofagi rozpoznają bowiem proste, nieskomplikowane polecenia.

Opisywane stwory są niezwykle chude, a ich pozbawione włosów ciała znaczą najgorsze, najbardziej niezwykle stygmaty. Wargi tych istot są niewielkie, odsłaniają ociekające śliną dziąsła i podobne do kłów zęby. Ruchy Karnofagów cechują się zwierzęcą zwinnością, a ich oczy błyszczą sprytem i żądzą ludzkiego mięsa. Czasami stwory odrzucają do tyłu głowy i wydają z siebie mrozące krew w żyłach wycie, w którym rozbrzmiewa echo palącego je głodu i strasliwa świadomość utraconego człowieczeństwa. Paszcze i zęby tych potworów są pokryte warstwą zaschniętej krwi.



| .....WW        | BS | M | DW | A  | ŻW | S | R | P | KOSZT    |
|----------------|----|---|----|----|----|---|---|---|----------|
| Karnofag ..... | 15 | – | –  | 14 | 3  | 1 | 2 | 4 | 22<br>18 |

**ZASADY SPECJALNE:** Wchodzące w skład drużyny Karnofagi, które wspólnie wykonają akcję Użycie Mocy Specjalnej, mogą wydać Wycie Bólu. Każda drużyna, znajdująca się w odległości do 15 cali od nich, musi wtedy wykonać test paniki. Jeśli w odległości do 15 cali od wyjątych Karnofagów znajdują się drużyny rozbite lub już wcześniej ogarnięte paniką, muszą one wykonać test ucieczki. Wycie Bólu ko-

sztuje każdego Karnofaga w drużynie jedną akcję Użycie Mocy Specjalnej.

**WYPOSAŻENIE:** Karnofagi wykorzystują w walce wręcz jedynie swoje pazury i zęby. Zadają one OB 12(x2).

**STRUKTURA:** Karnofagi są nabywane w pozbawionych przywódcy drużynach liczących od 4 do 10 stworów.





## ZENITIAŃSKI MISTRZ MORDU



Zenitiańscy Mistrzowie Mordu pojawiają się, gdy Pan Szaleństwa pragnie zesłać grozę i przerażenie na armie ludzkości. Mistrzowie Mordu prowadzą do boju stada swych mniejszych pobratymców, zagrzewają ich do walki i wzbudzają w nich furię. Górują nad polem walki, otoczeni chmurami Mrocznej Harmonii, krążącymi nad ich głowami niczym drapieżne ptaki. Ich ogniste oczy wyglądają jak wrota do piekła. Mistrzowie Mordu z wyglądu przypominają wielkich Zabójców Dusz, choć są o wiele bardziej niebezpieczni i przebiegli.

### ZASADY SPECJALNE

- Zenitiańscy Mistrzowie Mordu są modelami dużymi.
- Mistrzowie Mordu mogą posiadać do 5 Mrocznych Darów wybranych z listy darów Mrocznej Harmonii lub listy darów Muawijhe.
- Mistrzowie Mordu mogą dowodzić oddziałami Zabójców Dusz. W skład oddziału wchodzi od 2 do 3 Zabójców i jeden Mistrz Mordu. Do oddziału Zabójców stosowane są następujące przepisy:



- 1) Zabójcy Dusz nie mogą posiadać żadnych Mrocznych Darów.
- 2) Zabójcy Dusz muszą pozostawać w zasięgu dowodzenia Mistrza Mordu, gdyż w przeciwnym razie nie mogą nic robić aż do momentu, w którym oddział powtórnie znajdzie się w zasięgu dowodzenia.
- 3) Wszystkie modele w oddziale są uważane za duże, ale jako cel ataku zawsze można wybrać Mistrza Mordu, gdyż jest on znacząco większy od swych pobratymców.
- 4) Po śmierci Mistrza Mordu, Zabójcy Dusz stają się modelami pojedynczymi i przez resztę bitwy mogą działać indywidualnie (mogą też wykonywać akcje dostępne tylko dla modeli pojedynczych).

| .....WW                         | BS | M  | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|---------------------------------|----|----|----|---|----|---|---|----|-------|
| Zenitiański Mistrz Mordu.....17 | —  | 14 | 16 | 5 | 5  | 5 | 5 | 29 | 100   |

**WYPOSAŻENIE:** W walce wręcz Mistrzowie Mordu używają swych potężnych szponów. Zadają one **OB 18** i mogą wykonywać zamasytne cięcia. Podczas walki wręcz Mistrzowie Mordu mogą wykonywać szczególny rodzaj akcji Użycie Mocy Specjalnej. Uderzają swymi pazurami w jeden cel, zadając mu **OB 14(x3)**. Dodatkowo raz w ciągu rundy Mistrz Mordu może wykonać jeden wolny atak ogonem (gdy zostaje uaktywniony lub Czekaj; atak nie oznacza wykorzystania akcji

Czekanie). W ten sposób może zaatakować jeden model stojący w odległości do 2 cali od niego. Ogon zadaje **OB 10**. Kiedy Mistrz Mordu wykonuje szarżę, wynikające z niej modyfikatory dotyczą tylko ciosów pazurami, nie stosuje się ich do uderzenia ogonem.

**STRUKTURA:** Zenitiańscy Mistrzowie Mordu są nabywani jako modele pojedyncze albo jako dowódcy oddziałów Zenitiańskich Zabójców Dusz.



## PIEKIELNY WÓZ I NIEWOLNICY



Wielu Templariuszy Ilian stara się zdobyć zaszczytną pozycję Mistrza Piekelnego Wozu. Jedynie ci, którzy najlepiej znają się na taktyce, dostępują zaszczytu przemiany w ten niesławny „wóz”.

Najpierw Templariusz jest obdzierany ze swego pancerza, po czym amputuje mu się dolną część ciała. Następnie przy użyciu Mrocznej Harmonii i nekrotechniki przymocowuje się go do nekrosilnika. Na samym końcu dodaje się wyrzutnię pocisków. Nekrosilnik jest napędzany płynnymi resztkami Ożywieńczych Legionistów.

Mistrz Piekelnego Wozu zostaje także obdarowany orszakiem Dzieci Ilian. Wszyscy ci niewolnicy są całkowicie oddani swemu panu i dokładnie wykonują jego rozkazy. Na polu bitwy walczą niczym dobrze naoliwiona maszyna.



Uwaga: opakowanie zawiera trzy figurki niewolników

| .....WW                       | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|-------------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Mistrz Piekelnego Wozu.....10 | 14 | – | 15 | 3 | 1  | 2 | 3 | 26 | 100   |
| Niewolnik .....               | –  | – | –  | – | 1  | – | – | 10 | –     |

### ZASADY SPECJALNE:

- Wyrzutnia rakiet – na wyposażeniu Piekelnego Wozu znajduje się 8 rakiet wypełnionych mocą Mrocznej Harmonii. Wykorzystują one wzornik wybuchu i zadają **OB** 15(x2). W ciągu całej gry Piekiełny Wóz może wystrzelić tylko 8 razy. Nie może strzelać podczas ruchu.
- Nitro – wykorzystując akcję Użycie Mocy Specjalnej, **R** Wozu do końca tury zwiększa się do 10. Ponieważ niewolnicy są połączeni w wozem więzią symbiotyczną, wiedzą, kiedy wóz zwiększy prędkość i dlatego zawsze udaje się im na niego wskoczyć.
- Taranowanie – jeśli na drodze Piekelnego Wozu, korzystającego z zasady Nitro ktoś stoi, wykorzystaj opisane w tym podręczniku przepisy dotyczące przejeżdżania. Taki atak zadaje **OB** 13(x2)
- Niewolnicy – wóz jest wyposażony w trzech niewolników. Każdy z nich wypełnia na polu bitwy inne zadanie:
  - Obserwator – dopóki żyje ten niewolnik, do strzałów z rakiet nie stosuje się ujemnych modyfikatorów wynikających z odległości, na jaką oddawany jest strzał. Po śmierci tego niewolnika stosowane są normalne modyfikatory.
  - Nosiciel miecza – dopóki żyje ten niewolnik, wóz otrzymuje dodatni modyfikator **WW** +4 i może używać Miecza Mocy. Kiedy Wóz korzysta z napędu Nitro, nosiciel miecza może wykonywać Atak w Ruchu, tak jakby Wóz był pojazdem (patrz strona 13, „Atak w Ruchu”)

- Mechanik – dopóki żyje ten niewolnik, za każdym razem, gdy Wóz straci punkt **ŻW**, rzuć k20. Przy wyniku 10 lub mniej zignoruj odniesione obrażenia (mechanik naprawił uszkodzenie).
- Formacja – przez cały czas niewolnicy muszą znajdować się w odległości do 4 cali od Wozu.
- Ochroniarz – jeśli ktoś spróbuje zaatakować wóz w walce wręcz, niewolnik może przyjąć cios na siebie i uchronić wóz przed utratą punktu **ŻW**.
- Niewolnicy są modelami małymi.

### WYPOSAŻENIE:

|                  | ZB | ZM | MZ | OB     |
|------------------|----|----|----|--------|
| Rakiety Hellfire | 30 | 60 | -5 | 15(x2) |
| Miecz Mocy       | WW | –  | –  | 14(x2) |

Mieczem Mocy można wykonywać zamaszyste cięcia.

Koszt tych broni został już wliczony w **KOSZT** Piekelnego Wozu.

