New RPG Order

Prezentuje

WarZone – Ofiary Wojny

Informacje o Release'ie :
Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 99
Rozdzielczość...: 2445x3230
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1998
Data release'u...: 2007.11.01

Opis:

Ta licząca 100 stron księga jest jak dotąd najbardziej obszernym dodatkiem do gry WarZone. Na jej stronach znajduje się wiele materiałów dotyczących Korporacji Imperial, a także nowe oddziały i zasady specjalne dla wszystkich innych Megakorporacji, Bractwa oraz Legionu Ciemności. Dzięki tej księdze także twoja armia zyska coś dla siebie!

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim 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.

WARZONE™

OFIARY WOJNY

MUTANT CHRONICLES®

TARGET GAMES

WARZONE™

OFIARY WOJNY

Przed tobą „Ofiary wojny" – najobszerniejszy jak dotąd zbiór dodatkowych zasad do gry „WARZONE". Niezależnie od tego, czy dowodzisz siłami Bractwa, Legionu Ciemności, czy którejś korporacji, na następnych stronach znajdziesz wiele materiałów, które pomogą ci odnieść kolejne zwycięstwa. W książce jest również czysta karta armii, a także dwie dodatkowe strony, na których wydrukowaliśmy przydatne w czasie gry materiały. Mamy na myśli wszelkie niezbędne szczegóły, często potrzebne w czasie rozgrywki (przydadzą się tym, którzy jeszcze nie znają ich na pamięć) i żetony uaktywnienia umieszczane obok jednostek, które wykorzystały już w danej turze swe akcje. Wiemy, że chcesz przewrócić już tę stronę i zapoznać się z materiałami bezpośrednio dotyczącymi gry, dlatego nie będziemy się rozpisywać. Do zobaczenia na łamach „Mrocznego Raju" – następnego obszernego dodatku do gry „Warzone" – księgi, która sprowadzi twe oddziały na Ziemię.

IMPERIAL 2
Wilki – tło 2
Wilki – nowe zasady 3
Nowe oddziały 5
Berserkerzy 5
Psy Wojny 5
Łowcy Głów 6
Bohater Wilków 7
Szczenięta 7
Żałobne Wilczyce 8
Przepatrywacze 9
Motor Fenris 10
Szarże i insygnia Wilków 11
Piechota/piechota okopowa – tło 12
Żołnierze piechoty/piechoty okopowej . . 14
Piechota/piechota okopowa 14
Łaziki „Hurricane" 15
Szare Duchy 16
Młoda Straż 16
Zasady dotyczące okopów 17
Nowy sprzęt ze zbrojowni ogólnej 17
Zbrojownia Wilków 18
Specjalne zdolności bohaterów Wilków . . . 20
Relikty Wilków 21
Wilcze Watahy 22
Oddziały Imperialu 24
Agenci KBI 24
ŻOŁNIERZE CYBERTRONICU 25
Szturmowcy Cybertronicu 25
Skorpiony Cybertronicu 26
Lustrzaki 27
Kosiarze Cybetronicu 28
ODDZIAŁY CAPITOLU 29
Pustynne Skorpiony 29
Rangerzy 29
Żołnierze Psy 30
Straż admirała Colby'ego 30
Szczekające Pająki 31
ODDZIAŁY MISHIMA 32
Szkarłatne Diabły 32
Tygrysie Smoki 33
Shinobi 34
Straż Lord Moya 35
ODDZIAŁY BAUHAUSU 38
Wenusjańscy Szeryfowie 38
Zakony 39
ODDZIAŁY BRACTWA 44
Święci Krzyżowcy Nikodemusa 44
Pielgrzymi 51
Pielgrzymi – Oprawcy 51
Arcyprałaci 52
SZTUKA 53
BOHATEROWIE 56
Błogosławiona Westalka Laura 56
Sierżant Carter 56
Jake Kramer 57
Coral Beach 58
Timothy Macguire 58
Toshiro 59
Golgotha 60
Stahler 62
Ragathol 64
ODDZIAŁY ALGEROTHA 65
Nefarycki Przywódca 65
Niepokalana Furia 65
Pretoriański Behemot 66
Kadawerzy 67
Nekromutanci z Oprawcami 67
ODDZIAŁY DEMNOGONISA 68
Ostatni Kapłan 68
Cairath 69
ODDZIAŁY ILIAN 70
Koło Ilian 70
Pomiot Ilian 72
Dziecko Ilian 72
ODDZIAŁY MUAWIJHE 73
Prorok Dnia Sądu Ostatecznego 73
ODDZIAŁY SEMAI 74
Słoneczny Tancerz z Callisto 74
Metropolitański Prork 75
MROCZNA HARMONIA 76
NOWE I/LUB UAKTUALNIONE RZEPISY . . 85
Gra turniejowa i liga 88
Wykorzystywanie doświadczenia 88
Specjalne zdolności bohaterów 88
Mroczna Harmonia 89
Ograniczenia związane z bronią 89
OPOWIADANIE 94
NOWA KARTA BOHATERÓW 96
WZORNIKI 97
ZESTAW INFORMACJI 99

Copyright © 1997 Target Games AB. All Rights Reserved. Warzone and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB. Mutant Chronicles is a Registered Trademark. Used under Authorization. Printed in Sweden. Miniatures and paint available from Heartbreaker.

ISBN 83-86572-92-2

WERSJA ORYGINALNA

OPRACOWANIE.
DAVE JONES, CHRIS BLEDSOE, STEFAN LJUNGQVIST, HENRIK STRANDBERG

MATERIAŁ DODATKOWY.
JOHN ROBERTSON, SAMI SINERVÄ, THOMAS ØSTERLIE, PAUL BEAKLEY, JEREMY WEBB, JOSEPH GOODMAN, MICHAEL MÖRSARE, LES ROBERTSON

REDAKCJA.
CHRISSY CASEY, JOHN ROBERTSON, ROBERT MARTIN

PROJEKT OKŁADKI I STRON .
JONAS MASES

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE.
JON HAWARD, MARK DUBOIS, TERRY OAKES, PAOLO PARENTE, ALEX HORLEY, PAUL BONNER, PETER BERGTING, TONY BAGGE, GUILLAUME FOURNIER, ALVARO TAPIA

ILUSTRACJA NA OKŁADCE.
PAUL BONNER

REDAKTOR GRAFICZNY.
STEFAN LJUNGQVIST

KOORDYNATOR PROJEKTU.
STEFAN LJUNGQVIST

WSPÓŁPRACA.
BOB WATTS, FREDRIK MALMBERG, NILS GULLIKSSON, MATT FORBECK, PATRIC BACKLUND, CEES KWADJIK, JONNI TEITTINEN

FIGURKI ZAPROJEKTOWALI.
TIM PROW, MARK COPPLESTONE, PHIL LEWIS, KEV ADAMS, MARK KAY

FIGURKI POMALOWALI.
JACKIE APPLETON, TIM PROW, JONNI TEITTINEN, ANDERS SVEDMYR

FIGURKI SFOTOGRAFOWALI.
PHIL LEWIS, ZETACO, FRED WHITE

WERSJA POLSKA

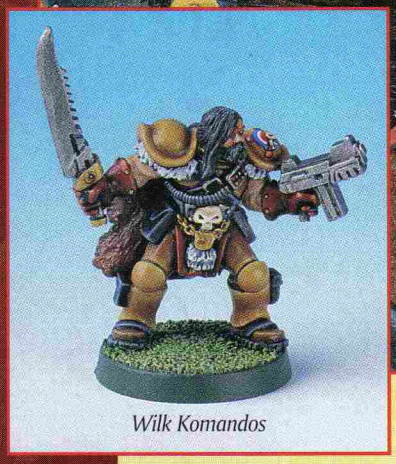
TŁUMACZENIE.
ARTUR MARCINIAK, MARCIN PIASECKI

REDAKCJA.
ARTUR SZREJTER

TARGET GAMES

HEARTBREAKER

WYDANIE POLSKIE
WYDAWNICTWO MAG
ul. Cypryjska 54
01-761 Warszawa
tel. (0-22) 642-45-45
mag@medianet.com.pl



Wilk Komandos

WILKI

Wilki należą do najlepszych wojowników ludzkości. Ich oddziały tworzą wyłączni ci, którzy odrzucili nazwiska rodowe. Żołnierze z tej formacji walczą dla chwały swej watahy i korporacji Imperial. Czasami łączą siły z żołnierzami innych korporacji – jeśli stawka i zapłata są odpowiednio wysokie – ale nigdy nie wezmą udziału w boju za pieniądze, jeśli sprawa, za którą mają walczyć, stoi w sprzeczności z interesami Jej Imperialnej Światłości. Z tego powodu nie można ich określić mianem najemników.

Wilki sponsoruje klan MacGuire, lecz biorąc pod uwagę założenia, jakimi kierują się żołnierze Wilków, jest to służba jedynie na papierze. Lady Madeleine MacGuire nazywa siebie *aelgaenor* lub najwyższym dowódcą Wilków, lecz ci składają przysięgę prawdziwej lojalności jedynie Starszemu Wilkowi Zimowego Leża.

W uniwersum *Kronik Mutantów* Wilki to niemal mityczni wojownicy, zresztą nie bez powodu. Odnieśli liczne zwycięstwa nad Legionem Ciemności, często nie korzystając ze wsparcia innych jednostek. Brali udział w walkach z dwukrotnie przewyższającymi ich liczbą siłami innych korporacji i wychodzili z nich zwycięsko. Bohaterowie Wilków żyją na każdej planecie zamieszkałej przez ludzi.

Społeczeństwo Wilków to swoisty zlepek przeciwieństw. Z jednej strony ich rzemieślnicy tworzą jedne z najpiękniejszych klejnotów, mieczy i pancerzy – nawet w wyposażeniu pojazdów tej jednostki widać dążenie do piękna. Z drugiej strony krwiożerczy wojownicy Wilków ucinają wrogom głowy, konserwują je w oleju, a potem wieszają nad drzwiami wielkich sal swych siedzib. Jak widać, dusza Wilka zdolna jest do aktów wymagających zarówno wielkiej wrażliwości, jak i niezmiernego okrucieństwa.

RYTUAŁY INICJACYJNE

Żaden żołnierz nie rodzi się Wilkiem. Mężczyźni i kobiety z całego układu, wyobcowani ze swych klanów, lecz mimo to chcący poświęcić życie służbie Imperialowi, szukają Zimowego Leża Wilków. Przyjmowani są tylko nieliczni.

Najpierw wojownik musi wyrzec się wszelkich powiązań ze swoim klanem. Ma służyć jedynie Wilkom i musi być tego w pełni świadomy. Wilki często wykonują misje, których znaczenia prości żołnierze mogą nie rozumieć, lecz muszą zaakceptować mądrość Starszych i ufać w to, że – ostatecznie – Wilki służą sobie, Imperialowi i samemu Kardynałowi.

Później wojownik musi pomyślnie przejść przez serię trudnych sprawdzianów fizycznych. Niezależnie od tego, czy nowicjusz jest mężczyzną, czy kobietą, musi biegać w pełnym rynsztunku bojowym, wyciskać ciężar równy swej wadze, podnosić trzech innych nowicjuszy (związanych grubą liną), a także wytrzymywać ból ran zadanych rozpalonym żelazem. Wszyscy, którzy przejdą przez te próby, otrzymują pierwszą połowę Znaku Wilka, symbol miecza Claymore. Ci, którzy w końcu zostaną przyjęci w wilcze szeregi, otrzymają drugą połowę, czaszkę przebitą tymże ostrzem.

Co najważniejsze, przez opisane wyżej próby kandydaci na Wilków muszą przejść samodzielnie – bez narkotyków, bez cybertroniki. Wilki podejrzliwie traktują tych, którzy faszerują swe ciała technologicznymi gadżetami. Uważają, że tego rodzaju urządzenia są skażone Ciemnością, a ich użytkownicy proszą się o nieszczęście.

Po trzecie, i dla Wilków najważniejsze, nowicjusze muszą złożyć przysięgę, że wszystko, co ujrzą lub usłyszą, zachowają wyłącznie dla siebie. Mistyczne rytuały Wilków są starożytną tajemnicą. Choć walczą oni w imię Jej Imperialnej Światłości i Kardynała, niektóre z ich misteriów Bractwo mogłoby uważać za heretyckie.

Po przejściu wszystkich prób, nowicjusz składa przysięgę lojalności Starszym Watahy. Starsze Wilki nazywają przybyszów „szczeniętami", nawet mimo tego, iż wszyscy kiedyś nimi byli. Szczenięta przydziela się wodzom, na których spoczywa obowiązek nauczenie ich życia na wilczy sposób. Większość wodzów szorstko odnosi się do swych podopiecznych, aby słabość nie splamiła szeregów oddziału.

Po kilku latach spędzonych jako „szczenię" (jeśli, rzecz jasna, nowicjusz przeżyje), żołnierz staje się Wilkiem i otrzymuje drugą część znaku. Wydarzenie to świętuje się wielką zabawą, podczas której członkowie watahy upijają się do nieprzytomności. Po przebudzeniu, nowicjusze są często zaskoczeni tym, że nie tylko otrzymali brakującą część znaku, lecz że całe ich ciało ozdobiono rozmaitymi tatuażami.

KOMANDOS WILK

Ten komandos, stacjonujący na Marsie, nosi rękawice z czerwonej skóry, czerwone nakolanniki i czerwone skórzane buty. Brązowa tunika, naramienniki i napierśnik często występują wśród Wilków, które przenoszą się z planety na planetę.

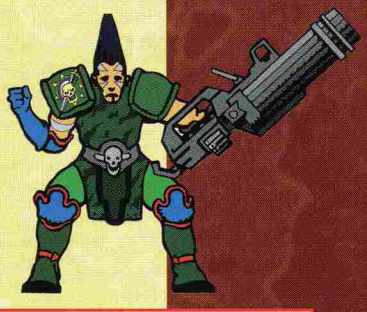
KOMANDOS WILK

Ten komandos specjalizuje się w morskich operacjach desantowych i zadaniach wykonywanych w ciemności, na co wskazują ciemnoniebieska tunika i napierśnik. Jasnoniebieskie skórzane rękawice i buty oznaczają, że jego Klan początkowo miał bazę na Wenus.

NOWE ZDOLNOŚCI DRUŻYN

Przez stulecia Wilki rozwinęły wiele technik walki. Część z nich znają wszystkie oddziały specjalne, tajemnice innych są pilnie strzeżone, gdyż przynależą do dziedzictwa kulturowego wilczych wojowników.