**STRUKTURA:** Piekiełny Wóz i niewolnicy są drużyną. Wóz nie jest uważany za pojazd.







## BRĄZOWY APOKALYPTA

Brązowi Apokalitypi, w których symbiotycznie współdziała biotechnologia i Mroczna Harmonia, są strażnikami wielu Tekronów i jednymi z najbardziej udanych dzieł tych geniuszy techniki. Stworzoną przy pomocy potęgi Mrocznej Sztuki podstawową postać tych istot umieszcza się w komorach rozrodczych i nekrokomnatach, podobnie jak ma to miejsce w przypadku Golemów Ciemności. Gdy ich rozwój dobiegnie końca, wyrwa się je ze sztucznych macic i implantuje im potężne urządzenia nekrobioniczne i biotechnologiczne. Apokalitypi są tak niesamowici, że nawet członkowie Legionu Ciemności omijają ich szerokim łukiem. Tak jak w przypadku Golemów Ciemności, mają tylko jedną wadę – nie potrafią samodzielnie myśleć, mogą jedynie precyzyjnie wypełniać rozkazy swych panów, Tekronów. Brązowy Apokalypa powstaje dłużej niż Golem Ciemności, dlatego większość Tekronów może się pochwalić posiadaniem jedynie kilku tych stworów.

### ZASADY SPECJALNE

- Brązowi Apokalitypi nigdy nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do wypatrywania i nie można im przydzielać wyposażenia specjalnego.
- Nie podlegają panice ani nie uciekają i są niewrażliwi na ataki gazowe.

**WYPOSAŻENIE.** Brązowy Apokalypa jest uzbrojony w zmodyfikowane działko ręczne Blutarch.

|                        | ZB | ZM | MZ | OB     | Koszt |
|------------------------|----|----|----|--------|-------|
| Zmodyfikowany Blutarch | 25 | 40 | -3 | 14(x2) | 15    |

**STRUKTURA.** Brązowi Apokalitypi tworzą drużyny, w skład których wchodzi od 2 do 3 Apokalitypów, którymi dowodzi Tekron.

**WYGLĄD.** Apokalitypi to potężne humanoidy, mające około 230 centymetrów wysokości i ważące blisko 200 kilogramów. Wykonane z brązu twarze przypominają oblicze Algerotha – ich jedyne i prawowitego pana, zaś głowę otacza rój kabli i rurek, którymi do mózgu przepływają płyny odżywcze i stymulanty. Z korpusów wyrastają liczne kolce, a ramiona są pokryte metalowym pancerzem. Jest on zresztą na stałe przymocowany do ciała i tworzy rodzaj zewnętrznego szkieletu, potęgującego siłę tych stworów.



| .....WW                  | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|--------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Brązowy Apokalypa.....14 | 15 | – | 13 | 3 | 2  | 3 | 3 | 30 | 46    |



## GOLEM CIEMNOŚCI

Golemy Ciemności to androidy stworzone przy użyciu Mrocznej Techniki, które – tak jak Aniołowie Sprawiedliwości Algerotha – wyłaniają się ze sztucznych macic w pełni ukształtowane, znając wszelkie formy walki.

Mają za zadanie trenować wraz z Niszczycielami, dostarczając im wspaniałych partnerów do ćwiczeń. Nie męczą się, uczą się na błędach swoich i swoich nieprzyjaciół, więc nie uda się ich pokonać dwa razy w taki sam sposób. Instynktownie przystosowują się do umiejętności przeciwnika i walczą z nim nie dając pardonu. Zmuszają go do wyężenia wszystkich sił i wykorzystania wszelkich umiejętności bojowych.

W czasie wojny można je przeprogramować tak, by walczyły najlepiej jak mogą – dopiero wtedy stają się naprawdę groźne. Na szczęście dla ludzkości ich tworzenie jest niezwykle czasochłonne – w przeciwnym wypadku mogłyby pokonać armie korporacyjne. Ich jedyną wadą jest to, że nie mogą działać samodzielnie – potrafią jedynie wykonywać rozkazy swoich panów.

### ZASADY SPECJALNE

- Golemy ignorują obrażenia, jeśli wynik testu k20 jest równy lub mniejszy od 10. Dodatkowo nie można ich zranić bronią, która zadaje obrażenia 10 i mniej.
- Golem nie może się uaktywnić, jeśli zginą wszyscy Nefaryci i Tekroni w twojej armii. Modele pojedyncze z twojej armii mogą je uaktywnić, wydając im rozkaz.



| .....WW                 | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|-------------------------|----|---|----|---|----|---|---|----|-------|
| Golem Ciemności .....16 | 14 | – | 14 | 4 | 4  | 3 | 4 | 26 | 50    |

**WYPOSAŻENIE.** Golemy Ciemności mogą być uzbrojone w dowolną broń ze Zbrojowni Algerotha.

**STRUKTURA.** Golemy Ciemności są modelami pojedynczymi. Za każdego Nefarytę lub Tekrona w swojej armii możesz wystawić jednego Golema.





## TEKRON



Tekroni to jedni z najpotężniejszych sług Agerotha. Są Mistrzami Mrocznej Techniki, którzy projektują wszystkie straszliwe bronie, używane w armiach Władcy Wojny. Tekroni sprawują nadzór nad wielkimi fabrykami i farmami rozrodczymi jego Cytadel. Pod względem ważności ustępują jedynie Nefarytom.

Tekroni to błyskotliwe stwory, z których każdy dogłębnie zna Mroczną Technikę i jej możliwe zastosowania. Posiadają ponadto nienaturalną umiejętność rozumienia wszelkich technologii, wystarczy im do tego po prostu rzut oka. Mimo swego geniuszu, Tekroni ledwo przypominają ludzi, którymi niegdyś byli. Nie mają żadnych pozytywnych uczuć do żywych istot, nawet do siebie nawzajem. Są chłodni, opanowani, pozbawieni jakichkolwiek uczuć i śmiertelnie groźni. Ich okrucieństwo nie wynika z chęci zadawania bólu, jest po prostu skutkiem braku emocji. Tekroni uważają, że wszechświat to olbrzymie laboratorium, w którym mogą testować swe teorie i wyanalizować. Według nich żywe istoty są obiektami doświadczalnymi, których wkład w opracowanie nowych urządzeń nie może być przeceniony. Tekroni to potwory, geniusze bez śladu moralności, nie ograniczeni więzami ludzkich uczuć.

Tekroni są bardzo cisi. Porozumiewają się jedynie gestami lub dziwną formą telepatii, opartej na Mrocznej Harmonii. Ponieważ mogą dowolnie wymieniać części swoich ciał, są właściwie nieśmiertelni.

| .....WW       | BS | M  | DW | A | ŻW | S | R | P  | Koszt |
|---------------|----|----|----|---|----|---|---|----|-------|
| Tekron.....13 | 13 | 14 | 15 | 4 | 3  | 2 | 4 | 26 | 50    |

Każdy Tekron zajmuje pozycję, którą wyznacza poziom jego wiedzy – im więcej wie, tym bardziej jest szanowany i tym większy budzi strach. Wszyscy specjalizują się w pewnych dziedzinach. Niektórzy koncentrują się na wyrobie broni, inni na manipulowaniu materią biotechnologiczną, a jeszcze inni na truciznach. Tekroni porozumiewają się między sobą i wymieniają doświadczeniami, dzięki czemu tworzą idealny projekt, do którego każdy spośród nich wniósł coś od siebie. Robią to jednak tylko na wyraźny rozkaz Nefaryty.

**ZASADY SPECJALNE.** W potężnych cielskach Tekronów tkwi wiele mechanizmów, które pomagają

im utrzymać się przy życiu. Kiedy któryś zostanie zraniony, zignoruj obrażenia, jeśli wynik rzutu k20 będzie równy lub mniejszy od 12 (Uwaga: Tekron nie może posiadać dodatkowego ekwipunku lub umiejętności, które działają tak samo). Tekroni mogą posiadać do 5 Mrocznych Darów wybranych z listy darów Agerotha albo Mrocznej Harmonii.

**WYPOSAŻENIE.** Tekroni mogą być wyposażeni w dowolną broń wybraną ze Zbrojowni Agerotha.

**STRUKTURA.** Tekroni są kupowani jako modele pojedyncze albo jako dowódcy drużyn Brązowych Apokalypstów.



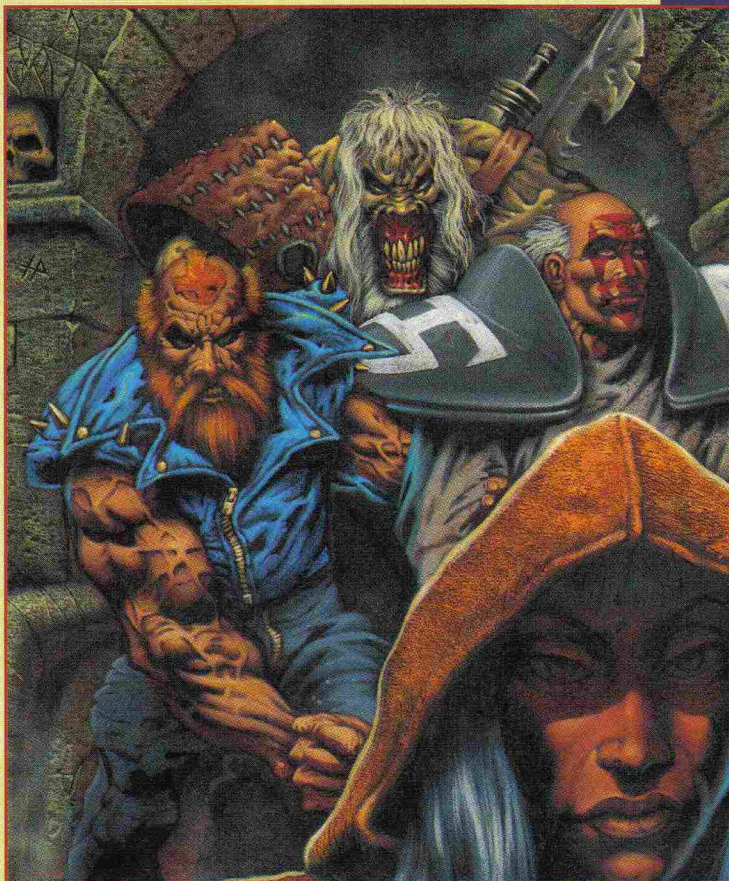
## TAJNE KOHORTY

Tajne Kohorty to nazwa, która obejmuje zdeprawowanych osobników wyznających Algerotha, wprowadzających w życie jego plany i oddających mu cześć w Świątyniach Zniszczenia. Członkowie kohort różnią się wśród siebie stopniem wtajemniczenia – najniżej stoją nowo wprowadzeni, a na samym szczycie niezwykle potężni Nekromagowie. Pomiedzy nimi sytuują się pozostali heretycy – Kosiarze Dusz, Niszczyciele i inni. Wielu spośród nich naznaczonych jest Stygmatami i Degeneracją, a wszyscy są dotknięci przez Apostoła Wojny.