Wilki słyną z tego, że zaliczają się do najlepiej wyszkolonych żołnierzy ludzkości. Posiadają więcej zdolności specjalnych niż pozostałe jednostki elitarne, są więc też od nich drożsi.



KOMANDOS WILK Z BRONIĄ CIĘŻKĄ

Wataha tego Wilka służy gdzieś na Północnym Kontynencie Wenus, prawdopodobnie na dalekiej północy, w Górach Zimna w okolicach Torburga. Niebieska skóra jego rękawic i nakolanników została zdjęta z wenusjańskiego tygrysa śnieżnego. Ze względu na jej wytrzymałość i dużą dostępność, jest popularna wśród Wilków stacjonujących na wszystkich planetach.

SZAŁ BOJOWY. Za każdego wroga zabitego w walce wręcz, wojownik natychmiast uzyskuje dodatkową akcję, którą może wykorzystać do końca aktualnej tury. Berserker może zdobywać dodatkowe akcje, dopóki zabija nieprzyjaciół lub do momentu, w którym sam zginie. Dodatkowe akcje nie są obowiązkowe, a te, które nie zostaną wykorzystane, są tracone po zakończeniu tury. Po uzyskaniu w Szale Bojowym dodatkowych akcji, berserker nie może się Ukrywać.

Przykład: wódz Berserker pała żądzą walki, więc jako pierwszą z trzech akcji wykonuje Szarżę, dotykając podstawką do podstawki figurki wroga i atakując. Zabija go jednym ciosem. Pozostały mu teraz normalne akcje – druga i trzecia, a także dodatkowa akcja, którą może wykorzystać w tej turze. Szarżuje więc na dwójkę innych nieprzyjaciół i dochodzi na odległość zamaszystego cięcia, którym dosięgnie obu wrogów. Wykonuje cięcie, zabijając nim jednego przeciwnika, drugi pozostaje jednak przy życiu. Berserker dysponuje w tej turze kolejną dodatkową akcją. W trzeciej i ostatniej normalnej akcji Wilk wykonuje następne cięcie i zabija wroga, dzięki czemu uzyskuje kolejną dodatkową akcję – łącznie ma ich już trzy, musi je wykorzystać do końca tej tury. W zasięgu Szarży Berserkera nie ma już wrogów, nie chce też wbiec w pole ostrzału Czekającej jednostki wroga, wobec czeka wykonuje dwa Ruchy i kończy swą turę w ukryciu. Ostatnia dodatkowa akcja jest tracona wraz z zakończeniem tury.

SZKOLENIE DRUŻYNOWE. Kiedy kilku wojowników z tego **samego** oddziału (normalny modyfikator przyznawany jest za modele z innych drużyn) atakuje pojedynczy cel, otrzymują modyfikator +2 do zadawanych OB (zamiast zwykłego +1 do OB – mimo to modyfikator do WW wciąż wynosi +1) za każdy przyjazny model, walczący wręcz z atakowanym nieprzyjacielem. Modyfikatory te są używane do końca walki z figurką, będącą celem ataku.

Przykład: dwa Psy Wojny decydują się przyłączyć do członka ich drużyny, zmagającego się z Nefarytą Algerotha. Drugi komandos uczestniczący w walce wręcz otrzymuje modyfikator +1 do WW i +2 do OB (dodatkowo w stosunku do normalnych +2 do WW i OB za Szarżę, co opisano w Kompendium 1: Świt Wojny). Trzeci otrzymuje +2 do WW i +4 do zadawanych OB (znów dodatkowo w stosunku do modyfikatorów za Szarżę).

NOWE ODDZIAŁY I ZASADY

Wśród Wilków istnieje wiele oddziałów specjalnych, lecz wszystkie mają pewne cechy wspólne. Wodzowie Wilków, niezależnie od tego, czy są Komandosami, czy Żałobnymi Wilczycami, jeśli chcą cieszyć się szacunkiem swych żołnierzy, muszą dowodzić podwładnymi, stojąc na czele oddziału. Oznacza to, że Wódz Wilków musi zawsze stać na przedzie jednostki, w której wszystkie figurki wykorzystały swe akcje.

Wszystkie jednostki za wyjątkiem Żałobnych Wilczyc i Przepatrywaczy mogą wydzielić swych żołnierzy, obsługujących broń ciężką, i połączyć ich w grupę wsparcia. Grupa ta staje się oddzielną drużyną i tak też jest uaktywniana. Żołnierze z tej grupy mogą pozostać na miejscu, skąd będą zasypywać nieprzyjaciela gradem kul, podczas gdy ich towarzysze zaatakują ich wręcz. Taka grupa wsparcia nie ma przywódcy – stosowane są dla niej zasady jak dla drużyn, które straciły dowódcę (tzn. każdy model z drużyny musi pozostawać w odległości do sześciu cali od pierwszego uaktywnionego

Bohater Wilków

w danej turze modelu z tej grupy). *Wolno* mieszać żołnierzy obsługujących broń ciężką z jednostek specjalnych (np. Berserkerów, Psów Wojny i Komandosów), ponieważ wszyscy są Wilkami. Każda wataha Wilków posiada własną bogato wyposażoną zbrojownię, uzupełnianą przez lata tak, by odpowiadała taktyce i stylowi walki danej grupy. Wojownicy z Sił Specjalnych Wilków nienawidzą cybernetyki, gdyż sądzą, że jest naznaczoną Mrokiem, że stanowi obrazę dla prawdziwego żołnierza. Wilki nigdy nie mogą mieć na swym wyposażeniu jakiegokolwiek rodzaju cybernetyki.

BERSERKERZY

Ci opętani wojną członkowie klanów są znani z pogardy, żywionej dla niebezpieczeństwa, i z szału, jaki ogarnia ich w trakcie walki. Swą obecność na polu boju ogłaszają budzącym grozę okrzykiem i nie korzystają z umiejętności infiltracji, z której tak słyną pozostałe Wilki.

ZASADY SPECJALNE

- Berserkerzy posiadają zdolności specjalne SZAŁ BOJOWY i SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ.
- Kiedy wojownicy z tej jednostki rzucają się do Szarży, wydają okrzyk bojowy. Żołnierze z jednostki, która jest celem Szarży, muszą wykonać test paniki, chyba że jej nie podlegają.
- Berserkerzy nie mogą się Kryć.

WYPOSAŻENIE. Berserkerzy są uzbrojeni w standardowy zestaw AGGRESSOR/MIECZ PUNISHER, stosowany przez wszystkich komandosów Wilków. Ich Wódz może być uzbrojony w tradycyjnego CLAYMORA lub w dowolną broń do walki wręcz (oprócz Łańcucha Niemocy) ze Zbrojowni Wilków.

STRUKTURA. Berserkerzy działają w drużynach, liczących od 2 do 4 żołnierzy i Wodza.

CHORĄŻY BERSERKERÓW

W przeciwieństwie do Komandosów, Berserkerzy nie chcą podchodzić do wroga niepostrzeżenie. Zamiast tego okrzykami otwarcie głoszą swą obecność na polu bitwy, chcąc pozbawić nieprzyjaciela ducha walki.

ZASADY SPECJALNE

Każda drużyna Berserkerów może wymienić jednego ze swych normalnych wojowników na Chorążego, odważnego żołnierza, niosącego w czasie boju sztandar watahy. Wszyscy wojownicy z drużyny, do której należy Chorąży, pozostający w jego polu widzenia, otrzymują dodatni modyfikator DW +3. Chorąży, tak samo jak wszyscy inni Berserkerzy, nie może się Kryć, można też do niego strzelać, nawet jeśli nie jest najbliższym modelem (tak jak w przypadku modelu dużego).

W przypadku, gdy zdecydujesz się włączyć do swej armii Chorążego Berserkerów, otrzymujesz dodatkowe 40 punktów, które możesz wydać, na co chcesz.

WYPOSAŻENIE. Sztandar trzymany jest w jednej ręce, dlatego Chorąży może być uzbrojony jedynie w broń jednoręczną.

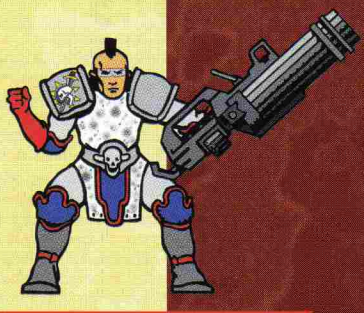
WÓDZ BERSERKERÓW

Podobnie, jak w przypadku wszystkich Berserkerów, twarz tego wojownika jest ozdobiona srebrnym tatuażem. Dodatkowo, na jego policzkach umieszczone są kolejne dwa pasy wskazujące, że jest Wodzem Berserkerów. Nakrapiany, brązowy wzór na jego tunice, butach i naramiennikach oznacza, iż żołnierz ten służy w jednej z watah, kryjących się wśród asteroidów Imperialu.

BERSERKER

Brązowa tunika, napierśnik i naramienniki wskazują, że ten Wilk często przemieszcza się z planety na planetę. Pochodzi z bogatej watahy, co można wywnioskować z rękawic i nakolanników wysokiej jakości, wykonanych z niebieskiej skóry tygrysa śnieżnego.

PSY WOJNY



Są to najlepsi wojownicy Wilków. Wysoko cenią swoje usługi, dlatego rzadko zjawiają się na polach bitew. Przeciwnicy Imperialu wiedzą, że jest oznaką szacunku, gdy przeciwko nim wystawia się Psy Wojny.

ZASADY SPECJALNE

- Psy Wojny przechodzą SZKOLENIE SPECJALNE, SZKOLENIE DRUŻYNOWE i SZKOLENIE W KRYCIU SIĘ.

WYPOSAŻENIE. Psy Wojny mogą być uzbrojone w dowolną broń (oprócz zarezerwowanej dla Żałobnych Wilczyc) ze zbrojowni Imperialu, nawet w broń ciężką. Wszyscy wojownicy drużyny, nawet Wódz, muszą być uzbrojeni w tę samą broń.

STRUKTURA. Psy Wojny działają w drużynach, liczących od 2 do 4 żołnierzy i Wodza Psów Wojny. Wódz Psów Wojny kosztuje o 10 punktów więcej od normalnego Wodza i posiada wszystkie umiejętności specjalne Psów Wojny.

BERSERKER Z BRONIĄ CIĘŻKĄ

Ten Berserker jest członkiem Wielkiej Watahy. Jego napierśnik i tunika są białe, nakrapiane ciemniejszymi plamami. Dzięki temu pancerz tego wojownika jest mniej widoczny w śniegach wenusjańskiego Bieguna Południowego. Czerwone, skórzane rękawice to prawdopodobnie podarunek, choć równie dobrze wojownik ten, przed wstąpieniem do Wilków i opuszczeniem swego klanu, mógł mieszkać na Marsie.

ŁOWCY GŁÓW

Łowcy Głów rekrutują się spośród najbardziej krwiożerczych członków wilczego społeczeństwa. Trzymają się razem, zresztą mało kto ma ochotę z nimi przebywać. Do legendy przeszedł już ich zwyczaj ucinania głów pokonanym wrogom.

ZASADY SPECJALNE

- Żądza krwi Łowców Głów sięga granic psychozy. Członkowie tej formacji przechodzą SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ, dysponują też zdolnością specjalną SZAŁ BOJOWY, z której często korzystają, by ucinać głowy przerażonym członkom oddziałów nieprzyjaciela.

UCINANIE GŁÓW

- Łowcy Głów słyną z ucinania głów pokonanym wrogom. Każdy wojownik z drużyny, uzbrojony w białą broń, może wykorzystać jedną akcję Użycie Mocy Specjalnej, by wykonać Ścięcie Głowy. Akcję może wykonać wtedy, gdy podstawka jego figurki dotyka podstawki modelu wroga albo przed wykonaniem Szarży. Ścięcie Głowy jest normalnym atakiem wykonywanym podczas Walki Wręcz lub Szarży z dodatkowym modyfikatorem +2 do zadawanych OB (modyfikator ten jest kumulatywny z modyfikatorami za Szarżę). Jeśli cel ataku zginie, wszyscy pozostali wojownicy w drużynie, którzy jeszcze nie wykorzystali swych akcji, uzyskują w tej turze dodatkową akcję. **DOWODZENIE** wszystkich modeli uczestniczących w walce wręcz z członkami tej drużyny do końca tury zmniejsza się o -3. W turze, w której Łowcy Głów wykonali udany atak Ścinający Głowę, drużyna, do której należał ścięty nieprzyjaciel, musi wykonać test paniki, chyba że jej nie podlega. Wszystkie dodatkowe akcje i ujemne modyfikatory DW przestają działać po wykonaniu akcji przez wszystkich członków drużyny Łowców Głów. W każdej turze drużyna może wykonać jedynie jedno Ścięcie Głowy. *Przykład: drużyna trzech Łowców Głów, wśród których jest Wódz, zbliża się do drużyny czterech Huzarów Bauhausu. Wódz wykorzystuje jedną akcję na Użycie Mocy Specjalnej, dzięki czemu jego następny atak będzie atakiem Ścinającym Głowę, po czym w następnej akcji wychodzi spod osłony i Szarżuje na najsłabszego żołnierza Bauhasu. Wyrzuca 8, sporo poniżej jego WW 17 (15 + 2 za Szarżę), wykonując cios zadający 19 OB (15 za topór bojowy +2 za Szarżę +2 za atak Ścinający Głowę). Huzar musi wyrzucić 5 lub mniej (24 P – 19 OB), co mu się nie udaje. Jego głowa spada na ziemię! Pozostali trzej Huzarzy z drużyny, przerażeni brutalnością ataku, muszą teraz wyrzucić 13 lub mniej (DW sierżanta -3), by nie ulec panice. Do końca tury dwaj inni Łowcy Głów z atakującej drużyny mają teraz cztery akcje (3 A +1 akcja dodatkowa), a DW Huzarów jest zmniejszone o -3 dopóty, dopóki przynajmniej jeden Łowca zaangażowany jest z nimi w walkę wręcz. Dodatkowa akcja i ujemny modyfikator do DW przestają działać po zakończeniu tury drużyny.*

WYPOSAŻENIE. Łowcy Głów są uzbrojeni w AGGRESSORY i TOPORY BOJOWE (patrz zbrojownia Wilków) lub CLAYMORY.

STRUKTURA. Łowcy Głów działają w drużynach, liczących od 2 do 4 żołnierzy, którymi dowodzi Wódz.

WÓDZ ŁOWCÓW GŁÓW

Płamisty wzór na jego tunice, butach i naramiennikach wskazuje, że wojownik ten służy w jednej z watah, ukrywających się wśród skalistych obszarów Marsa. Spiralne wzory na lewym naramienniku i nakolannikach oznaczają, że jest on Wodzem.

WÓDZ ŁOWCÓW GŁÓW

Szare, skórzane rękawice i buty oraz ciemnoszara tunika oznaczają, że wojownik ten służy na Wenus, prawdopodobnie na pokrytych śniegiem obszarach Kontynentu Północnego. Wzór na lewym naramienniku oznacza, że jest Wodzem. Noszone przez niego warkocze wskazują, że to wyjątkowo doświadczony przywódca, prawdopodobnie nawet Bohater.

BOHATEROWIE WILKÓW

Bohaterowie Wilków to najlepsi wojownicy tej formacji. Doświadczeni weterani w poszukiwaniu wroga samotnie przemierzają strefy walki. Bohaterowie pochodzą ze wszystkich szczebli wojowniczego społeczeństwa Wilków.

ZASADY SPECJALNE

Bohaterowie Wilków wywodzą się spośród rozmaitych grup i jednostek Wilków.

- Kiedy kupujesz Bohatera, wybierz rodzaj drużyny, z której pochodzi (przynajmniej jedna drużyna tego typu musi znajdować się w twojej armii). Może być Komandosem (patrz *Warzone*), Łowcą Głów, Berserkerem lub Psem Wojny. Bohater – Pies Wojny, Berserker lub Łowca Głów jest o 10 punktów droższy, gdyż posiada więcej zdolności specjalnych. Bohater dysponuje tymi samymi zdolnościami specjalnymi, co oddział, z którego pochodzi. Po wybraniu rodzaju bohatera jest on określany jako Bohater Łowców Głów, Bohater Komandosów, Bohater Psów Wojny lub Bohater Berserkerów.

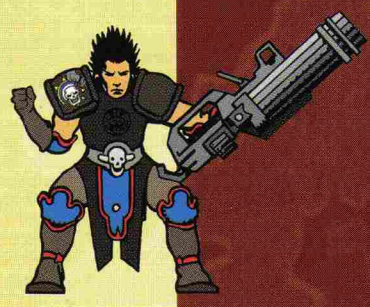
WYPOSAŻENIE. Bohaterowie Wilków mogą być uzbrojeni w dowolny ekwipunek wybrany ze zbrojowni Imperialu lub ze zbrojowni Ogólnej, z wyjątkiem broni ciężkiej (a także broni przeznaczonej dla Żałobnych Wilczyc). Dodatkowo zawszą są uzbrojeni w CLAYMORY lub inną broń Wilków przeznaczoną do walki wręcz.

SZCZENIĘTA

Szczenięta są najmłodszymi członkami społeczeństwa Wilków. Nie są to żołnierze młodzi wiekiem, lecz renegaci i odszczepieńcy, pochodzący z innych oddziałów Imperialu. Przed uzyskaniem statusu Wilka, Szczenię musi odsłużyć pewien czas wśród innych nowicjuszy i udowodnić, że jest warte tego zaszczytu.

ZASADY SPECJALNE

- Życie Wilków jest czymś nowym dla Szczeniąt, dlategożołnierze ci nie posiadają standardowej zdolności wojowników Imperialu „Do ostatniego żołnierza".
- Szczenięta przechodzą SZKOLENIE SPECJALNE i SZKOLENIE DRUŻYNOWE.



ŁOWCA GŁÓW Z BRONIĄ CIĘŻKĄ

Napierśnik w kolorze ziemistym oznacza, że ten Łowca Głów specjalizuje się w operacjach podziemnych lub wykonywanych pod osłoną nocy. Wilki wyposażone w pancerz w takim kolorze służą najczęściej w mrocznych jaskiniach Merkurego. Brak emblematu na lewym naramienniku oznacza, że wśród Wilków żołnierz ten nie zdobył jeszcze żadnego stopnia.

WYPOSAŻENIE. Szczenięta są uzbrojone w KRÓTKI MIECZ PUNISHER i broń boczną AGGRESSOR. Jedno Szczenię w drużynie może zamienić tę broń na broń ciężką. Jeśli chcesz, żołnierz obsługujący broń ciężką może zostać wyłączony z drużyny Szczeniąt i umieszczony w pozbawionej dowódcy grupie, utworzonej z innych wojowników Wilków, obsługujących broń tego rodzaju.

STRUKTURA. Szczenięta działają w drużynach, liczących od 3 do 5 żołnierzy, którymi dowodzi Wódz Komandosów Wilków.

ŻAŁOBNE WILCZYCE

Jest to oddział, do którego wstępują żony i kochanki wojowników Imperialu, którzy zginęli w boju. Jednostka Żałobnych Wilczyc, uzbrojonych w Wilcze Pazury i Łańcuchy Niemocy, może pokonać nawet najlepszych Bohaterów nieprzyjaciela.

ZASADY SPECJALNE

- Żałobne Wilczyce przechodzą SZKOLENIE DRUŻYNOWE, SZKOLENIE SPECJALNE i SZKOLENIE W KRYCIU SIĘ, mogą też wykonywać specjalny atak Wir Zemsty.

WYPOSAŻENIE. Żałobne Wilczyce są uzbrojone w ŁAŃCUCHY NIEMOCY i WILCZE PAZURY (patrz Zbrojownia Wilków). Każda Żałobna Wilczyca może zamienić swój Łańcuch Niemocy na Żelazne Bola. Jedna Żałobna Wilczyca i Przywódczyni Żałobnych Wilczyc mogą być zamiast tego wyposażone w karabin szturmowy INVADER.

WIR ZEMSTY. Po nawiązaniu walki wręcz, oburęczne Wilczyce zamieniają się w wir ostrzy i łańcuchów. Żałobna Wilczyca, jeśli jest uzbrojona w Wilcze Pazury i Łańcuch Niemocy, może w każdej turze wykonać dwa dodatkowe, darmowe ataki wtórne. Te ataki wtórne nie muszą następować zaraz po sobie.

Przykład: Żałobna Wilczyca zbliża się do kapitana piechoty Capitolu, który dowodził szturmem, podczas którego od kuli snajpera zginął jej mąż. Decyduje, że jej podstawowym atakiem będzie atak z użyciem Łańcucha Niemocy, natomiast cios zadany Wilczymi Pazurami będzie atakiem wtórnym. W pierwszej akcji oplątuje przeciwnika (patrz opis Łańcucha Niemocy w zbrojowni Wilków). Musi wyrzucić na kostce mniej niż jej WW, które jest równe 15. Udaje się jej. Natychmiast wykorzystuje jeden z dwóch dodatkowych ataków wtórnych (Wilczymi Pazurami), co nie wymaga wykorzystania akcji. Pazury zadają OB 12, dlatego oplątany kapitan musi wyrzucić 12 lub mniej (24 P. – 12 OB), by uniknąć cięcia. Pierwsze uderzenie Pazurami jest nieudane, dlatego Wilczyca zadaje następny cios (drugi darmowy atak wtórny, wszystko to dzieje się przed jej drugą akcją). Tym razem kapitan nie ma już szczęścia i ginie w fontannie krwi. Wilczycy pozostały dwie akcje, odchodzi więc w poszukiwaniu następnej ofiary.

STRUKTURA. Żałobne Wilczyce działają w drużynach, liczących od 2 do 5 wojowniczek, którym przewodzi jedna Przywódczyni Żałobnych Wilczyc.

BOHATERKA ŻAŁOBNYCH WILCZYC

Niektóre Żałobne Wilczyce nigdy nie znajdują ukojenia w walce i stają się Bohaterkami, samotnie poszukującymi wroga.

ZASADY SPECJALNE

- Kobiety te posiadają wszystkie umiejętności specjalne Żałobnych Wilczyc: SZKOLENIE DRUŻYNOWE, SZKOLENIE SPECJALNE i SZKOLENIE W KRYCIU SIĘ, mogą także wykorzystywać specjalny atak Wir Zemsty.

WYPOSAŻENIE. Bohaterka Żałobnych Wilczyc może być uzbrojona w dowolną broń ze zbrojowni Imperialu, Wilków lub ogólnej, za wyjątkiem broni ciężkiej. Bohaterka Wilczyc jest zawsze uzbrojona w Łańcuch Niemocy.

STRUKTURA. Bohaterka Żałobnych Wilczyc jest modelem pojedynczym. Za każdą drużynę Żałobnych Wilczyc, wchodzącą w skład twojej armii, możesz wystawić jedną Bohaterkę Żałobnych Wilczyc.

Żałobna Wilczyca z Invaderem

PRZEPATRYWACZE

Wilki, którzy są zbyt nieprzewidywalni, by można było wyszkolić ich na Komandosów i zbyt niscy, by nadawali się na Berserkerów, zostają Przepatrywaczami. Większe jednostki wykorzystują tych szaleńców do wykrywania ukrytych jednostek nieprzyjaciela i stawiania zasłony dymnej, mającej ukryć nacierających Komandosów.

ZASADY SPECJALNE

- Przepatrywacze wykonują testy Wypatrywania z dodatkowym dodatnim modyfikatorem +4 do DW.
- Przepatrywacze są rozstawiani Ukryci, już po umieszczeniu na polu bitwy wszystkich innych jednostek. Mogą rozstawić się wszędzie poza strefą rozstawienia nieprzyjaciela i nie bliżej niż 8 cali od jego oddziału. Gracze muszą ustawiać na przemian po jednej figurce, jeśli w armii przeciwnika znajdują się oddziały, które także mogą rozstawiać się ukryte.

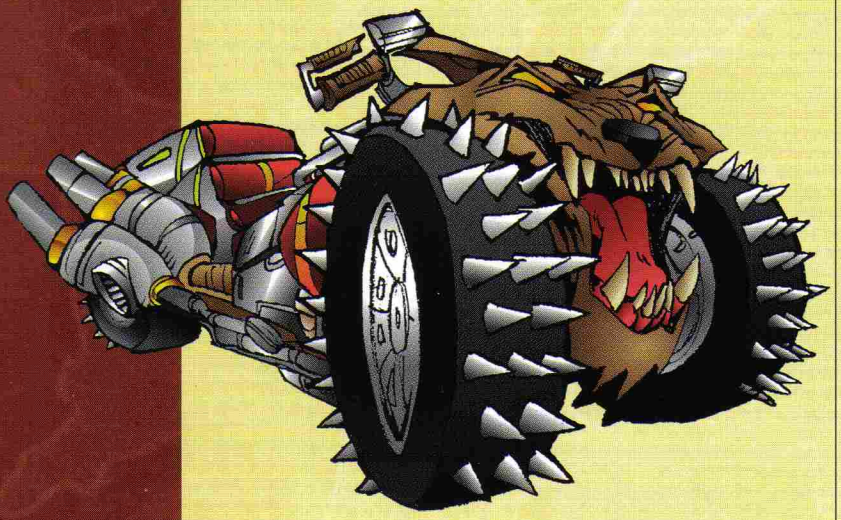
WYPOSAŻENIE. Przepatrywacze są uzbrojeni w pistolety AGGRESSOR i ŻELAZNE BOLA. Podobnie, jak wszystkie oddziały Wilków, Przepatrywacze mogą też posługiwać się granatnikami krótkiego zasięgu HOWLER. Dzięki tej broni Wilki mogą wykorzystywać unikalną technikę natarcia: Przepatrywacze rozstawiają się jak najbliżej wroga i zasypują go granatami odłamkowymi i dymnymi, podczas gdy lepiej uzbrojeni Komandosi pod osłoną dymu zbliżają się, aby doprowadzić do walki wręcz. Przepatrywaczy nie można uzbroić w broń ciężką.

STRUKTURA. Przepatrywacze działają w dwuosobowych, pozbawionych dowódcy drużynach.

TYP FORMACJI	WW	BS	M	DW	A	ZW	S	R	P	KOSZT
Komandos Łowca Głów	15	11	–	15	3	1	1	3	24	42
Komandos Berserker	15	13	–	15	3	1	0	3	24	40
Chorąży Berserker	15	13	–	15	3	1	0	3	24	-40
Pies Wojny	13	15	–	15	3	1	0	3	24	39
Bohater Wilków	17	14	–	16	4	2	3	3	24	40
Szczenię	12	12	–	14	3	1	0	3	24	15
Żałobna Wilczyca	15	12	–	15	3	1	0	4	22	27
Przywódczyni Żałobnych Wilczyc	16	13	–	16	3	1	2	4	22	32
Bohaterka Żałobnych Wilczyc	17	14	–	16	4	2	3	4	22	40
Przepatrywacz	10	13	–	15	3	1	0	5	18	15

MOTOR FENRIS

Przeznaczeniem szybkich i hałaśliwych motorów Wilków, noszących nazwę Fenris, jest związanie nieprzyjaciela walką i wykrycie ewentualnych ukrytych oddziałów przeciwnika. Wszyscy, poza kierowcami tych pojazdów, uważają, że Fenrisy to kiepsko opancerzone śmiertelne pułapki.



TYP. Lekki/Kołowy/Otwarty

ZASADY SPECJALNE

- Fenris może Zaszarżować do walki wręcz. Kierowca walczy z siodełka motoru. Stosowane są normalne modyfikatory, wynikające z szarży.
- Motory Fenris nie muszą wykonywać testu Oderwania się od przeciwnika, by przerwać walkę wręcz.

MOTOR FENRIS				
R	A	ŻW	P	KOSZT
8	4	2	24	30

- W czasie akcji Ruch motor Fenris może wykonać dowolną liczbę zwrotów.
- Motor Fenris nie może Przejeżdżać żadnych modeli.

BROŃ. Motor Fenris nie jest uzbrojony. Kierowca może jednak używać jednej broni jednoręcznej lub/i granatnika Howler. Kierowca może być uzbrojony w broń ze zbrojowni Imperialu, Wilków lub ogólnej.

POLE OSTRZAŁU. Kierowca może strzelać w dowolnym kierunku do dowolnego celu.

STRUKTURA. Motory Fenris działają jako modele pojedyncze lub w pozbawionych dowódcy drużynach, liczących od 2 do 4 pojazdów. Mogą nimi kierować dowolne Wilki, za wyjątkiem Przepatrywaczy i Bohaterów lub Bohaterek.