### WYGLĄD

W czasie wykonywania zadań bojowych, wyznawcy Algerotha ubierają się dokładnie tak, jak normalni obywatele, używają też broni pochodzącej ze zbrojowni korporacyjnych. Wykorzystanie oręża Mrocznej Techniki zdradziłoby ich przynależność i utrudniłoby wprowadzenie w życie planu. Natomiast na polach bitew i w czasie odprawiania rytuałów w Świątyniach Zniszczenia członkowie kohort przywdziewają rytualne szaty, podobnie zresztą jak ma to miejsce podczas nabożeństw Bractwa.

Jedynie Poszukujący nie noszą tego rodzaju szat. Obecnie członkowie kohort noszą czarne tuniki z kapturem, przepasane pasem z czerwonej skóry, którego klamra ma kształt symbolu Algerotha. Ten sam znak powtarza się na prawym naramienniku i nakolannikach. Dłonie kryją się w rękawicach z czerwonej i czarnej skóry. Zazwyczaj pod szatą noszą jeszcze lekki pancerz. Jedynym zewnętrznym elementem, dzięki któremu można zidentyfikować członka kohorty, jest noszona przez niego maska – ukształtowana na podobieństwo oblicza Algerotha, stanowi odbicie pozycji noszącej ją osoby. Im wyznawca Algerotha jest bogatszy, tym bardziej ozdobna jest maska, tym droższe ozdobią ją klejnoty i tym cenniejszy jest metal, z którego ją wykonano. Maska najwyższego Nekromaga to wspaniałe arcydzieło, wykute z brązu zdobionego wspaniałymi



kamieniami. Natomiast zwykły neofita nosi jedynie zwykłym kawałek żelaza. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na kolejnych stronach.

Szata każdego członka Tajnej Kohorty jest wykonana odpowiednio do jego stygmatów i darów. Jeśli kultysta posiada pazury, rękawice będą miały dziurki; jeżeli zaś obdarzono go złączami neuronowymi, szata zostanie wyposażona w otwory, przez które można się dostać do wtyków.

Wszyscy kultysty nie podlegają panice i nie uciekają.

### TAJNE KOHORTY

| .....WW                   | BS | M  | DW | A | ŻW | S | R | P  | KOSZT |
|---------------------------|----|----|----|---|----|---|---|----|-------|
| Akolici.....11            | 11 | –  | 12 | 3 | 1  | 0 | 4 | 23 | 13    |
| Nowicjusze.....12         | 12 | –  | 13 | 3 | 1  | 1 | 4 | 23 | 15    |
| Zakrystianie.....13       | 12 | –  | 13 | 3 | 1  | 2 | 3 | 24 | 18    |
| Kosiarze Dusz.....15      | 14 | –  | 15 | 4 | 1  | 2 | 4 | 24 | 33    |
| Niszczyciele.....14       | 15 | –  | 15 | 4 | 2  | 3 | 3 | 25 | 36    |
| Najwyższy Nekromag.....15 | 15 | 14 | 15 | 4 | 3  | 3 | 3 | 26 | 40    |
| Technomanta.....13        | 14 | 12 | 15 | 4 | 3  | 3 | 3 | 26 | 42    |



## AKOLICI



Akolici stoją najniżej w hierarchii kohorty, gdyż przystąpili do niej dopiero niedawno i na razie nie posiadają żadnych darów. Są zobowiązani do wypełniania poleceń wszystkich pozostałych członków kultu. Podczas bitwy to właśnie oni są najliczniejszymi żołnierzami Tajnych Kohort. Nic dziwnego, że śmiertelność jest wśród nich bardzo wysoka – każdy Akolita stara się udowodnić swe oddanie i lojalność, więc często podejmuje się nadzwyczaj niebezpiecznych zadań, by spłynęła na niego łaska władcy.

**ZASADY SPECJALNE.** Każdy Akolita może być uzbrojony w jedną broń przeznaczoną do walki wręcz i jedną standardową broń z wyposażenia dowolnej megakorporacji. Wszyscy Akolici wchodzący w skład tej samej drużyny muszą być uzbrojeni w identyczną broń.

**WYPOSAŻENIE.** Standardowe wyposażenie Akolitów może pochodzić ze zbrojowni dowolnej megakorporacji, ale dla członków tej samej drużyny gracz musi wybrać identyczne uzbrojenie. Jeden Akolita w drużynie może zamienić swą standardową broń na dowolną broń ciężką.

**STRUKTURA.** Akolici operują w drużynach liczących od czterech do sześciu modeli. Drużynom przewodzi Nowicjusz.

**WYGLĄD.** Akolici noszą standardową, opisaną wcześniej szatę. Ich maski są proste, nic ich nie zdobi, a wykonano je ze zwykłego żelaza. Nie posiadają jeszcze prawa do noszenia znaku Algerotha.

## GŁUPIEC

Ziemia pod moimi stopami drga od mocy i chwały naszych wojowników. Za nami – Cytadela Saladyńa. Przed nami bezkresna przestrzeń pokryta czerwonym, marsjańskim piachem. Próbuje dostrzec samego Saladyńa, ale Nekromag naszej świątyni tnie moją twarz swoim kościstym pazurem. Wrzeszczy na nas, byśmy oddali honor świątyni. Nieważne. Chaos, jaki dzieli mnie i moich towarzyszy od orszaku Saladyńa, i tak nie pozwoliłby na to. Jestem takim głupcem.

Wśród naszych maszyn bojowych krzują się Tekroni. Podziwiam ich inteligencję. Drobną poprawką tu, chirurgiczne cięcie Mrocznej Harmonii tam i wkrótce wszystkie haubice i żniwiarze są gotowi, by zadawać śmierć. Być może pewnego dnia i ja okażę się godny zaszczytu wstąpienia pomiędzy szeregi Tekronów – z radością oddałbym swe ciało i duszę Mrocznemu Panu, ale na razie jestem zwyczajnym akolitą. Ale może jeśli dziś uda mi się wyróżnić, uczynię kolejny krok na drodze ku chwale.

Kalbok, Nefaryta naszego Mrocznego Władcy, zajmujący dość niską pozycję w orszaku Saladyńa – choć nie wiem z jakiego powodu, mam zbyt słabą pamięć – kroczy wśród zgromadzonych oddziałów świątyni. Emanująca z niego czysta energia Mrocznej Harmonii sprawia, że włosy stają mi dęba, gdy przechodzi przed nami. Jego Brązowy Apokalypsa podąża za nim jak oddane szczenię.

Nie słyszę rozkazu wymarszu, ale wyczuwam go. Czuję, jak sam Saladyń sięga do mojej głowy swą Mroczną Energią i domaga się posłuszeństwa. Z ochotą poddaję się jego woli. Wszyscy zaczynają biec po pustyni, wymachując skradzionymi Windriderami i Interceptorami albo – jak w przypadku moim i moich towarzyszy – M50 odebranymi naszym pracodawcom z Capitolu.

Kiedy biegniemy w kierunku okopanych Imperialczyków, stojące za nami haubice zaczynają się rozgrzewać. Poddźwiękowe mruczenie działa gromadzącego energię wstrząsa ziemią. Czuję, jak haubice wysysają Mroczną Energię z otaczającego je obszaru i z naszych ciał. Wszyscy trochę zwalniają, rozlega się pierwszy strzał. Odrzut wstrząsa podłożem, wzbijając tumany rdzawego kurzu, a potem słychać BUU-UM! Trzy chmury energii przelatują nad naszymi głowami, zaciemniając na moment blade słońce.

Ciemne chmury zaczynają opadać na okopy pełne żołnierzy Imperialu, którzy rozbiegają się przed nimi jak mrówki uciekające przed



## NOWICJUSZE

Nowicjusze to członkowie Kohorty, którzy już po wielokroć udowodnili swe oddanie i przydatność. Zazwyczaj przewodzą grupom Akolitów lub tworzą niewielkie oddziały pod dowództwem Nekromaga, Niszczyciela lub Kosiarza Dusz. Nowicjusze to zaufani słudzy Algerotha, pragnący dokonać wspaniałych czynów ku jego chwale. Choć w życiu codziennym to robotnicy, urzędnicy lub żołnierze, w rzeczywistości są wybranymi wojownikami Pana Zniszczenia.

**WYPOSAŻENIE.** Nowicjusze są uzbrojeni w ten sam sposób co Akolici.

**STRUKTURA.** Nowicjusze operują w oddziałach liczących od 4 do 6 modeli; może nimi dowodzić Nekromag, Niszczyciel lub Kosiarz Dusz. Nowicjuszy można też wystawić pojedynczo, jako przywódców drużyn Akolitów, choć w tym wypadku nie są uważani za modele pojedyncze i nie dotyczy ich limit modeli pojedynczych ustalany według liczby drużyn w twojej armii.

**WYGLĄD.** Nowicjusze wdziewają standardową, opisaną wcześniej szatę. Wolno im już nosić pasy z czerwonej skóry i znak Algerotha na prawym naramienniku. Lewy naramiennik zdobią koncentryczne kręgi – oznaki stopnia. Jeden krąg oznacza Akolitę, dwa Nowicjusza.

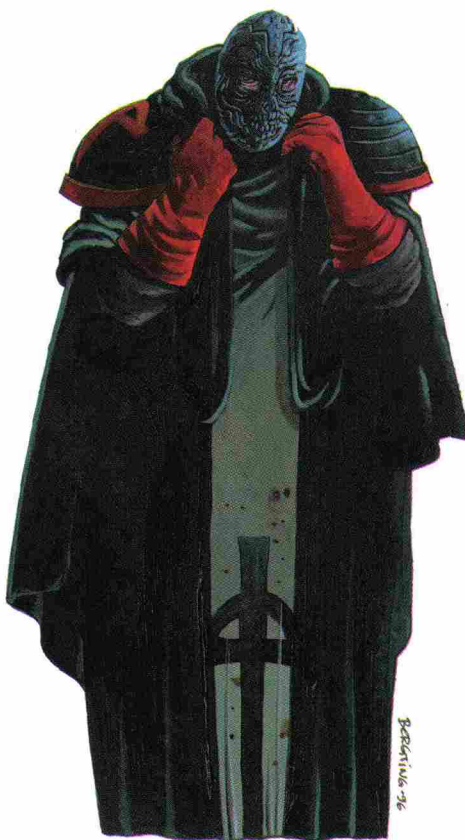
## ZAKRYSTIANIE

Zakrystianie to pechowcy, którzy zaczęli się degenerować, zanim zdążyli zejść daleko w szeregi Świątyni. Najczęściej to oni właśnie są najbardziej zdesperowani, by udowodnić swe oddanie panu.

**WYPOSAŻENIE.** Zakrystianie są uzbrojeni w ten sam sposób co Akolici i Nowicjusze.

**STRUKTURA.** Zakrystianie są nabywani w oddziałach liczących od 4 do 8 członków. Dowodzi nimi Nekromag, Niszczyciel lub Kosiarz Dusz.

**WYGLĄD.** Zakrystianie zazwyczaj zawsze noszą pełny strój rytualny. Jest to obszerna, szara tunika i zakrywający twarz kaptur. Na prawym naramienniku i pasie widnieje znak Algerotha. Większość Zakrystian nosi zwykłe, żelazne maski, jednak nieliczni decydują się ukazywać światu swe potwornie zdeformowane oblicza, składając w ten sposób swoisty hołd Władcy Wojny.



Nowicjusz



Zakrystianin

wielki, czarnym butem. Za nimi dostrzegam garstkę Capitolczyków. Widzę, jak ich oczy rozszerzają się ze zdumienia, gdy moc Mrocznej Harmonii uderza w okop i rozbija wszystko, co znalazło się na jej drodze. Dlaczego nikt nie powiedział mi, że będziemy walczyć z Capitolem? Czy znam tych biednych głupców?

Na widok martwych Capitolczyków każdy z mojej świątyni zatrzymuje się na moment. Nasz Nekromag wyłuskuje mnie z tłumy – wie, że to ja zawsze sprawiam najwięcej kłopotów. Unosi swą dłoń ozdobioną wielkimi pazurami, ale ja sięgam do twarzy i dotykam płonących, głębokich blizn na moim policzku. Nekromag, w swej nieskończonej dobroci, nie karze mnie. Jest łagodniejszy i bardziej miłosierny niż moi dawni pracodawcy.

– Idź, młody akolito – mówi ponad hałasem bitwy. – Udowodnij, żeś wart służyć naszej słusznej sprawie.

Oczywiście zrobię wszystko, by zasłużyć na taki zaszczyt. Zabiję moich rannych braci z Capitolu, leżących w okopie. I powinienem tak zrobić, gdyż, jak pouczył mnie Nekromag, ich wieczna służba Algerothowi, na którą udadzą się po śmierci, będzie największym darem, jaki mogę im ofiarować.

Jakimże jestem głupcem.





## NISZCZYCIELE

Niszczyciele to najlepsi ludzcy wojownicy kohorty, którzy każdą chwilę poświęcają na doskonalenie umiejętności walki. W czasie bitwy zazwyczaj dowodzą grupkami Nowicjuszy, którym wyznaczono jakieś szczególnie ważne i niebezpieczne zadanie.

**WYPOSAŻENIE.** Wszyscy Niszczyciele są uzbrojeni w Belzarachy i Ashrekethy. Jeden Niszczyciel w drużynie może zastąpić swego Belzaracha dowolną bronią ciężką pochodzącą ze Zbrojowni Algerotha (dotyczy to również Niszczycieli działających jako dowódcy oddziałów).

**STRUKTURA.** Niszczycieli można nabywać w drużynach liczących od 4 do 10 żołnierzy, którym przewodzi Najwyższy Nekromag lub inny Niszczyciel. Można ich także nabyć pojedynczo, w którym to wypadku dowodzą drużynami Zakrystian i Nowicjuszy (w tym wypadku nie są uważani za modele pojedyncze i nie dotyczy ich limit modeli pojedynczych ustalany według liczby drużyn w twojej armii).

**WYGLĄD.** Niszczyciele noszą maski z żelaza i brązu, które zdobi widoczny, namalowany krwią symbol Algerotha. Zwykle mają również krótkie, czerwone płaszcze, przerzucane przez lewe ramię. Przy pasach noszą po kilka rodzajów broni. Podobnie jak inni członkowie kohort, wdziewają także czerwone rękawice, choć ich są nabijane małymi, ostrymi ćwiekami.

## SZCZĘŚLIWY DZIEŃ

Czarne kule świszczały nad głową Teaguego Maclernena, gdy przeskoczył nekropelzaczem nad niską czerwoną wydymą. Lekki wehikuł uderzył o ziemię, a kierowca naramiennikiem o osłonę pojazdu. Nabijane guzami koła zagłębiły się głęboko w piach – ruszył na moment przed tym, jak na szczycie wydmy pojawili się jego prześladowcy.

Kiedy do silnika nekropelzacza dostała się kolejna garść piachu, odgłos jego pracy wyraźnie się zmienił. Już teraz Teague czuł swąd palącego się oleju. Jako doświadczony kierowca wiedział, że silnik nie pociągnie więcej niż jakieś 100 mil. Mechanicy mogliby go naprawić – mogli naprawić wszystko – ale najpierw musi zgubić Nekromutantów.

Nie ma problemu.

Teague przeskoczył nad kolejną wydymą. Ścigający go Nekromutanci zawyli i strzelili ze swoich Belzarachów. Nekropelzacz wylądował po drugiej stronie wydmy i ostro zawrócił. Koła pojazdu zagłębiły się w sypkim, czerwonym pyłe i zatrzymały się. Kierowca otworzył pokrywę magazynka Chagera, obrócił szybko lufy broni, by pozbyć się piasku, załadował broń i czekał.

Dziś Wilki nie mogły przegrać. Osobiście rozjechał już tuzin Legionistów i pokonał parę Pretoriańskich Łowców. Reszta zgnilców rozpierzchnęła się, ogłupiała wskutek takiego obrotu rzeczy. Jedynie trzech Nekromutantów było na tyle sprytnych, by zainteresować się Teaguem i jego hałaśliwym wehikułem.

Teraz, gdy miał doskonałą pozycję strzelecką, liczył, że wrodzona Nekromutantom głupota sprawi, iż wyjdą mu prosto pod lufę. Otarł twarz z kurzu i czekał.

Nikt nie nadchodził. Wilk wysiadł z nekropelzacza i oparty o ochronną metalową klatkę rozejrzał się dookoła. Nie było widać śladu ruchu. Zdechłaki musiały zmartwiał. Maclernen wduśił pedał i odpalił silnik.

Nekropelzacz drgnął, skoczył do przodu i zamarł. Z silnika znajdującego się za plecami kierowcy wypłynęły smużki siwego dymu. A później ze wszystkich stron zaczęły świszczeć czarne kule.



## KOSIARZE DUSZ

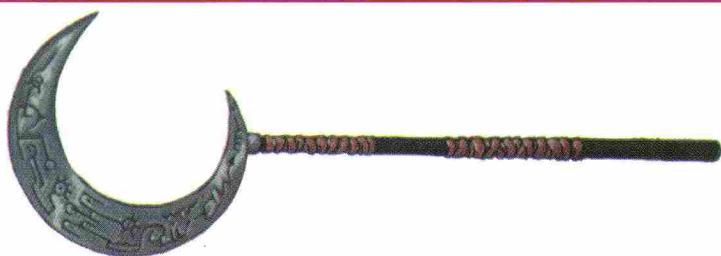
Kosiarze Dusz to zabójcy Algerotha, których obawiają się wszyscy rozsądni ludzie. Jedynym celem ich życia jest zabijanie; wyroki wykonują Kosami Dusz, ubrani w charakterystyczne szaty.