SZARŻE I INSYGNIA WILKÓW

Wśród Wilków nie istnieje tak rozwinięty system stopni wojskowych, jak w normalnych oddziałach Imperialu. Drużyną, składającą się z szeregowców (nazywanych tak niezależnie od ich specjalizacji) dowodzi Wódz. Nawet elitarne Psy Wojny to tylko szeregowcy i Wodzowie.

OZNAKI SZARŻY. Wodza można poznać po noszonej na szyi dekoracyjnej obręczy z metalu. Istnieje tylko 10000 takich obręczy i nigdy nie zrobi się ich więcej. Wykuto je z przetopionych szczątków broni i złota, pochodzących z Petragradu, zdobytego przez pierwszego Wilka, Brannagha, i jego ludzi.

LEWY NARAMIENNIK. Ponieważ czasami Wilki działają pod rozkazami Ministerstwa Wojny, na lewym naramienniku noszą standardowe insygnia Imperialu: logo korporacji z nałożoną na nie czaszką. Ponieważ w drużynach nie ma szarży wyższej od Wodza (który odróżniany jest po obręczy), do podstawowego znaku Imperialu nie dokłada się już żadnych dodatków; Wilki preferują swą własną heraldykę.

PRAWY NARAMIENNIK. Prawy naramiennik wskazuje typ drużyny, do której należy wojownik: Komandosi, Łowcy Głów, Żałobne Wilczyce itd. Znak ten otrzymuje dodatkowe elementy, jeśli wojownik wykonuje w drużynie jakąś specjalną funkcję.

TATUAŻE. Wilki wykorzystują jednobarwne tatuaże (najczęściej czarne, czasami zielone lub ciemnoniebieskie), by pokazać związek, jaki łączy ich ze źródłem mistycznej mocy, Cichym Wrzaskiem. Na przykład Przepatrywacze, ozdabiający się rytualnymi tatuażami w kształcie spirali i linii wierzą, że ich osobiste oddanie Wrzaskowi działa niczym pancerz, chroniący przed gradem kul i pocisków. Niestety, niska przeżywalność Wilków z tej formacji dowodzi, że rytuał nie jest tak efektywny, jak sądzą Przepatrywacze.

Inne Wilki również się tatuują. Na łopatkach Wodzów często widnieje, mający dodać im siły, wzór, wyglądający jak poszarpane pazurami ciało. Nieliczni wybrani Wodzowie otrzymują Znak Wilka – tatuaż na całym ciele, przedstawiający sceny z walk wojownika. Jest symbolem całkowitego oddania ścieżce wojny i zwierzęciu, tkwiącemu wewnątrz bohatera. Tylko w Znaku Wilka wykorzystuje się więcej niż jeden kolor. Szamani są wytatuowani do tego stopnia, że sprawiają wrażenie prawie czarnych.

Każda wataha ma także swoją własną, szczególną heraldykę. Przyjmuje ona często wygląd ramki, otaczającej odznakę drużyny na prawym naramienniku.

Oznaka Szczeniąt nie mających prawa do noszenia czaszki.

Czaszka widziana od przodu – oznaka „normalnego" komandosa Wilków.

Czaszka widziana z profilu – oznaka straszliwych Berserkerów.

Oznaka Psów Wojny – widziana z profilu głowa wilka zastępująca czaszkę.

Oznaka Łowców Głów – topór zamiast miecza.

Czaszkę z odznaki kierowców motorów Fenris otacza koło zębate.

Czaszki kierowców nekropełzaczy mają dodane „irokezy", dodatkowo zamiast miecza na oznace widać młot bojowy.

Oznaka Wilków obsługujących broń ciężką jest otoczona sześcioma promieniami.

Oznaką Żałobnych Wilczyc jest czaszka kozła nałożona na Wenusjański Krzyż.

Przepatrywacze, najdumniejsi spośród zwiadowców Układu Słonecznego, odróżniają się od swych pobratymców tym, że ich oznaka nie przypomina znaków pozostałych Wilków. Na ich prawym naramienniku widnieje odcisk łapy najbardziej drapieżnego i dzikiego zwierzęcia znanego człowiekowi – wenusjańskiego rosomaka.

Kapitan piechoty okopowej z Aggressorem i mieczem Punisher

Żołnierz piechoty z Destroyerem

Żołnierz piechoty z Invaderem

A WIĘC CHCESZ WSTĄPIĆ DO PIECHOTY OKOPOWEJ?

3

– A więc chcesz wstąpić do Sił Obrony? Prawdę mówiąc, chyba nie chcesz. Myślisz sobie, że Siły Obrony to pierwszy krok na drodze do Sił Specjalnych. To prawda, ale najwidoczniej nie rozumiesz olbrzymiej roli, jaką odgrywają Siły Obronne. Piechota okopowa, piechota zwykła, rekruci. Wszystkie te nazwy mają znaczenie w Imperialnej doktrynie wojskowej. Wszyscy zaczynają jako rekruci – bezimienne miliony, wstępujące do Sił Obronnych, nakłonione do tego kroku reklamami telewizyjnymi: „Siedziby Imperialu potrzebują obrońców, a jeśli będziesz miał szczęście, któregoś dnia wybiorą cię do Sił Specjalnych". Takie gadanie jest dobre w reklamach – jeśli nie znasz kogoś w klanie, pozostaniesz w Siłach Obrony dopóki się nie wycofasz, nie zginiesz lub nie przejdziesz w stan spoczynku. Mniej więcej pięć procent żołnierzy Sił

Obrony przechodzi na emeryturę. Otrzymują bardzo wysoką rentę.

Szkolenie rekrutów zaczyna się w obozie treningowym najbliższej armii. Na przykład obóz szkoleniowy Drugiej Armii mieści się po „ciemnej stronie" asteroidu Wiktorii. Z tego należącego do Siódmej Armii widać Cytadelę Saladyna, co przypomina młodym rekrutom o czekających ich w przyszłości zadaniach.

Szkolenie jest mieszanką indoktrynacji, zaprawy fizycznej i szkolenia technicznego. Ponieważ Druga Wojna Korporacyjna przeciąga się, brakuje czasu na właściwe szkolenie nowych ludzi. Co się z tym wiąże, gorzej wyszkoleni żołnierze szybciej umierają. To z kolei wymaga coraz większych zaciągów i coraz szybszego uzupełniania braków. Spirala zbrojeń...

Kiedy rekrut – on lub ona – wychodzi z obozu, potrafi przebiec pięć mil w pełnym rynsztunku, zrobić 25 pompek z tym samym obciążeniem, rozłożyć i złożyć tuzin rodzajów broni, kierować transporterem Vermin, nastawić skomplikowane złamanie, wykopać okop i niewiele więcej. Mimo to entuzjazmem nadrabia to minimalne wyszkolenie.

U wielu z nich entuzjazm wypaca się nieco w trakcie szkolenia, jeszcze przed wstąpieniem do piechoty. Stacjonują tam, gdzie potrzebuje ich armia. W kosmosie jest wiele wygodnych posterunków – od ochrony posiadłości jakiegoś wpływowego członka klanu zaczynając, na patrolowaniu ulic nowo zdobytego miasta kończąc. Przez pierwszy rok świeżo upieczeni żołnierze nie uczestniczą w walkach. Chyba że przed upływem roku zginą ci, którzy wstąpili do armii przed nimi. Zdarza się to częściej, niż informują o tym korporacyjne media.

Jednym z najbardziej niebezpiecznych przydziałów w Siódmej Armii jest służba w batalionach okopowych Dwudziestej Piątej Dywizji. Kilka tygodni w piechocie okopowej i giną resztki patriotycznego entuzjazmu. Służba w tych jednostkach jest nadzwyczaj ciężka, tygodnie mozolnej harówki są przerywane godzinami grozy. Ataki Legionu Ciemności są nieregularne i nie mają przyczyny, ale gdy już nadejdą, następuje prawdziwa jatka, walka o przeżycie. Legioniści nigdy się nie wycofują. Wskaźnik przeżywalności w okopach w czasie jednej trzymiesięcznej zmiany sięga od 90% w okresach spokoju, do 10% kiedy Ciemność rzuca się do ataku. Wciąż chcesz się zaciągnąć?

Żołnierz piechoty z Chargerem

32 BATALION PIECHOTY OKOPOWEJ

Przed rozpoczęciem Drugiej Wojny Korporacyjnej 32 Batalion Piechoty Okopowej (znany wtedy po prostu jako 32 Batalion Piechoty) wchodził w skład Szóstej Armii. Stacjonował w nowo zdobytych posiadłościach Imperialu na Marsie. Jego zadaniem była obrona zakładów zbrojeniowych klanu Bartholomew. Wcześniej, pod zarządem Capitolu, w fabryce tej produkowano samochody. Wojska Capitolu przypuszczały ustawiczne szturmy. Zakłady, należące do trzech głównych fabryk zbrojeniowych koncernu Bartholomew-Grendel, mogły z łatwością obronić się przed nalotami i atakami wojsk powietrzno-desantowych, stratedzy Imperialu zadecydowali jednak, że wokół wejść do kompleksu należy wykopać sieć okopów, w których będą mogli kryć się żołnierze broniący fabryki. Miało to miejsce kilka lat przed pojawieniem się Cytadeli Saladyna, można więc powiedzieć, że to Imperial wybudował pierwsze fortyfikacje tej wielkości na Marsie.

Piechota Okopowa, jak zaczęto teraz nazywać żołnierzy tej formacji, stała się podstawowym rodzajem wojsk w Siódmej Armii. Jej dowódcy szkolili inne bataliony w sztuce walki okopowej – uczyli ich zarówno obrony fortyfikacji, jak i prowadzenia szturmu na umocnione pozycje wroga. Kiedy Imperial był gotów do ataku na Linię McCraiga, Capitol został całkowicie zaskoczony. Napastnicy, uzbrojeni jedynie w pistolety, granaty i strzelby, zajęli liczne fortyfikacje, odnosząc minimalne straty własne.

32 BATALION – DZISIAJ

Obecnie Trzydziesty Drugi Batalion Piechoty Okopowej stacjonuje w pobliżu Cytadeli Saladyna, gdzie wybudował okopy, sięgające tej fortecy bliżej, niż okopy jakiejkolwiek innej korporacji. Stratedzy Imperialu sądzą, że dzięki temu ich wywiad dysponuje informacjami, jakich nie może dostarczyć nawet zwiad satelitarny. Choć służba w okopach wokół cytadeli jest bardzo nudna – mierząc standardami Drugiej Wojny Korporacyjnej – przydział do tej jednostki jest źródłem strachu, jak i powodem do dumy dla każdego żołnierza piechoty.

PIECHOTA/PIECHOTA OKOPOWA

ZASADY SPECJALNE

- Kupując drużynę, należy zadeklarować, czy wszyscy żołnierze tego oddziału należą do piechoty, czy też do piechoty okopowej. Koszt w obu wypadkach jest identyczny.
- Drużyny piechoty okopowej są kupowane wraz z okopem długości 9 cali, podzielonym na trzy odcinki o długości trzech cali. Oddziały tej formacji muszą rozpocząć grę w okopach (patrz zasady dotyczące okopów). Dodatkowe okopy mogą być kupione w cenie 1 punktu za odcinek mierzący trzy cale.
- Kapitan piechoty okopowej, poświęcając tylko jedną akcję Wydawanie Rozkazów, może uaktywnić wszystkie przyjazne mu drużyny, znajdujące się w tym samym okopie.

WYPOSAŻENIE. Wszyscy żołnierze piechoty i piechoty okopowej (łącznie z sierżantami) są uzbrojeni w karabiny szturmowe INVADER, pistolet AGGRESSOR i MASKĘ PRZECIWGAZOWĄ. Do dwóch żołnierzy piechoty/piechoty okopowej może wymienić swoje Invadery na dowolną broń ciężką ze zbrojowni ogólnej lub zbrojowni Imperialu. Kapitanowie piechoty/piechoty okopowej mogą być uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni ogólnej lub zbrojowni Imperialu.

STRUKTURA. Żołnierze piechoty/piechoty okopowej są nabywani w drużynach liczących od 6 do 8 modeli, którymi dowodzi sierżant. Kapitanowie piechoty/piechoty okopowej są modelami pojedynczymi.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Żołnierz piechoty/piechoty okopowej	11	11	-	13	3	1	0	3	24	11
Sierżant piechoty/piechoty okopowej	13	13	-	15	3	1	0	3	24	17
Kapitan piechoty/piechoty okopowej	14	14	-	15	4	2	1	3	24	30
Łazik Hurricane „Reaper“	12	14	-	14	3	4	8	5	28	180
Łazik Hurricane „Hammer“	14	10	-	14	3	4	8	5	30	200
Łazik Hurricane „Stinger“	10	15	-	14	3	4	8	5	28	220
Szary Duch	12	12	-	13	3	1	0	3	24	20
Młody Strażnik	10	12	-	14	3	1	0	3	24	12

ŁAZIKI „HURRICANE"

Łaziki „Hurricane" są stosunkowo nowym produktem klanu Fieldhausen. Maszyny tego typu, będące ruchomymi stanowiskami artyleryjskimi, znajdowały się w stadium prototypu w laboratoriach Bauhausu, kiedy Dom Fieldhausen zdecydował się na przyłączenie do Imperialu. Nie jest tajemnicą, że prototypowe maszyny nie spełniły pokładanych w nich nadziei. Po prostu wybuchały. Obecnie łaziki tego typu są ulubionymi przez dowódców piechoty okopowej pancernymi pojazdami wsparcia. Są nadzwyczaj dobrze opancerzone, a dzięki temu, że kroczą na nogach, mogą z łatwością poruszać się w labiryncie fortyfikacji na Linii McCraiga. Łaziki „Hurricane" są produkowane w trzech wariantach.

REAPER

„Reaper" jest standardowym wariantem łazika „Hurricane".

ZASADY SPECJALNE

- Nie musi zapierać się przed strzałem.
- Kierowca nigdy nie może opuścić łazika.
- Łazik jest modelem bardzo dużym.

WYPOSAŻENIE. Uzbrojony w jeden CHARGER i jeden DEATHLOCKDRUM. Koszt obu broni jest wliczony w **KOSZT** łazika.

STRUKTURA. Nabywany jako model pojedynczy.