**ZASADY SPECJALNE.** Kosiarze Dusz są wyszkoleni w walce wręcz i przeszli szkolenie specjalne.

**WYPOSAŻENIE.** Kosiarze mogą być uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha. Dodatkowo noszą straszliwe Kosy Dusz (patrz dalej).

**STRUKTURA.** Kosiarze wchodzi w skład pozbawionych przywódcy drużyn liczących od 3 do 5 modeli lub są wystawiani pojedynczo, jako przywódcy drużyn Zakrystianów lub Nowicjuszy, choć w tym wypadku nie są uważani za modele pojedyncze i nie dotyczy ich limit modeli pojedynczych ustalany według liczby drużyn w twojej armii.

**WYGLĄD.** Kosiarz Dusz jest ubrany w obszerny, czarny płaszcz z kapturem. Jego twarz zakrywa prosta maska z czarnego żelaza, a jego ciało osłania tunika, spodnie i buty z czarnego materiału. Rękawice Kosiarzy są tak czerwone, iż wydaje się, że unurzano je we krwi.



### KOSA DUSZ

|           | ZB | ZM | MZ | OB          | KOSZT |
|-----------|----|----|----|-------------|-------|
| Kosa Dusz | WW | 6  | –  | patrz niżej | 10    |

**ZASADY SPECJALNE.** W walce wręcz kosa zadaje **OB 14(x2)**. Użyta do ataku na odległość zadaje **OB 14**.

Kosa Dusz to rytualna broń Kosiarzy. Jak sama nazwa wskazuje, z wyglądu przypomina ona wielką, zakrzywioną kosę. Na zawsze ostrej krawędzi broni lśnią chłodnym blaskiem starożytne runy. Ostrze jest umocowane na rozsuwanym uchwycie. Jednym szarpinięciem można go złożyć do długości rękojeści miecza lub rozsunąć tak, że przypomina włócznię. Uchwyt można rozmontować i wykorzystać jako dmuchawkę do wystrzelenia zatrutej strzałki lub zmontować w taki sposób, że rękojeść zostaje podzielona na dwie części połączone łańcuchem. Takim narzędziem można dusić nieprzyjaciół lub używać go do wytrącania im broni z ręki. Kosiarz Dusz potrafi wykorzystywać każdą z tych możliwości.

– Sukinsyny – warknął do siebie Teague, sięgając po wiszącego za siedzeniem Claymora. Pociski odbijały się od pancerza pojazdu. Nekromutanci powoli zbliżali się z lewej strony, wychodząc zza wysokiej wydmy. Skierowane w stronę nekropelzacza Belzarachy pluły śmiercią. Przynajmniej byli na tyle sprytni, by nie wejść w pole ostrzału Chargersa.

Ale dziś Wilki nie mogły przegrać. W głębi swej wilczej duszy Teague wiedział, że nie trafi go żadna kula. To nie byłby chwalebny koniec. Dzierżąc Claymora żołnierze czekał, aż stwory ciemności podesjdą wystarczająco blisko.



## NAJWYŻSZY NEKROMAG



Najwyższy Nekromag jest przywódcą i zwierzchnikiem Świątyni Zniszczenia. Podlegają mu wszystkie Mroczne Kompanie i posiada on prawo dowodzenia w imieniu Algerotha wszystkimi członkami Świątyni. Nekromag jest jednym z najniebezpieczniejszych przeciwników, jakich można spotkać podczas walki.

**ZASADY SPECJALNE.** Najwyższy Nekromag może posiadać do 5 Mrocznych Darów wybranych z listy Darów Algerotha.

**WYPOSAŻENIE.** Najwyższy Nekromag może być uzbrojony w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Algerotha.

**STRUKTURA.** Najwyższy Nekromag może zostać wystawiony jako model pojedynczy, może też dowodzić drużyną Niszczycieli, Zakrystian lub Nowicjuszy.

**WYGLĄD.** Najwyżsi Nekromagowie noszą maski z brązu i okrywają się czerwonymi płaszczami o czarnych brzegach; czarne są również ich buty i rękawice. Na szyi zawieszają święty amulet, mający kształt symbolu Algerotha.

## MANEWRY

Tatsuro Yamada nie mógł wyobrazić sobie lepszego sposobu spędzenia dnia, niż kierowanie swoim Smoczym Motorem podczas manewrów. Podziemne Morze leciutko lśniło. Tak daleko od Longshore i pozostałych podświatów jedynym źródłem światła była luminescencja głębowodnych stworów.

Poduszkowiec zakotłosał się łagodnie, gdy fale oceanu obmyły jego burty. Silnik „Kirin” dostarczał „motorowi” aż za wiele mocy. Nauka prowadzenia pojazdu bez wspomagania komputerowego trwała całe lata. Naturalnie wkroczenie do boju w pojeździe sterowanym przez komputer było niehonorowe – nie zrobiłby tego żaden samuraj. Yamada, wasal samego Lorda Moi, syn samuraja, którym niegdyś też zostanie, dobrze nauczył się tej trudnej sztuki.

Nad ciepłym morzem zaczęła unosić się mgła. Yamada włączył potężne reflektory Smoczego Motoru i zmniejszył obroty silnika.

– Błękitny Smok do Zielonego Smoka – wywołał swego skrzydłowego, krążącego na innym Smoczym Motorze gdzieś we mgle. – Robię ostatnią rundę i wracamy, zrozumiałeś mnie?

Zielony Smok nie odpowiedział. Yamada wprowadził maszynę w zakręt, przygotowując się na ostatni szybki przejazd nad wyznaczonym obszarem i powrót do bazy.

– Zielony Smok, słyszysz mnie?

Wciąż brak odpowiedzi.

Yamada zmienił kanał.

– Baza, tu Zielony Smok. Mój skrzydłowy nie odpowiada. Zamierzam to sprawdzić.

Słyszał tylko cichy szum. Stuknął w wierzch nadajnika umocowanego obok siedzenia kierowcy.



## TECHNOMANTA

Technomanci są najlepszymi ludzkimi technikami Algerotha, którzy być może niedługo przemienią się w Tekronów. Posiadają znaczną wiedzę na temat Mrocznej Techniki i rzadko biorą bezpośredni udział w walce, gdyż wolą spędzać swój czas w laboratoriach, projektując nową broń dla sług Pana Wojny. Technomantów chronią najlepsze systemy obronne, a wyposażeni są oni ponadto w najlepszą broń Mrocznej Techniki.

**ZASADY SPECJALNE.** Deklarując akcję Użycie Mocy Specjalnej i wyrzucając na kostce mniej lub tyle samo, ile wynosi M Technomanty, może on przywrócić 1 punkt ŻYWOTNOŚCI pojazdowi Mrocznego Legionu, przy którym stoi.

**WYPOSAŻENIE.** Technomanci znają się na Mrocznej Technice. Dzięki temu mogą używać broni niedostępnej dla innych, np. Blutarcha i Azgarotha. Oznacza to, że mogą być uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha.

**STRUKTURA.** Technomanci są modelami pojedynczymi.

**WYGLĄD.** Technomanci wyróżniają się spośród pozostałych członków Tajnych Kohort, gdyż nie noszą ani płaszczy, ani masek. Odziani są w normalną szatę rytualną, ale kaptur odrzucają na plecy, odsłaniając ogolone głowy z wytatuowanym na czole symbolem Algerotha. Zazwyczaj noszą szerokie, skórzane pasy, na których zawieszają rozmaite pilniki, obcęgi i inne, nieznane lecz groźnie wyglądające narzędzia.



– Słoneczne burze – mruknął do siebie. Takie burze, zwłaszcza na Merkurym, blisko Słońca, sprawiały, że w najlepszym razie radio nie było pewne, a najczęściej wcale nie można było z niego korzystać.

Dodał gazu, wsłuchując się w odgłos pracy silnika, odbijający się echem od ciemnych wód. Spód maszyny dotykał czasami fal, zostawiając za sobą szeroki, pienisty ślad. Wciąż przyspieszał. Nagle światła wyłowiły z ciemności postrzępiony sztandar skrzydłowego i szczątki jego maszyny, rozrzucone pośrodku płamy płonącego paliwa. Yamada zmniejszył prędkość i okrążył wrak.

Kadłub motoru był podziurawiony kulami, na wręgach widniały głębokie, czarne znaki. Tatsuro przyglądał się zniszczeniom i zastanawiał się, co mogło je spowodować.

– Baza, Zielony Smok został zniszczony – powiedział do mikrofonu. W słuchawkach wciąż słyszał jedynie szum. Zmienił kanał. – Baza, tu <kilk>... Baza, czy mnie <klik>... Baza, czy mogę <klik>...

Smoczy Motor zakołysał się na falach, a w uszy Yamday wdarł się nagle przeraźliwy pisk. Coś nadchodziło, coś zbliżało się w gęstniejącej mgłę.

Yamada dodał gazu. Silnik zarzęził i zgąś. Kierowca wcisnął pedał alarmowego zapłonu. Nic. Jeszcze raz.

– Baza, mam kłopoty – powiedział do cichego radia. Fale ciemnego morza biły o burtę pojazdu. Chwycił Shoguna i wystrzelił cały magazynek we mgłę. Wymienił go i strzelił jeszcze raz. A później kolejny.

Z mgły wyłonił się czarny statek, niegdyś pewnie frachtowiec, ale dawno już pokryła go rdza i jakaś maź. Na pokładzie kłębili się ożywieńcy, niektórzy rzucili się do dział, inni nieśli Kratachy, jeszcze inni mieli puste ręce. Pokładowe działa oddały salwę w unieruchomiony motor.

Kiedy młody przyszyły samuraj skakał do ciemnej wody, strzelając ze swego Shoguna do wszystkiego co się ruszało, przez głowę przemknęła mu myśl, że w trakcie manewrów wolałby być gdziekolwiek, byleby nie za kierownicą swojego Smoczego Motoru.



## ZBROJOWNIE BRŃ PRZECIWPANCERNA

Wielu myśli, że czołgi są niewyciężone i że w porównaniu z nimi piechota jest bezbronna. Jest to jednak błędne stwierdzenie. Znacnie przecież takie powiedzonko: „Jeśli sobie z czymś nie dajecie rady, użyjcie siły; jeżeli mimo to macie kłopoty, użyjcie większej siły”.

Broń przeciwpancerna jest najstraszliwszą rzeczą, jaką musi stawić czoło załoga czołgu. Czołg po prostu NIE ZAATAKUJE piechoty wyposażonej w tego rodzaju oręż, chyba że siedzący w środku żołnierze chcą popełnić samobójstwo. To właśnie dlatego prawie zawsze czołgom towarzyszy kilka drużyn piechoty – mają one za zadanie zniszczyć broń mogącą zagrozić stalowym kolosom.

W grze WARZONE – poza granatami przeciwpancernymi – istnieją trzy typy broni przeciwpancernej: jedno-

razowe karabiny przeciwpancerne, także karabiny wielokrotnego użytku i amunicja przeciwpancerna dla karabinów i ciężkich karabinów maszynowych. Każdy żołnierz wyposażony w broń przeciwpancerną może być również uzbrojony w karabin szturmowy i/lub BRŃ BOCZNĄ.

Opisana dalej broń wchodzi w skład Zbrojowni Ogólnej.

### JEDNORAZOWE KARABINY PPANC

|             | ZB | ZM | MZ | OB     | Koszt |
|-------------|----|----|----|--------|-------|
| MEGASLUGGER | 15 | 30 | -4 | 14(x3) | 6     |

Tego typu broń można kupić jedynie dla normalnych żołnierzy – nie można w nią wyposażać dowódców drużyn ani modeli pojedynczych. Model strzelający do celu mniejszego niż Duży, ze względu na znaczną niecelność tego karabinu, otrzymuje ujemny modyfikator -6 do BS. Żołnierze uzbrojeni w Megasluggery nie mogą być wyposażeni w żadne granaty ani granatniki. Podany wyżej koszt odnosi się do jednej sztuki broni, ale kupując ją trzeba wyposażać w nią wszystkich żołnierzy w drużynie, za wyjątkiem jej dowódcy i żołnierza obsługującego broń ciężką.

Strzelając z Megasluggera można celować, ale broń nie wymaga zablokowania na celu.

Każdy Megaslugger jest bronią jednorazowego użytku. Żaden model nie może przenosić dwóch i więcej egzemplarzy tej broni. Modele uzbrojone w broń ciężką nie mogą być wyposażone w Megasluggery.

### KARABIN PRZECIWPANCERNY

|          | ZB | ZM | MZ | OB     | Koszt |
|----------|----|----|----|--------|-------|
| HEADBUTT | 24 | 48 | -4 | 18(x4) | 44    |

Z broni tego typu wyrzuci się granaty przeciwpancerne. Model strzelający do celu mniejszego niż Duży, ze względu na nienajlepszą celność tego karabinu, otrzymuje ujemny modyfikator -6 do BS.

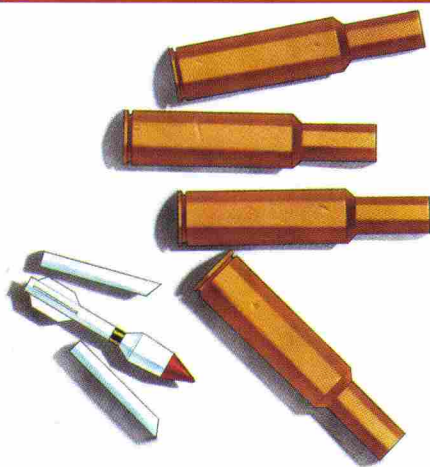
Karabin Headbutt jest uważany za broń ciężką, ale przy strzale z niego nie trzeba się zapierać, gdyż odrzut jest nieznaczny. Do strzału potrzeba jednak dwóch następujących po sobie akcji – w pierwszej broń jest ładowana, w drugiej następuje strzał. Ze względu na rodzaj używanej amunicji i tragiczne skutki ewentualnego niewypału lub zacięcia się broni, karabin nosi się nie naładowany. Ładowanie i strzał musi być wykonywane zawsze w dwóch następujących po sobie akcjach.

Strzelając z Headbutta można celować, ale broń nie wymaga zablokowania na celu.

### AMUNICJA PRZECIWPANCERNA

Amunicja przeciwpancerna może być wykorzystywana we wszystkich pistoletach, pistoletach maszynowych, karabinach szturmowych, karabinach snajperskich i karabinach maszynowych. Można

ją kupować dla modeli pojedynczych, dowódców drużyn lub dla całych drużyn (w takim wypadku płaci się oddzielnie za KAŻDY model, który może mieć taką amunicję). Amunicja przeciwpancerna obniża P celu do 28, jeśli jest on wyższy, ale nie ma nań wpływu, jeśli jest niższy.  
**KOSZT:** 6 za sztukę broni.



## REKAWICA NEKROBIONICZNA

Ta broń to wielka rękawica zbudowana z kości i mięśni, która przyczepia się do dłoni użytkownika. Uzbrojony w nią wojownik może zgnieść przeciwnika na miazgę.

**ZASADY SPECJALNE.** Wojownik uzbrojony w nekrobioniczną rękawicę może wykonywać rękoma zamasytę cięcia.

Broń dodaje +2 do S i +1 do A.

**KOSZT.** 10 punktów.





## KULA W ŁEB

- Nie pojedę tą rzeczą.
- O czym ty mówisz? To Anioł Śmierci.
- Chyba śmiertelna pułapka. Popatrz na to. Brak pancerza. Nie ma dobrego uzbrojenia. A co robi ten... posąg z tyłu bojowego pojazdu?
- To Kardynał Nathaniel Dur...
- Wiem kto to jest. Stary Nate nie żyje od 12 wieków. Powiedz mi tylko, czy ten posąg ma odegrać jakąś rolę w tym, co planujesz.
- Nie. Żadnej roli bezpośrednio nie odegra. Ale działa na cywili. Cała ta pompa Bractwa i te rzeczy.



- Jesteś szalony.
- Nie, naprawdę nie. A heretycy! Rzucą okiem na Anioła Śmierci i zmykają gdzie pieprz rośnie.
- Tak po prostu?
- Tak.
- Chyba propagandyści z Trzeciego Zakonu musieli się nieźle nudzić.
- Prawdopodobnie tak. Ale tak czy siak nie masz wyboru. Albo pojedziesz, albo będziesz machał piórem

w skrytorium. Możemy cię też skazać jako heretyka.

- Ostro gracie.
- Nie. To proste zadanie. Gdy Biskup i jego orszak przybędzie do Portu Kosmicznego im. Duranda, on i jego ludzie będą potrzebowali zbrojnej osłony na czas drogi do Kurii. Nie spodziewamy się żadnych kłopotów, ale...
- Chcesz wsadzić mnie w tę pułapkę?
- To Anioł Śmierci.
- Jak go zwał, tak go zwał. Dostanę jakiś pancerz?
- Pewnie. Pamiętaj, że nikt nie może zobaczyć twojej twarzy.
- I mam jedynie zadbać o to, że gdy wasz strzelec zrobi swój ruch, mam dopilnować, by Biskup dotarł do Katedry z kulką w łbie?
- Ehe.
- Słuchaj koleś. Chcę się jeszcze raz upewnić. Mam zadbać o to, by wasz człowiek mógł zabić Biskupa, a wasi kołesi w Kurii załatwią mi za to cichy i szybki awans na Inkwizytora?
- Tak brzmi oferta.
- Nie ma sprawy. Z iloma, hmm, przyjaciółmi, będę miał do czynienia?
- Tylko dwa inne Anioły Śmierci i ich kierowcy.
- A oni obaj są tak żalosni jak ten posąg, tak?
- Jeśli tak mówisz.
- Nie ma sprawy. Mmmmm. Inkwizytor. Chłopcze, to brzmi o wiele lepiej niż Misjonarz, nie? Powiem ci coś, życie tu nie jest łatwe. A właśnie – jak twoi chłopcy mnie znajdą?

Hej, co robisz z tym...

<BLAM>

– Inkwizycja, oczywiście.

<BLAM BLAM>

– Śledziliśmy cię, heretyckie ścierwo od miesięcy.