HAMMER

„Hammer" został zaprojektowany do walki z ciężkimi pojazdami innych megakorporacji, na przykład z Eradicatorem Cybertronicu. Ma najlepsze opancerzenie ze wszystkich trzech omówionych wariantów.

SPECJALNE ZASADY

- Nie musi zapierać się przed strzałem.
- Kierowca nigdy nie może opuścić łazika.
- Łazik jest modelem bardzo dużym.

WYPOSAŻENIE. Uzbrojony w MIOTACZ GEHENNY i zamontowany w kadłubie TANKBUSTER. Koszt obu broni jest wliczony w **KOSZT** łazika.

STRUKTURA. Nabywany jako model pojedynczy.

STINGER

„Stinger" ma za zadanie nawiązać walkę z nieprzyjacielem, znajdującym się poza zasięgiem rażenia większości rodzajów broni.

ZASADY SPECJALNE

- Nie musi zapierać się przed strzałem., dodatkowo jego wyrzutnie rakiet są zawsze „zablokowane" na celu.
- Kierowca nigdy nie może opuścić łazika.
- Łazik jest modelem bardzo dużym.
- „Stinger" w jednej akcji może wystrzelić z obu wyrzutni rakiety Southpaw. Najpierw określ rezultat strzału oddanego z pierwszej wyrzutni, po czym umieść drugi wzornik gdziekolwiek obok pierwszego tak, by go dotykał.

WYPOSAŻENIE. Uzbrojony w dwie wyrzutnie rakiet SOUTHPAW i specjalną, zamontowaną w kadłubie STRZELBĘ MANDIBLE, do której naboje podawane są taśmami amunicyjnymi. Koszt broni jest wliczony w **KOSZT** łazika.

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Tankbuster	4	8	-3	22	–

- Można go wykorzystywać w Walce Wręcz.

STRUKTURA. Nabywany jako model pojedynczy.

KAPRAL

SIERŻANT

SIERŻANT DZIAŁOWY

SIERŻANT SZTABOWY

STARSZY SIERŻANT

GENERAŁ BRYGADY

GENERAŁ DYWIZJI

GENERAŁ ARMII

GENERAŁ

MARSZAŁEK POLOWY

SZARE DUCHY

Kiedy rekruci wstępują do Sił Obrony, przechodzą test przydatności. Osoby, których wyniki części technicznej testu mieszczą się w górnych dziesięciu procentach, chcące dodatkowo służyć w jednostkach liniowych, są czasami przenoszono do oddziałów Szarych Duchów.

Nazwa ta pochodzi od mundurów i sposobu działania żołnierzy tej formacji. Szare Duchy specjalizują się bowiem w zadaniach saperskich. Jednym z ich zadań jest utrzymywanie w sprawności i poszerzanie istniejących sieci fortyfikacji. Wykorzystuje się ich również w operacjach szturmowych, kiedy to przejmują zadania oddziałów rozpoznawczych, mają bowiem określić najlepsze sposoby przecięcia linii dostawczych nieprzyjaciela i zdemoralizować jego oddziały. Najczęściej jednak wysadzają w powietrze fortyfikacje, bunkry, okopy, mosty, drogi, linie kolejowe. Potrafią zniszczyć każdy obiekt.

Szare Duchy przydziela się do dywizyjnych kompanii saperskich, potem otrzymują indywidualne przydziały, wynikające z potrzeb konkretnych dowódców polowych.

ZASADY SPECJALNE

- Posiadają specjalną zdolność Naprawa Polowa. Modele posiadające tę umiejętność mogą przywrócić jeden punkt ŻW pojazdowi tak, jak ma to miejsce w przypadku medyków polowych (patrz Kompendium 1: Świt Wojny). Dodatkowo model taki może naprawić niesprawny sprzęt, znajdujący się na wyposażeniu figurki, której podstawki dotyka swoją podstawką. Wymaga to wykorzystania jednej akcji Użycie Mocy Specjalnej i wykonania udanego testu DW.

WYPOSAŻENIE. Szare Duchy są uzbrojone w karabin szturmowy INVADER, pistolet AGGRESSOR i MASKĘ PRZECIWGAZOWĄ.

STRUKTURA. Szare Duchy są nabywane jako modele pojedyncze.

DRAGONI JEJ IMPERIALNEJ ŚWIATŁOŚCI: DRUGA DYWIZJA MŁODEJ STRAŻY

Żołnierze tej jednostki są szkoleni niemal wyłącznie do walki miejskiej, gdyż w takim terenie przychodzi im najczęściej wojować. Czuwają nad bezpieczeństwem Jej Imperialnej Światłości. Dywizja stacjonuje na Lunie, ale żołnierze tej formacji znajdują się na różnych frontach. Wielu stale stacjonuje w Pałacu Paladinów na Wiktorii, daleko od bazy Dragonów na południowych rubieżach Luny.

WYPOSAŻENIE. Młodzi Strażnicy są uzbrojeni w karabiny szturmowe INVADER, pistolety AGGRESSOR i MASKI PRZECIWGAZOWE. Do dwóch Młodych Strażników może wymienić swe Invadery na dowolną broń ciężką ze zbrojowni ogólnej bądź zbrojowni Imperialu.

STRUKTURA. Młodzi Strażnicy działają w drużynach, liczących od 6 do 8 żołnierzy, którym przewodzi sierżant piechoty.

ZASADY DOTYCZĄCE OKOPÓW

Wszystkie odcinki okopów muszą być przydzielone do drużyn piechoty okopowej (minimum 3 odcinki okopu na drużynę, nie trzeba przydzielać ich w równych ilościach). Drużyna piechoty okopowej jest rozstawiana w swoich okopach. Dodatkowe fragmenty okopów mogą być nabywane w koszcie 1 punktu za odcinek liczący trzy cale.

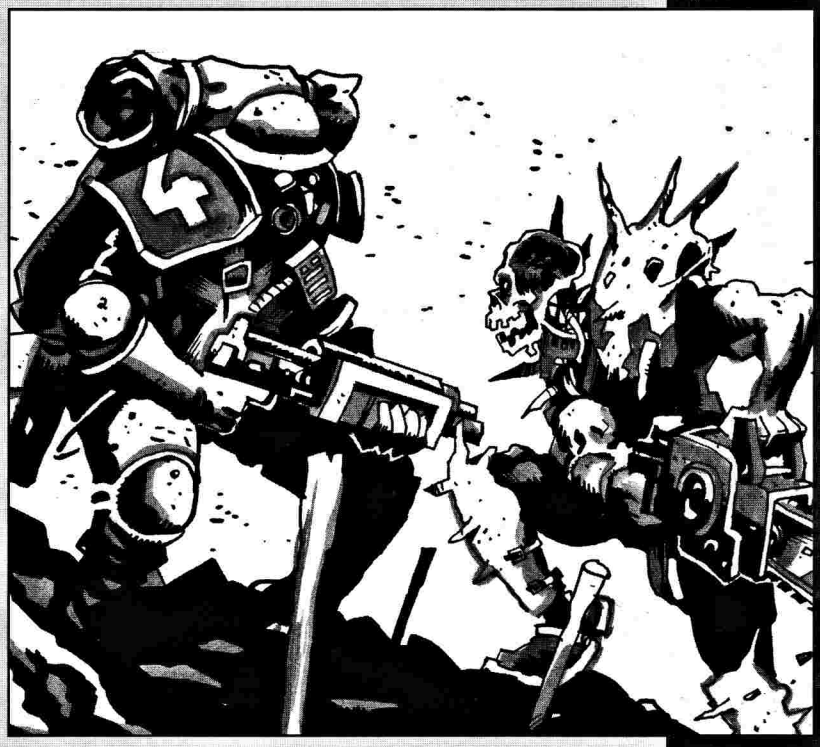
Okopy są traktowane jako osłona „twarda" przed strzałami padającymi spoza niego (-4 do trafienia).

Jednostka ukryta w okopie może poruszać się w nim tak, jakby posiadała zdolność Szkolenie Specjalne (mogą Infiltrować, a mimo to poruszać się z maksymalną prędkością).

Oddziały nie mogą ukrywać się przed jednostką wroga, jeśli ta jest w polu widzenia i w tym samym okopie.

Wejście/wyjście z okopu odbywa się kosztem jednej akcji. Modele ukryte mogą wejść (ale nie wyjść) do okopu, nie tracąc statusu modelu ukrytego. Żołnierze mogą przeskakiwać ponad okopami kosztem jednej akcji (dwóch dla modeli małych); umieść figurkę na drugiej stronie okopu, do połowy jej R od niego.

Żołnierze, którzy Wydają Rozkazy, mogą poświęcając tylko jedną akcję, aby uaktywnić wszystkie przyjazne im drużyny, znajdujące się w tym samym okopie, nawet jeśli okop jest skonstruowany w ten sposób, że zawiera zakręty itp. O jednym okopie mówimy wtedy, gdy wszystkie tworzące go odcinki łączą się w całość.



NOWY SPRZĘT ZE ZBROJOWNI OGÓLNEJ

MOŹDZIERZ

Traktowany jak broń ciężka. Umieszczony na pozycji nie musi zapierać się przed strzałem. Umieszczenie moździerza na stanowisku lub zdemontowanie go kosztuje jedną akcję. Używa się do niego dowolne typy granatów. Obsługujący za każdym razem decyduje o rodzaju amunicji. Nie można z niego strzelać na odległość mniejszą niż 8 cali. Można z niego strzelać jedynie ogniem pośrednim (patrz *Kompendium 1: Świt wojny*).

AMUNICJA DO MOŹDZIERZA

ZAPALAJĄCA. Wykorzystuje wzornik Granatów, zadaje OB 14. W każdej turze rzuć jedną kostką dla każdego modelu, który znajduje się pod wzornikiem. Przy wyniku 11 lub więcej wykonaj powtórny rzut, mający określić obrażenia. Wynik 10 lub mniej oznacza, że wypaliła się substancja palna. Jeśli tak się nie stanie, wykonaj kolejny rzut, określający obrażenia itd. **Koszt 4.**

Regular/Trencher with Invader

GAZOWA. Wykorzystuje wzornik Granatów. Wszystkie modele, znajdujące się pod wzornikiem muszą wykonać udany test DW, gdyż w przeciwnym wypadku tracą jeden punkt ŻW. Nie można się przed tym uchronić testem P. Figurki wyposażone w maski przeciwgazowe nie tracą punktu ŻW, jeśli wynik ich rzutu wynosi 15 lub mniej. Broń gazowa nie działa na żołnierzy Legionu Ciemności. **Koszt 3.**

„CZERWONA". Tak jak gazowa, działa tylko na żołnierzy Legionu Ciemności. **Koszt 3.**

PALIWOWO-POWIETRZNA. Wykorzystuje wzornik Wybuchów. Wszystkim modelom, znajdującym się pod wzornikiem zadaje OB 10(x3). **Koszt 5.**

CIĘŻKI MOŹDZIERZ

Traktowany jak broń ciężka. Przed rozpoczęciem gry wskaż jeden model, który może obsługiwać ciężki moździerz i będzie strzelcem. Na początku gry umieść moździerz wraz z tym modelem. Po rozstawieniu moździerzem nie można poruszyć (ale figurka, przy której go postawiono, może od niego odejść). Ciężki moździerz nie musi zapierać się przed strzałem. Może go obsługiwać jedynie strzelec, którego podstawka dotyka podstawki broni. Pasuje do niego jedynie amunicja przeznaczona dla ciężkiego moździerza; przed każdym strzałem strzelec może wybrać rodzaj amunicji. Nie można z niego strzelać na odległość mniejszą niż 10 cali. Strzela jedynie ogniem pośrednim.

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Moździerz	10	20	-4	spec.	2

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Ciężki moździerz	20	45	-4	spec	8

AMUNICJA DO CIĘŻKIEGO MOŹDZIERZA

ZAPALAJĄCA. Wykorzystuje wzornik Wybuchów, zadaje OB 16. W każdej turze rzuć jedną kostką dla każdego modelu, który znajduje się pod wzornikiem. Przy wyniku 11 lub więcej wykonaj powtórny rzut, mający określić obrażenia. Wynik 10 lub mniej oznacza, że wypaliła się substancja palna. Jeśli tak się nie stanie, wykonaj kolejny rzut określający obrażenia itd. **Koszt 6.**

BOMBA KULKOWA. Umieść cztery wzorniki Granatów w odległości do 4 cali od poprzednio umieszczonego wzornika Granatu. Dla każdego wzornika wykonaj oddzielny test trafienia, do każdego wzornika oddzielnie należy zastosować zasady dotyczące Rozrzutu. Każdy wzornik zadaje OB 12. **Koszt 8.**

PRZECIWPANCERNA. Nie wykorzystuje wzornika. Zadaje OB 22(x3). **Koszt 15.**

DWÓJNÓG

Można go dołączyć do dowolnego lekkiego karabinu maszynowego. Rozstawienie bądź zwinięcie kosztuje jedną akcję. Gdy jest rozstawiony, broń nie wymaga zapierania się. **Koszt 2.**

TRÓJNÓG

Można go dołączyć do dowolnej broni ciężkiej. Rozstawienie bądź zwinięcie kosztuje dwie akcje. Gdy jest rozstawiony, broń nie wymaga zapierania się. **Koszt 2.**

DRUT KOLCZASTY

Można go ustawić na początku gry na własnej połowie pola bitwy. Żaden oddział nie może Infiltrować, jeśli ruch ma się odbyć przez drut kolczasty. Każdy model, który usiłuje przekroczyć zaporę z drutu kolczastego, musi wykonać test DW (wyrzucić mniej lub tyle samo, ile wynosi wysokość tej cechy). Niepowodzenie oznacza, że figurka zaplątuje się – wszystkie jej cechy oprócz P i ŻW spadają do połowy. Zaplątany model może wydawać akcje jedynie na próby wyplątania się z pułapki. W każdej akcji, spędzonej na próbie uwolnienia się, figurka może wykonać jeden rzut. Jeśli wynik testu jest mniejszy bądź równy wysokości zmniejszonego DW (DW zaplątanego modelu spada do połowy), żołnierzowi udaje się uwolnić. Drut kolczasty jest skuteczny wobec pojazdów naziemnych, lecz nie działa na pojazdy latające i poduszkowce oraz czołgi. Pojazd naziemny, który przejedzie przez zaporę z drutu kolczastego, może fragment jej zniszczyć. Nie usuwaj modeli, które zginęły zaplątane w druty. Takie figurki przewróć na bok – inni żołnierze mogą wtedy „przejść po niej" przez zaporę, która nie wywiera na nie żadnego skutku. Drut kolczasty traktowany jest jak przeszkoda, R figurki przechodzącej przez taką zaporę jest zmniejszany do połowy. Ta ostatnia zasada nie dotyczy modeli, które są szkolone do walki w dżungli. **Koszt 2 punkty za odcinek drutu kolczastego o długości 3 cali (na każde 1000 punktów wystawianej armii można zakupić maksimum 10 odcinków drutu kolczastego).**

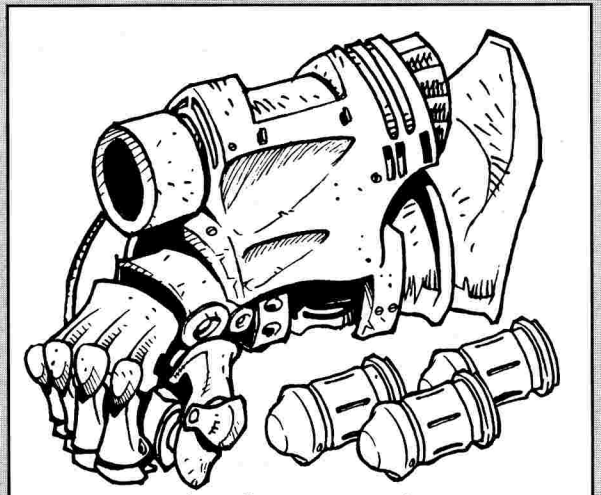
ZBROJOWNIA WILKÓW

Każdy wojownik Wilków, którego opis mówi, że jest uzbrojony w Claymora, może używać dowolnej broni służącej do walki wręcz, a wybranej z poniższej zbrojowni.