<BLAM>

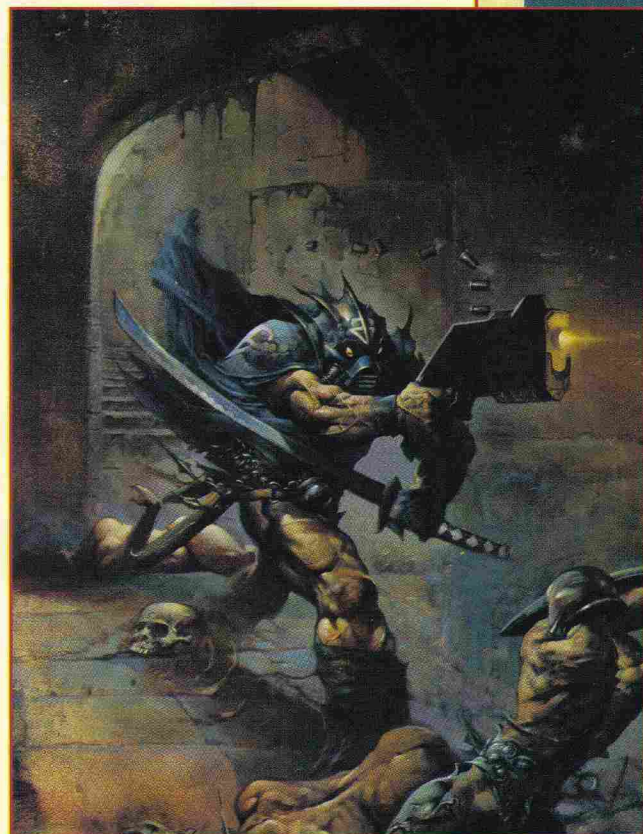
– Nie drgaj.

<BLAM>

– Robię to dla dobra twojej duszy.

<BLAMBLAMBLAM>

– Dochodzenia wewnętrzne? Tu Crenshaw. Zgładziłem podejrzanego. Zgarnijcie resztę jego świątyni.

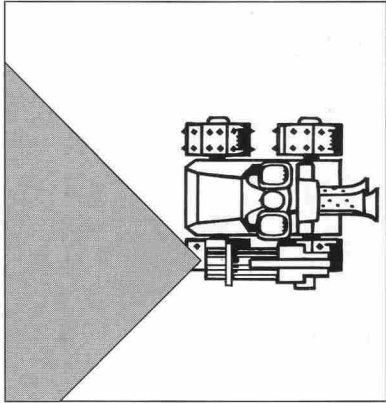




# NEKROPEŁZACZ

| POJAZD       | R | A | ŻW | P  | Koszt |
|--------------|---|---|----|----|-------|
| Nekropelzacz | 8 | 4 | 3  | 28 | 70    |

TYP: Otwarty Kołowy      ROZMIAR: Lekki  
 INNE ZASADY: –



| BRONŃ POJAZDU | ZB | ZM | MZ | OB     | Uwagi                 |
|---------------|----|----|----|--------|-----------------------|
| Charger       | 18 | 35 | -2 | 16(x3) | może strzelać seriami |

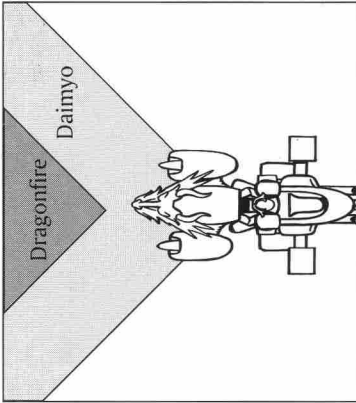
| ZAŁOGA   | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|----------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| Kierowca |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

| BRONŃ ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|--------------|----|----|----|----|-------|
|              |    |    |    |    |       |

# SMOCZY MOTOR

| POJAZD       | R | A | ŻW | P  | Koszt |
|--------------|---|---|----|----|-------|
| Smoczy Motor | 8 | 3 | 3  | 28 | 95    |

TYP: Otwarty Poduszkowiec      ROZMIAR: Lekki  
 INNE ZASADY: -



| BRONŃ POJAZDU  | ZB | ZM | MZ | OB     | Uwagi                         |
|----------------|----|----|----|--------|-------------------------------|
| WR Daimyo      | 30 | 60 | -4 | 10(x3) | wykorzystuje wzornik wybuchów |
| CKM Dragonfire | 22 | 45 | -4 | 16(x3) | może strzelać seriami         |

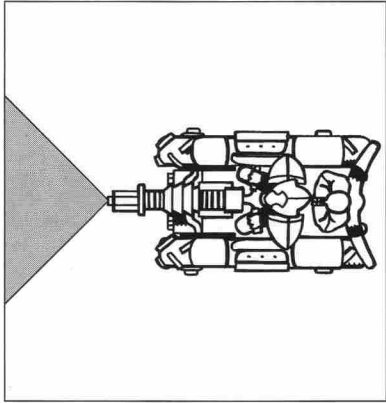
| ZAŁOGA   | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|----------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| Kierowca |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

| BRONŃ ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|--------------|----|----|----|----|-------|
|              |    |    |    |    |       |

# ANIOŁ ŚMIERCI

| POJAZD        | R | A | ŻW | P  | Koszt |
|---------------|---|---|----|----|-------|
| Anioł Śmierci | 6 | 3 | 4  | 27 | 90    |

TYP: Otwarty Kołowy      ROZMIAR: Średni  
 INNE ZASADY: Raz w ciągu gry jedno trafienie może przejąć posąg anioła. Taki atak nie wywiera żadnego wpływu.



| BRONŃ POJAZDU | ZB | ZM | MZ | OB     | Uwagi                 |
|---------------|----|----|----|--------|-----------------------|
| Deatlockdrum  | 24 | 48 | -3 | 16(x3) | może strzelać seriami |

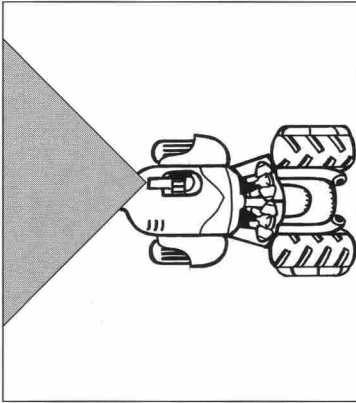
| ZAŁOGA     | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|------------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| Inkwizytor |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

| BRONŃ ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|--------------|----|----|----|----|-------|
|              |    |    |    |    |       |

# ŁAZIK GT OFFROAD

| POJAZD     | R | A | ŻW | P  | Koszt |
|------------|---|---|----|----|-------|
| GT Offroad | 6 | 3 | 4  | 30 | 80    |

TYP: Otwarty Kołowy      ROZMIAR: Ciężki  
 INNE ZASADY: Kiedy pojazd wybucha, strzelec, któremu uda się wykonać test DW, może z niego wyskoczyć.



| BRONŃ POJAZDU | ZB | ZM | MZ | OB     | Uwagi                 |
|---------------|----|----|----|--------|-----------------------|
| MG-80         | 25 | 50 | -4 | 16(x3) | może strzelać seriami |

| ZAŁOGA               | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|----------------------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| Kierowca<br>Strzelec |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

| BRONŃ ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|--------------|----|----|----|----|-------|
|              |    |    |    |    |       |

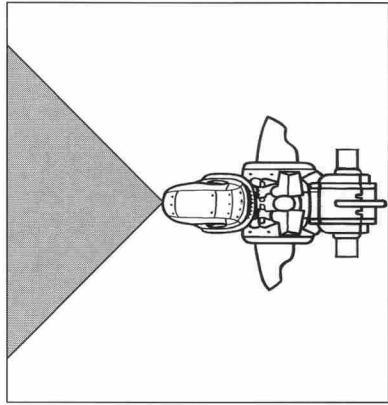


# WIELKI SZARAK

| POJAZD        | R  | A | ŻW | P  | Koszt |
|---------------|----|---|----|----|-------|
| Wielki Szarak | 10 | 3 | 3  | 26 | 60    |

TYP: Otwarty Latający      ROZMIAR: Lekki

INNE ZASADY: Może prowadzić ostrzał z powietrza.



| BRÓŃ POJAZDU | ZB | ZM | MZ | OB     | Uwagi                 |
|--------------|----|----|----|--------|-----------------------|
| LKM M606     | 25 | 45 | -3 | 14(x2) | może strzelać seriami |

| ZALOGA | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|--------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| Pilot  |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

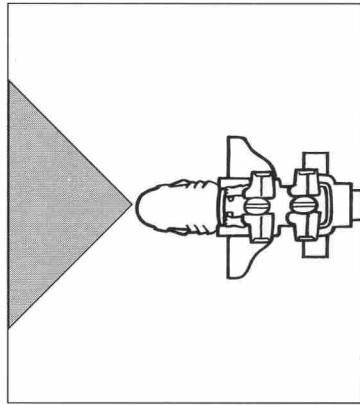
| BRÓŃ ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|-------------|----|----|----|----|-------|
|             |    |    |    |    |       |

# PURPUROWY REKIN

| POJAZD          | R  | A | ŻW | P  | Koszt |
|-----------------|----|---|----|----|-------|
| Purpurowy Rekin | 10 | 3 | 3  | 28 | 65    |

TYP: Otwarty Latający      ROZMIAR: Lekki

INNE ZASADY: Grenadier obsługuje CKM. Grenadier w jednej akcji może zrzucić granaty odłamkowe (wykorzystują wzornik granatu; OB 12) na cele znajdujące się w odległości do 5 cali.



| BRÓŃ POJAZDU | ZB | ZM | MZ | OB     | Uwagi                 |
|--------------|----|----|----|--------|-----------------------|
| CKMPS100     | 20 | 40 | -3 | 14(x2) | może strzelać seriami |

| ZALOGA          | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|-----------------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| Pilot Grenadier |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

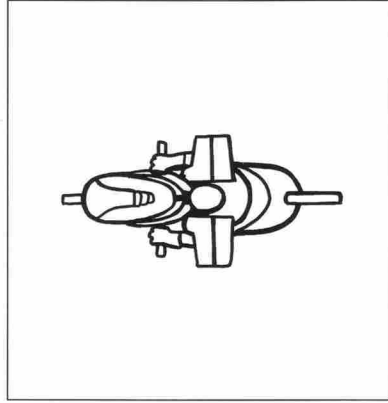
| BRÓŃ ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|-------------|----|----|----|----|-------|
|             |    |    |    |    |       |

# POJAZD ZWIADOWCZY PEGASUS

| POJAZD  | R  | A | ŻW | P  | Koszt |
|---------|----|---|----|----|-------|
| Pegasus | 12 | 4 | 2  | 24 | 45    |

TYP: Otwarty Latający      ROZMIAR: Lekki

INNE ZASADY: Pilot może Nawiązać Walkę i wypatrywać, by wykryć wszystkie ukryte modele nieprzyjaciela znajdujące się w jego polu widzenia.



| BRÓŃ POJAZDU | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|--------------|----|----|----|----|-------|
|              |    |    |    |    |       |

| ZALOGA | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|--------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| Pilot  |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

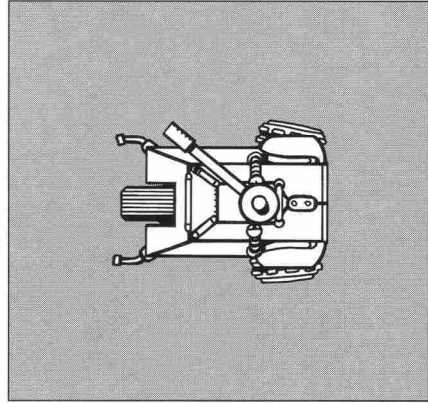
| BRÓŃ ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|-------------|----|----|----|----|-------|
|             |    |    |    |    |       |

# TA6500

| POJAZD | R | A | ŻW | P  | Koszt |
|--------|---|---|----|----|-------|
| TA6500 | 8 | 3 | 3  | 30 | 100   |

TYP: Zamknięty Kołowy      ROZMIAR: Lekki

INNE ZASADY: Może Nawiązać Walkę i wypatrywać, by wykryć wszystkie ukryte modele nieprzyjaciela znajdujące się w jego polu widzenia. Sztuczna Inteligencja.



| BRÓŃ POJAZDU | ZB | ZM | MZ | OB     | Uwagi                         |
|--------------|----|----|----|--------|-------------------------------|
| SSV001       | 30 | 60 | -2 | 12(x2) | wykorzystuje wzornik granatów |

| ZALOGA | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|--------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| SI     |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

| BRÓŃ ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|-------------|----|----|----|----|-------|
|             |    |    |    |    |       |

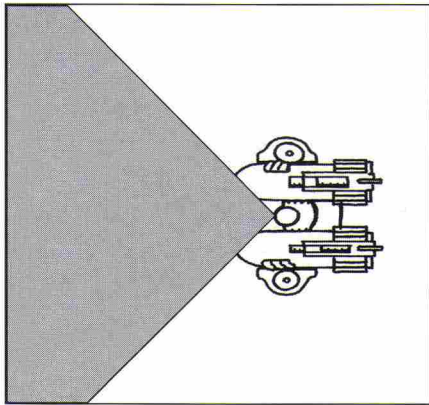


BLIŹNIACZA BARAKUDA

| POJAZD   | R  | A | ŻW | P  | Koszt |
|----------|----|---|----|----|-------|
| Barakuda | 10 | 3 | 2  | 24 | 90    |

TYP: Otwarty Helikopter      ROZMIAR: Lekki

INNE ZASADY: Bliźniacza Barakuda ma dwie wyrzutnie Southpaw i w każdej akcji może atakować dwukrotnie.



| BRON POJAZDU | ZB | ZM | MZ | OB     | Uwagi                         |
|--------------|----|----|----|--------|-------------------------------|
| WR Southpaw  | 30 | 60 | -3 | 12(x4) | wykorzystuje wzornik wybuchów |

| ZALOGA | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|--------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| Pilot  |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

| BRON ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|-------------|----|----|----|----|-------|
|             |    |    |    |    |       |

| POJAZD | R | A | ŻW | P | Koszt |
|--------|---|---|----|---|-------|
|        |   |   |    |   |       |

TYP:      ROZMIAR:

INNE ZASADY:

| BRON POJAZDU | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|--------------|----|----|----|----|-------|
|              |    |    |    |    |       |

| ZALOGA | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|--------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
|        |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

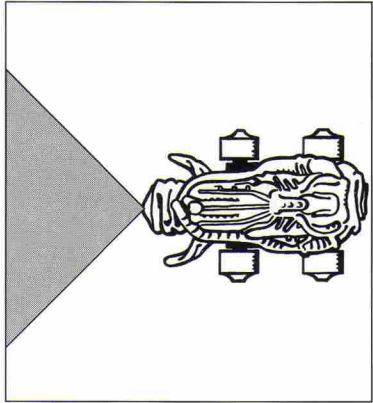
| BRON ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|-------------|----|----|----|----|-------|
|             |    |    |    |    |       |

PRZEKLETA HAUBICA

| POJAZD            | R | A | ŻW | P  | Koszt |
|-------------------|---|---|----|----|-------|
| Przekleta Haubica | 4 | 3 | 4  | 29 | 80    |

TYP: Otwarty Kołowy      ROZMIAR: Ciężki

INNE ZASADY: Atak Mrocznej Harmonii: umieść na celu wzornik wybuchów (gdziekolwiek na stole, byle w polu widzenia pojazdu). Rozrzut następuje przy wyniku 6 i więcej na k20. Odległość dowodzenia 3 cale. Zawsze musi ją obsługiwać 1 Nekromutant lub 1 Legionista (przed rozpoczęciem gry posiada trzech).

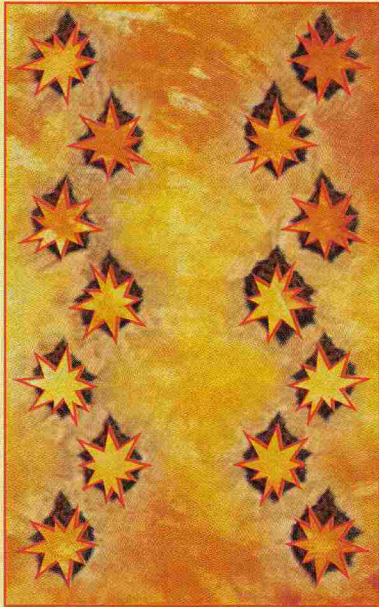


| BRON POJAZDU    | ZB | ZM | MZ | OB     | Uwagi                         |
|-----------------|----|----|----|--------|-------------------------------|
| Dziato Harmonii | -  | -  | -  | 15(x3) | wykorzystuje wzornik wybuchów |

| ZALOGA                                  | WW | BS | M | DW | A | ŻW | S | R | P | Koszt | Uwagi |
|-----------------------------------------|----|----|---|----|---|----|---|---|---|-------|-------|
| Nekromutant<br>3 Ożywionych Legionistów |    |    |   |    |   |    |   |   |   |       |       |

| BRON ZAŁOGI | ZB | ZM | MZ | OB | Uwagi |
|-------------|----|----|----|----|-------|
|             |    |    |    |    |       |

WZORNIK OSTRZAŁU LOTNICZEGO





# WARZONE™

## BESTIE WOJNY

### CHWAŁA WALECZNYM!

Hałas zdwojonych silników nekropelzacza, pędzącego po pustyni w poszukiwaniu ofiary, był ogłuszający. Wilk kierujący pojazdem dostrzegł na horyzoncie znajome, lecz jakże przerazające sylwetki – parę Pretoriańskich Łowców wiodących grupę legionistów, Nekromutantów i Centurionów. Kierowca bez wahania zawrócił swą maszynę by stawić czoła nowemu zagrożeniu...

Drugie KOMPENDIUM WARZONE jest kolejnym oficjalnym dodatkiem do gry WARZONE – dynamicznej gry bitewnej. Książka zawiera:

- **ZASADY REGULUJĄCE WYKORZYSTANIE POJAZDÓW W ROSGRYWCE WARZONE.** Teraz twoje Purpurowe Rekiny będą mogły zbombardować pomiot Ciemności w dżunglach Wenus, a drużyny Nekropelzaczy sprawić krwawe żniwo wyznawcom Mrocznej Duszy na pustyniach Marsa. W "Bestiach Wojny" znajdują się pełne charakterystyki i opisy dziesięciu pojazdów, m.in. Smoczego Motoru Mishimy, TA6500 Cybertronicu, Nekropelzacza i Bliźniaczych Barakud Imperialu oraz Anioła Śmierci Bractwa. Zasady rządzące walką i ruchem pojazdów zostały zaprojektowane tak, by w pełni oddawały gwałtowny i dynamiczny charakter walk w mrocznym uniwersum gry Warzone. Reguły te można wykorzystać zarówno podczas niewielkich potyczek, jak i w czasie olbrzymich bitew.
- **NOWE ODDZIAŁY**, wśród których poczesne miejsce zajmują Tajne Kohorty – heretyckie wojska Algerotha – i liczne jednostki specjalne Imperialu.
- **WYJAŚNIENIA ZASAD**, nowe przepisy i reguły.
- **KARTY POJAZDÓW I NOWE WZORNIKI.**
- **NOWE UZBROJENIE**

Przygotuj się na spotkanie z "Bestiami Wojny"!

Uwaga: Ta książka nie jest kompletną grą. Tworzy ją wraz z podręcznikiem do gry bitewnej WARZONE.

ISBN 83-86572-22-1

ISBN 91-7898-441-6



9 789178 984411

#WZBEW



HEARDBREAKER™

Copyright © 1997 Target Games AB. All Rights Reserved. MUTANT CHRONICLES is a Registered Trademark. WARZONE and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB.