GRANATNIK KRÓTKIEGO ZASIĘGU „HOWLER"

Granatnik „Howler" jest mocowany do przedramienia wojownika.

- Z granatnika „Howler" można strzelać jedynie amunicją odłamkową lub specjalnymi granatami dymnymi Wilków. Użytkownik może zakupić oba rodzaje amunicji. Przed każdym strzałem deklaruje rodzaj używanego pocisku.



Ganatnik Howler oraz granaty dymne

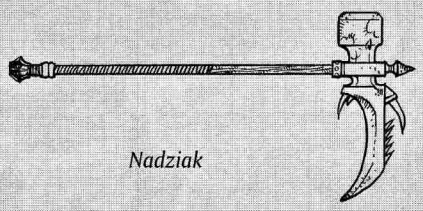
- „Howler" ma minimalny zasięg 6 cali. Strzał oddany w miejsce bliższe nić 6 cali nie odniesie żadnego skutku, gdyż pocisk nie zdąży się uzbroić.
- W granatnik typu „Howler" można uzbroić każdego wojownika Wilków. Podobnie, jak w przypadku normalnych granatników, można w nie wyposażyć Bohaterów, Wodzów lub całe drużyny (w granatniki muszą zostać uzbrojeni wszyscy żołnierze z drużyny, jeśli choć jeden z nich, nie będący Wodzem, otrzyma takowy).

GRANATY DYMNE

Granaty tego typu to specjalny rodzaj amunicji, wymyślony przez kowali Wilków. Przeznaczone są do wystrzeliwania z granatników „Howler" lub granatników innych typów.

- Gdy zostanie odpalony granat dymny, w miejscu eksplozji umieść wzornik Wybuchu, obrazujący chmurę dymu. Do testów żołnierza usiłującego strzelać lub wypatrywać przez centralny krąg wzornika stosowany jest ujemny modyfikator -6, przez środkowy krąg -4, a przez krąg zewnętrzny -2. W przypadku, gdy wzorniki nakładają się na siebie, modyfikatory te są kumulatywne, aż do maksymalnego ujemnego modyfikatora -6 do testów strzelania/wypatrywania. Wzornik utrzymuje się przez dwie tury. **Koszt 2.**

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Howler	8	12	-3	zal. od am.	2



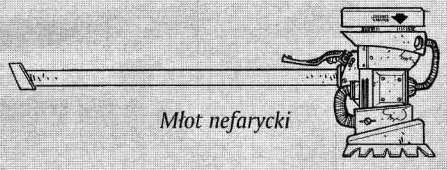
Nadziak

NADZIAK

Nadziak to straszliwa broń, wykuwana z przetopionych szczątków oręża wroga, zdobytego przez zwycięskich Wilków.

- Broń dwuręczna.
- Po udanym trafieniu, które zrani wojownika, w chwili gdy zacznie on wykonywać jakiekolwiek akcje, liczba dostępnych mu A zostaje zredukowana o 1.

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Nadziak	WW	–	–	15	8



Młot nefarycki

MŁOT NEFARYCKI

Nazwa tego potężnego młota wzięła się stąd, że można nim powalić nawet nefarytów Legionu Ciemności.

- Broń dwuręczna.
- Można nim wykonywać zamaszyste ciosy.
- Do głowicy nefaryckiego młota przymocowany jest silny ładunek kierunkowy. Wojownik może zdecydować się odpalić ładunek (trzeba to zadeklarować przed wykonaniem rzutu), który zadaje wtedy celowi ataku OB 18(x2). W przypadku Porażki, wojownik wysadza w powietrze siebie i wszystko dookoła; użyj wzornika Wybuchu. Wszystkie modele znajdujące się pod wzornikiem odnoszą OB 18(x2), przy czym ignoruje się wszelkie ujemne modyfikatory. Wojownik kosztem jednej akcji może umocować nowy ładunek wybuchowy, zadający OB 18 lub kosztem dwóch akcji ładunek zadający OB 18(x2). W koszt broni wliczony jest zapas ładunków, wystarczający na całą bitwę.

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Młot nefarcyki	WW	–	–	15/18(x2)	6

WILCZE PAZURY

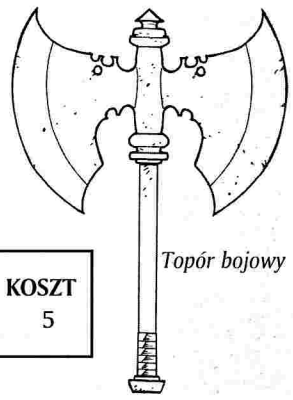
Pazury, broń, której używają jedynie Żałobne Wilczyce, to zestaw trzech długich ostrzy, przymocowanych do wzmocnionej rękawicy, zakładanej na dłoń i przedramię.

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Wilcze Pazury	WW	–	–	12	1

TOPÓR BOJOWY

Jest to dwuręczny topór o dwóch ostrzach, preferowany przez Berserkerów i Łowców Głów ze względu na duże obrażenia, które zadaje.

- Broń dwuręczna.
- Można nim wykonywać zamaszyste cięcia.

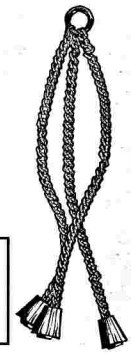


Topór bojowy

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Topór bojowy	WW	–	–	16	5

ŻELAZNE BOLA

Żelazne bola to broń miotana. Po udanym trafieniu, bola Oplątują cel, co trwa do czasu jego następnego uaktywnienia (patrz dalej Łańcuch Niemocy). Przyjmuje się, że żołnierz posiada zapas Żelaznych Bola wystarczający na całą bitwę. Broń tego rodzaju musi być bronią podstawową, jeśli żołnierz zdecyduje się jej użyć. Bronią dodatkową można wykonywać ataki wtórne, ale żołnierz musi używać silniejszej ręki, by skutecznie użyć opisywanego oręża.



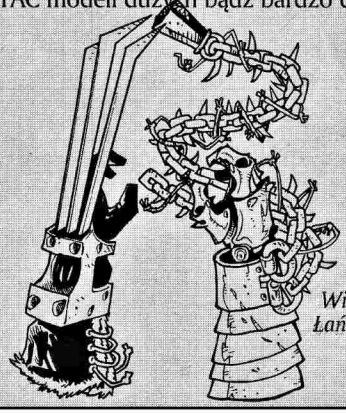
Żelazne bola

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Żelazne bola	6	–	–	specjalne	3

ŁAŃCUCH NIEMOCY

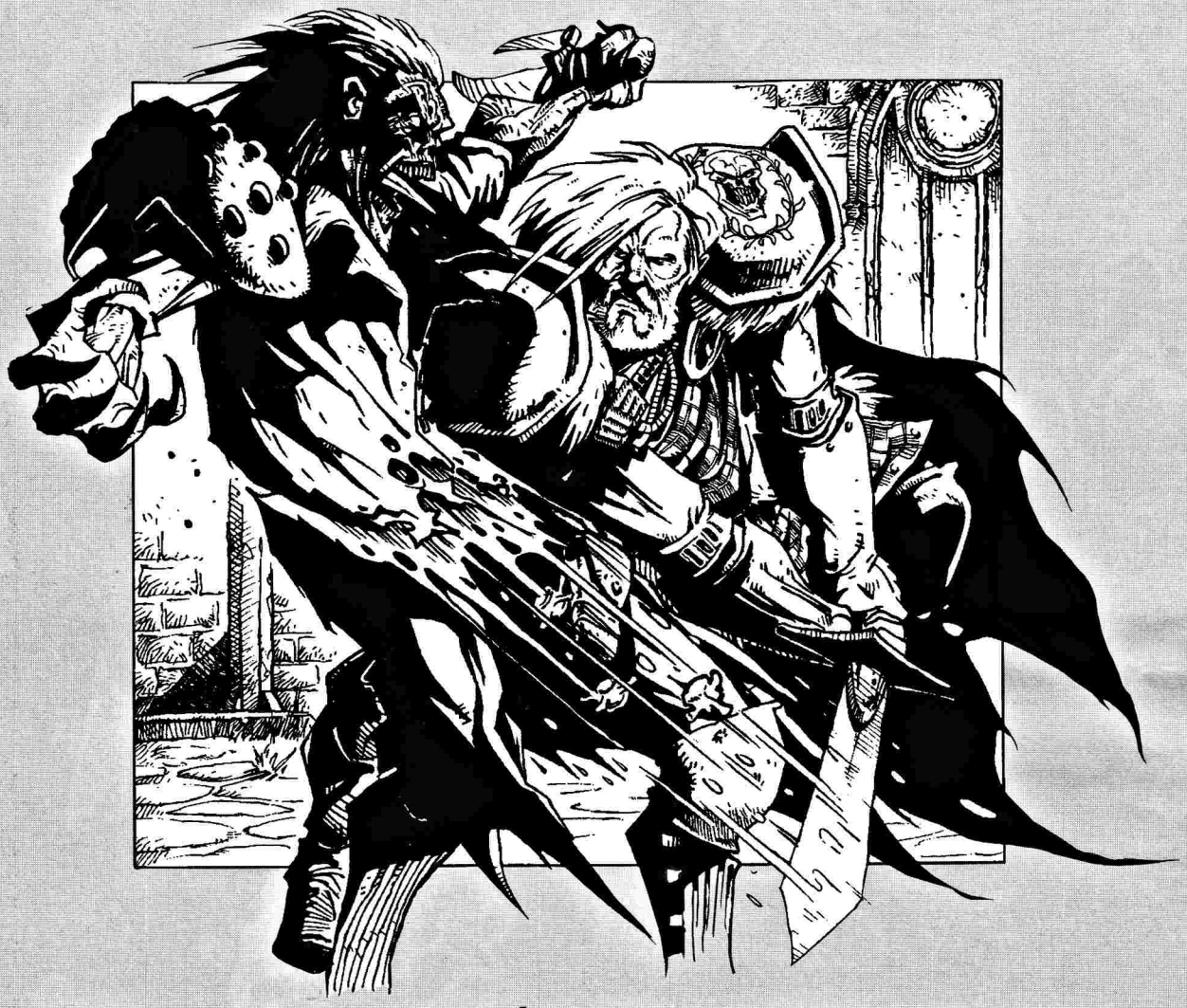
Tych kolczastych i opatrzonych w haki łańcuchów używają wyłącznie Żałobne Wilczyce.

- Łańcuch Niemocy jest wykorzystywany do wykonania specjalnego ataku OPLĄTUJĄCEGO. Można nim zaatakować dowolny cel, znajdujący się w odległości do 2 cali od uzbrojonego w łańcuch modelu. Po udanym teście WW, wszystkie cechy celu ataku oprócz P i ŻW są zmniejszane do połowy (zaokrąglając w górę). Napastnik może zdecydować się utrzymać Oplątanie. Obrońca, który chce wyplątać się z łańcucha, musi wykonać udany test oderwania się od przeciwnika. Walczący wojownicy nie mogą się poruszać, dopóki obrońca jest oplątany. Nie można OPLĄTAĆ modeli dużych bądź bardzo dużych.



Wilcze Pazury
Łańcuch Niemocy

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Łańcuch niemocy	WW	–	–	specjalne	2



SPECJALNE ZDOLNOŚCI BOHATERÓW WILKÓW

Przez stulecia Wilki rozwinęły wiele niemal mistycznych mocy. Znają je tylko najpotężniejsi i najbardziej doświadczeni wojownicy. Bohaterowie Wilków mogą otrzymać dowolne z tych specjalnych zdolności. Podobnie, jak specjalne zdolności opisane w podręczniku głównym gry, są to przepisy opcjonalne, dlatego przed rozpoczęciem gry obaj gracze powinni uzgodnić, czy decydują się je wykorzystywać.

POTĘŻNY CIOS. Cios zadany w walce wręcz przez bohatera dysponującego tą zdolnością powoduje utratę nie jednego, lecz dwóch punktów ŻW. **Koszt 5.**

SZAŁ. Bohater może wywołać w sobie pierwotny szał, znany Wilkom jako Dusza Wilka. Raz na turę, nie wydając żadnych akcji, bohater może zadeklarować, że wpada w Szał, dzięki czemu uzyskuje 3 dodatkowe akcje. Po uaktywnieniu tej zdolności wykonaj rzut kostką. Wynik 12 lub mniej oznacza, że Wilkowi udaje się wpaść w Szał. W przeciwnym wypadku model traci jeden punkt ŻW (ale mimo to wciąż uzyskuje dodatkowe akcje). Odniesionej rany nie można wyleczyć żadnym sprzętem, ekwipunkiem, mocą – niczym. Wojownik ogarnięty Szałem może walczyć jedynie wręcz i nie jest zdolny się Kryć. Wojownik może wpaść w Szał nawet jeśli Czeka; oznacza to wykorzystanie akcji Czekanie, ale nie uważa się tego za wykorzystanie akcji Użycie Mocy Specjalnej. **Koszt 10.**

PRAWY ZAPAŁ. Światło jest mocne w tym Bohaterze. Wszyscy przyjaźni mu wojownicy, znajdujący się w jego zasięgu dowodzenia, po zranieniu w walce wręcz wojownika Legionu Ciemności powodują utratę dodatkowego punktu ŻW. **Koszt 4.**

FURIA WALKI. Skóra tego Bohatera pokryta jest naniesionymi przez Starszych rytualnymi bliznami i tatuażami. Dzięki temu Bohater budzi strach w sercach nieprzyjaciół. Wykorzystując jedną akcję Użycie Mocy Specjalnej, Bohater może automatycznie zmusić do ucieczki wszystkie ogarnięte paniką oddziały wroga, które znajdują się w odległości do 6 cali od niego (chyba że nie można ich zmusić do ucieczki). **Koszt 5.**

WYCIE WILKA. Bohater obdarzony tą zdolnością jest wybitnym przywódcą Wilków, automatycznie

zbiera wszystkie przyjazne mu, a ogarnięte paniką oddziały, które znajdują się w jego polu widzenia. Wymaga to wykorzystania jednej akcji Użycie Mocy Specjalnej. **Koszt 2.**

RELIKTY WILKÓW

Od zarania Wieku Wiary Kowale Wilków wykuwają dla swych towarzyszy magiczną broń, pancerze i inne przedmioty. Kierowani prawym Światłem Kardynała, odkryli sposób, w jaki można harmonijnie połączyć wytwarzane przedmioty z naturalnym Światłem obecnym we Wszechświecie i w duszach prawych ludzi.

Relikty możesz wykorzystywać, jeśli decydujesz się na grę, w której wolno ci będzie obdarzyć bohaterów Wilków specjalnymi zdolnościami. Model może mieć tylko jeden relikt.

RELIKTY

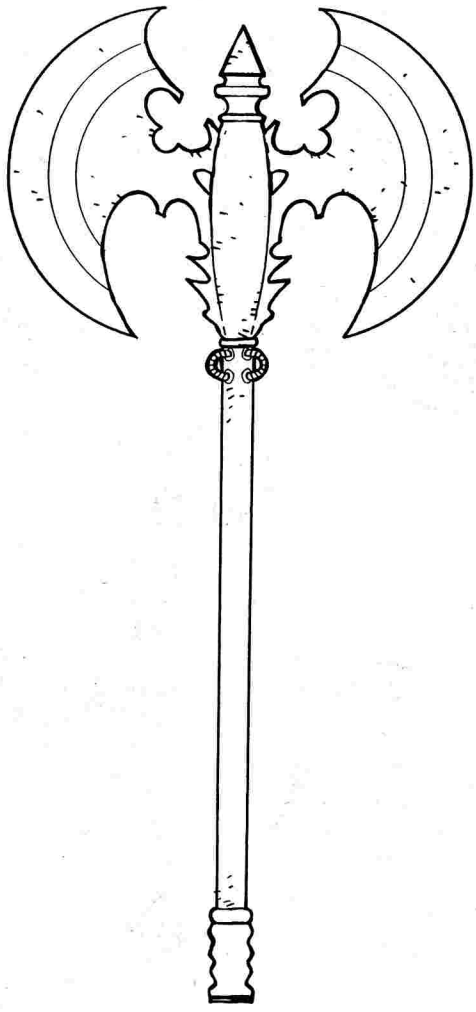
W relikty można wyposażyć każdego Bohatera Wilków. W armii może być tylko jeden taki sam relikt.

MIECZE KLANOWE. Te piękne, rzadko spotykane miecze obdarzają Bohatera dowolną Zdolnością Bohaterów. Miecz ofiarowuje maksimum dwie zdolności. Wybierane są one jako jedna akcja Użycie Mocy Specjalnej w pierwszej turze gry, po rozstawieniu sił wroga. Poza tym miecz klanowy podwaja S Bohatera i obdarza go +1 A. **Koszt 15 +15 za każdą zdolność (maksymalnie dwie zdolności).**

POŻERACZ CIEMNOŚCI. Jest to potężny, zaklęty topór o dwóch ostrzach (broń dwuręczna, zadaje OB 15(x2)). W jednej akcji topór może zaatakować wszystkich wojowników Ciemności, znajdujących się pod wzornikiem Strzelby (nie bierz pod uwagę żołnierzy, którzy nie służą Mrokowi). Każdy sługa Ciemności zostaje zaatakowany z WW równą WW modelu dzierżącego relikt i OB 15(x2). Toporem można również rzucać – automatycznie powraca do ręki dzierżącego go Bohatera. **Koszt 20.**

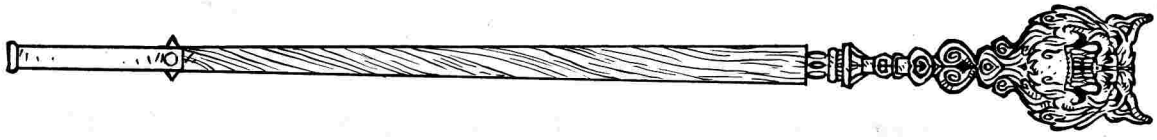
SKÓRA STAREGO WILKA. Skłębiona sierść i skóra dodaje +4 do P wojownika, który ją nosi. Każdy wojownik w zasięgu dowodzenia Bohatera noszącego Skórę (wliczając w to jego samego), może wykonać rzut po utracie każdego punktu ŻW; wynik 5 lub mniej oznacza, że rana zostaje uleczona. **Koszt 30.**

ZNAK WILKA. Znak Wilka to duży tatuaż na plecach lub piersiach wojownika. Każdy Bohater może mieć jeden tatuaż tego rodzaju. Dzięki niemu Bohater otrzymuje jedną dodatkową Zdolność Specjalną i jedną akcję więcej. Wojownika ze Znakiem Wilka nie dotyczy zakaz posiadania więcej niż jednego reliktu przez jednego Bohatera. **Koszt 15.**



Pożeracz Ciemności

RÓŻDŻKA. Ta ciężka, dębowa różdżka wzbudza grozę w sercach tych, którzy ośmielają się przeciwstawić wojownikom Wodza. Bohater może zaatakować wręcz przeciwnika znajdującego się w odległości do 4 cali od niego. Broń nie leci ani się nie wydłuża – przenoszona jest po prostu energia ciosu. Różdżka zadaje OB 16. **Koszt 12.**



Różdżka

WILCZE WATAHY

Są to kompanie Wilków, nazywane watahami, stacjonujące w całym opanowanym przez ludzkość Kosmosie. Poniżej opisujemy kilka przykładowych.

WIELKA WATAHA

Jej siedzibą jest tajemnicze Zimowe Leże, mieszczące się gdzieś w południowym Pierścieniu Zimy na Wenus. Wielka Wataha jest największą i najsilniejszą watahą Wilków, liczącą około 10000 wojowników. Zadaniem Wielkiej Watahy jest ochrona Wilków i ich starożytnej siedziby. Starszym Wielkiej Watahy jest Wielki Wilk, Taliesin Mac Dennehey, władca wszystkich Wilków.

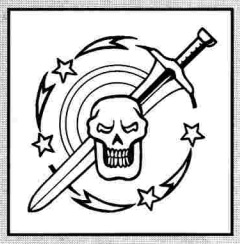
ROZRABIAKI BAKERA

Ta mała wataha ma siedzibę w tajnej, zamkniętej jaskini, leżącej gdzieś w Pasie Asteroidów. Żołnierze tej watahy nieustannie monitorują transmisje radiowe, gotowi odpowiedzieć na wezwania z Luny, Marsa i Wiktorii. Starszym watahy jest Clayton Baker, Pies Wojny, któremu udało się dożyć starości. Rozrabiaki wyróżniają się cętkowanymi szarymi futrami i stonowanym, szarym kolorem skórzanego pancerza. Często wynajmuje się ich (zarówno ze względu na ich wysokie umiejętności walki wręcz, jak i na naturalny kamuflaż) do szturmów na miasta.

PARSZYWA DWUNASTKA DUNKIRKA

Siedziba Parszywej Dwunastki, dowodzonej przez legendarnego Łowcę Głów Seamusa „Bezwstydnego" Dunkirka, mieści się w głębi pustyni Marsa. W skład parszywej Dwunastki wchodzą wyłącznie kierowcy nekropełzaczy i Fenrisów. Czasami można się na nich natknąć, gdy w swych ryczących maszynach przemierzają marsjańskie wzgórza. Parszywa Dwunastka liczy dwanaście – naturalnie – drużyn: sześć składających się z motorów i sześć, w skład których wchodzą Przepatrywacze i Berserkerzy. Członkowie Parszywej Dwunastki noszą pancerze w kolorze ciemnej czerwieni i czerwone futra ważących sto pięćdziesiąt kilogramów marsjańskich lisów.

SZEPCZĄCA WATAHA LIAMA

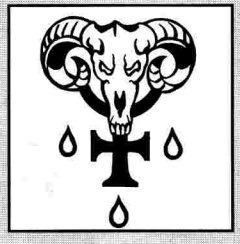


Jest to dość dziwna wataha, gdyż należą do niej niemal wyłącznie Przepatrywacze i Wilki obsługujące broń ciężką. Prowadzą ich bracia Liam i Miles McGuire'owie. Szepcząca Wataha jest bardzo mała, liczy niewiele więcej niż 100 Wilków. Chłopcy Liama zazwyczaj przyłączają się do innych watah, jeśli zamierzają wziąć udział w jakiś ciężkich walkach – wszystkie Wilki wiedzą, że w całym Kosmosie nie ma lepszych zwiadowców od tych, którzy służą w Szepczącej Watasze. Oddział ten przemieszcza się z miejsca na miejsce na pokładzie „oswobodzonego" statku kosmicznego, produkowanego przez Imperial Buldoga.

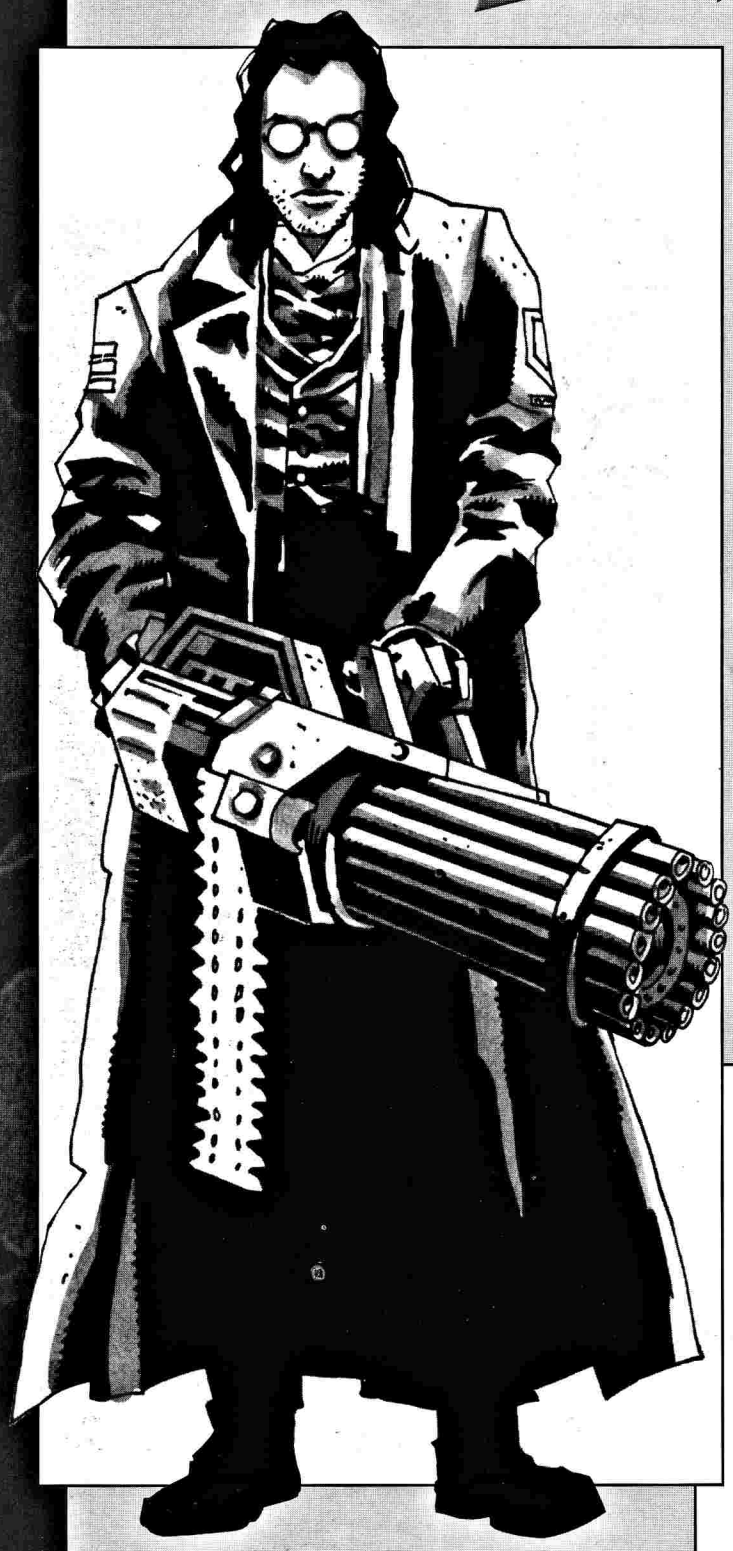
PIRACI MAC CULLOUGHA

Tej watasze przewodzi specjalista od broni ciężkiej, Marcus Mac Cullough. Jego Piraci są prawdopodobnie bliżsi najemnikom niż normalne Wilki. Zaliczają się również do najgroźniejszych, gdyż prawie wszystkie zarobione pieniądze przeznaczają na zakup możliwie najlepszej broni. Do watahy należą Komandosi i tylu żołnierzy obsługujących broń ciężką, na ilu tylko Marcus może sobie pozwolić. Mac Cullough jest znany ze swego skąpstwa i zawsze wystawia tylko tylu wojowników, na ilu stać jego klienta. Z drugiej strony, jeśli pracodawcy nie stać na kupienie usług takiej liczby żołnierzy, która ma szansę na zwycięstwo, nie przyjmuje zlecenia. Siedziba Piratów mieści się w Górach Zimnych na Wenus, w północnym Pierścieniu Walki.

ŻAŁOBNA WATAHA DUNSIRN



Tę watahę utworzyła kilka lat temu Brigit Dunsirn. Należą do niej wyłącznie kobiety, które przystąpiły do niej po wystąpieniu z kilku innych watah. Ich Starsi byli rozwścieczeni, ale wezwanie Brigit, nawołującej do zjednoczenia wszystkich sióstr, było czymś bardziej atrakcyjnym dla obywateli drugiej kategorii, za jakie wśród Wilków uważano kobiety. Siedziba Żałobnej Watahy znajduje się w górach Romburg na Wenus, na południe od Volksburga, w odległości kilku dni drogi od Cytadeli Alakhaia.



przed zagrożeniem zewnętrznym ze strony zarówno innych megakorporacji, jak i Legionu Ciemności. KBI dzieli się na kilka wydziałów, z których większość zajmuje się pracą wśród cywilów w miejskich obszarach systemu, zostawiając błotniste pobojowiska siłom wojskowym.

Istnieją jednak wyjątki od tej zasady. Czasami jakiś dowódca wzywa najsłynniejszych członków KBI – agentów polowych, których zadaniem jest dbanie o przestrzeganie Imperialnego sposobu życia zarówno na ulicy, jak i na polu bitwy. Ich obecność wpływa na morale żołnierzy Imperialu do tego stopnia, że prawie przestają odczuwać strach. Zasada agentów polowych brzmi – „Najpierw strzelaj, a pytania zadawaj później".

ZASADY SPECJALNE

- Agenci polowi KBI wzbudzają tak wielki szacunek, że każdy oddział Imperialu, znajdujący się w zasięgu dowodzenia, nie podlega panice i nie można go zmusić do ucieczki. Sami agenci polowi również nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki.

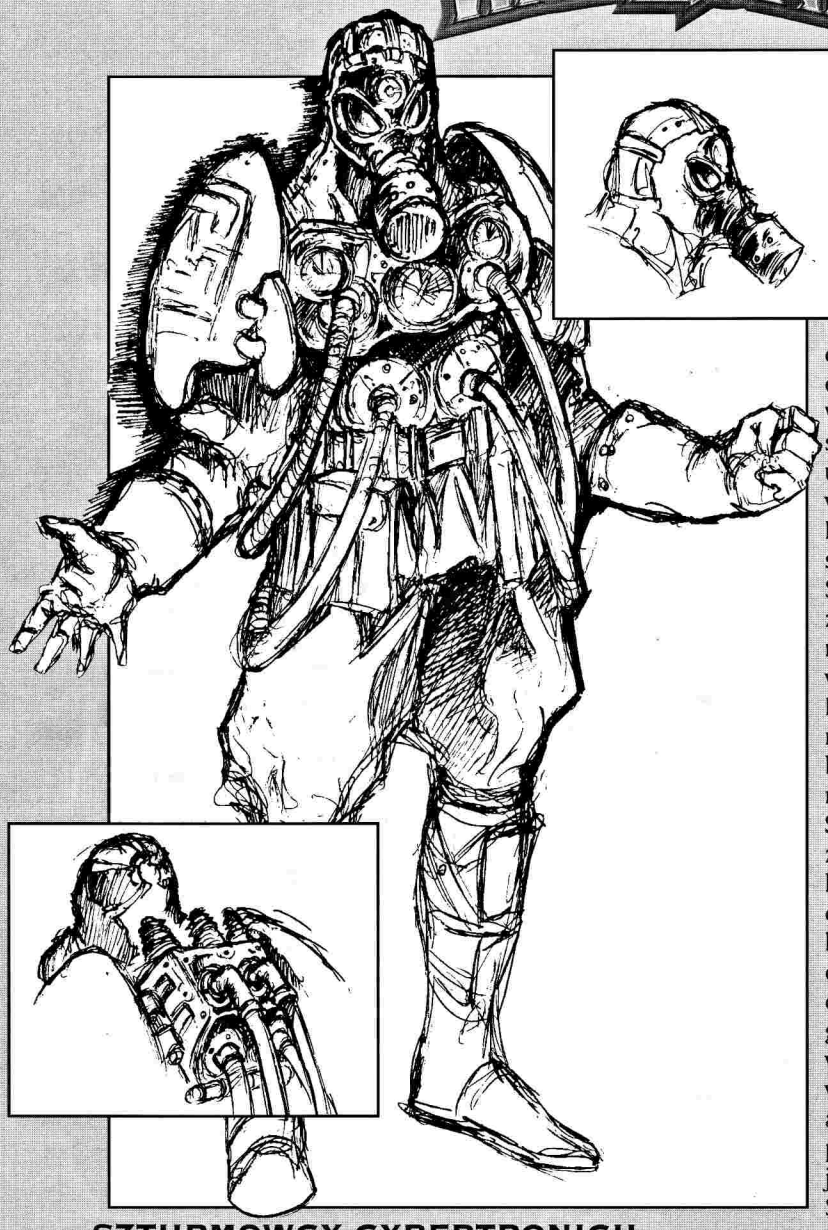
WYPOSAŻENIE. Agent polowy KBI zwykle jest uzbrojony w KARABIN SNAJPERSKI ASSAILANT z CELOWNIKIEM LASEROWYM i PISTOLET MASZYNOWY INTERCEPTOR. Można wymienić je na dowolną broń ze zbrojowni Imperialu.

STRUKTURA. Agent polowy KBI jest modelem pojedynczym. W swojej armii możesz mieć tylko jednego agenta.

AGENT POLOWY KBI

Dowództwo Korpusu Bezpieczeństwa Imperialu jest odpowiedzialne za ochronę posiadłości korporacji

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Agent polowy KBI	16	16	-	16	4	3	3	4	26	40



SZTURMOWCY CYBERTRONICU

Szturmowcy Cybertronicu są elitą oddziałów tej korporacji, doskonale wyszkolonymi ludźmi. Specjalizują się w operacjach specjalnych i błyskawicznych atakach. Zdarza się, że całe oddziały nieprzyjaciela zostają wybite przez nich do nogi, nie wiedząc nawet kto ich zaatakował. Żołnierze ci są szkoleni do działania nawet w pojedynkę, nie tracą głowy w najtrudniejszych momentach.

ZASADY SPECJALNE

- Wszyscy Szturmowcy Cybertronicu przechodzą SZKOLENIE SPECJALNE, posiadają też zdolność specjalną ŚWIETNY REFLEKS.
- Ze względu na ich umiejętność pełnego wykorzystywania wszelkich dostępnych osłon, żaden wrogi model ani oddział nie może próbować ich wykryć, jeśli znajduje się od nich dalej niż 12 cali (nie dotyczy to żołnierzy lub pojazdów, którzy automatycznie wykrywają ukrytych nieprzyjaciół – np. Vince'a Diamonda, motoru zwiadowczego „Pegasus", TA6500).

WYPOSAŻENIE. Wszyscy Szturmowcy są uzbrojeni w pistolety P1000. Na ich uzbrojeniu znajdują się też, będące wciąż w stadium badań, eksperymentalne GRANATY ROZBŁYSKOWE, jeden z najnowszych wynalazków Cybertronicu. Jeden Szturmowiec może wymienić to wyposażenie na dowolną broń ciężką ze zbrojowni Cybertronicu. Sierżant jest wyposażony w karabin szturmowy AR3000 i GRANATY ROZBŁYSKOWE. Bohater Szturmowców może być uzbrojony w dowolną broń wybraną ze zbrojowni ogólnej bądź zbrojowni Cybertronicu i granaty rozbłyskowe.

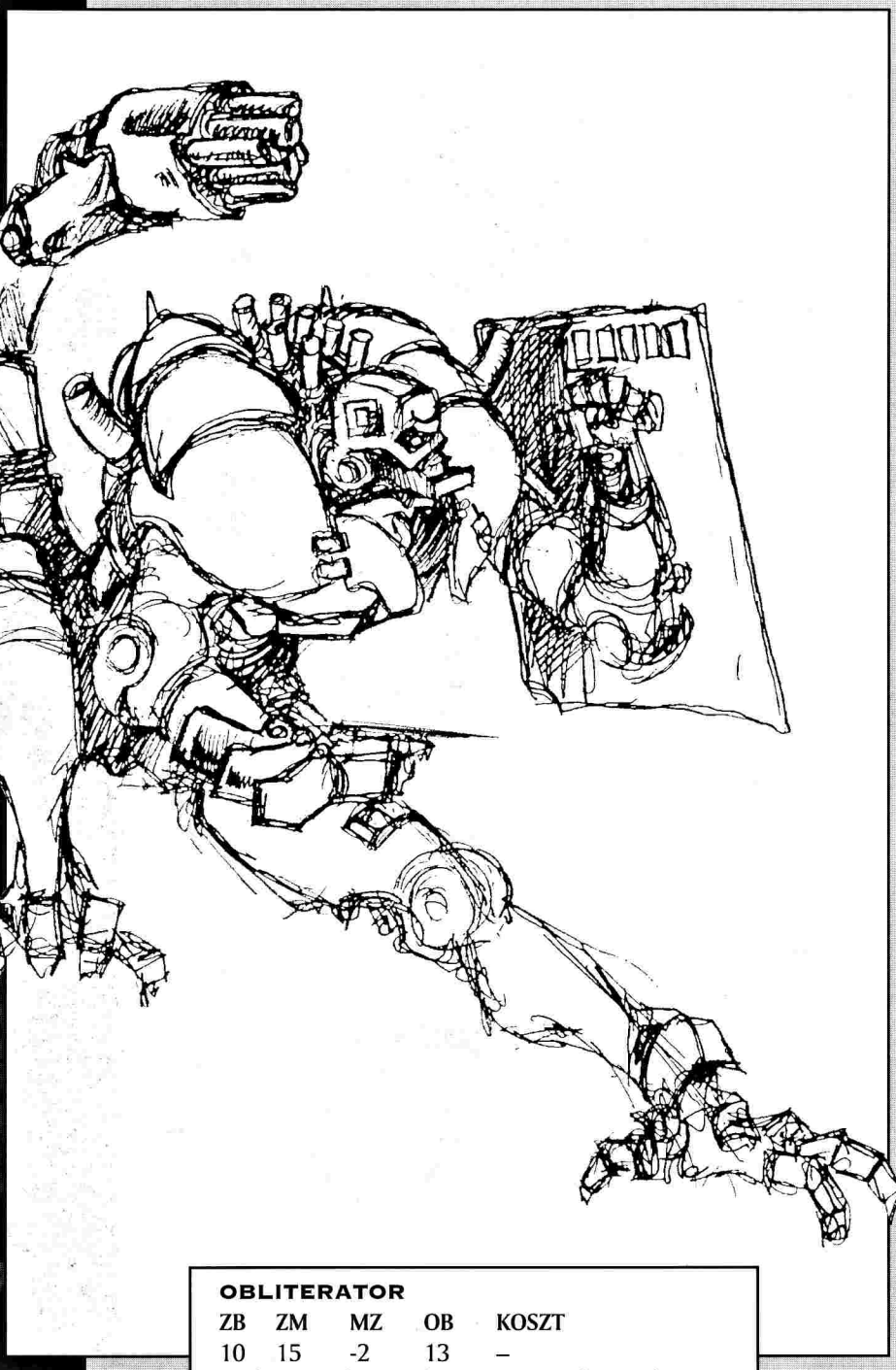
STRUKTURA. Szturmowcy działają w drużynach, liczących od 2 do 4 żołnierzy, którymi dowodzi sierżant. Bohater jest modelem pojedynczym. Można go nabyć tylko wtedy, gdy w skład twojej armii wchodzi przynajmniej jedna drużyna Szturmowców.

Szturmowiec z P1000

GRANATY ROZBŁYSKOWE **KOSZT: 4**

Po detonacji granaty tego typu wytwarzają oślepiający błysk. Wykorzystaj wzornik Wybuchu, każdy znajdujący się pod nim model musi wykonać test DW z ujemnym modyfikatorem -2 lub NATYCHMIAST traci status modelu czekającego lub ukrytego. Zignoruj negatywne modyfikatory występujące na wzorniku. Jeśli opis modelu nie mówi czegoś innego, granaty rozbłyskowe działają na wszystkie figurki.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Szturmowiec	15	13	–	15	3	1	1	4	25	29
Sierżant szturmowców	15	14	–	15	3	2	1	4	25	35
Bohater szturmowców	16	15	–	16	4	3	3	4	26	52



SKORPION CYBERTRONICU

Zadaniem Skorpiona jest wyeliminowanie nieprzyjaciela, nim zdoła zbliżyć się na odległość skutecznego użycia swej broni. Trzeba przyznać, że zadanie to wykonuje znakomicie. Korpus i wytrzymałe kończyny robota umożliwiają mu pokonywanie terenu wydawałoby się niemożliwego do przejścia. Na jego uzbrojeniu znajdują się granatniki dalekiego zasięgu.

ZASADY SPECJALNE

- Skorpion jest modelem dużym.
- Skorpion jest S.I.
- Skorpion jest wyposażony w SZTUCZNE OKO (patrz ULEPSZENIA SI w Kompendium 1: Świt Wojny), którego koszt wliczono w koszt maszyny. Wlicza się je do limitu ulepszeń, jakie może posiadać Skorpion.
- Dzięki potężnym kończynom Skorpion może przeskakiwać przez modele duże, normalne i małe. Przeskoczony model jest traktowany tak, jakby go w ogóle nie było, tzn. Skorpion może przeskoczyć nad dwoma modelami z drużyny, by zaatakować trzecią figurkę.
- Skorpion ignoruje wszelkie negatywne modyfikatory ruchu, wynikające z podłoża, po którym się porusza.

WYPOSAŻENIE. Skorpion jest uzbrojony w CSA 404 i TARCZĘ ANTYBALISTYCZNĄ. Dzięki niej Skorpion wykonuje wszelkie testy PAROWANIA z dodatkowym dodatnim modyfikatorem +2. Na końcu ogona maszyny zamocowany jest potężny przeciwpiechotny miotacz strzałek STINGER. Na wierzchu kadłuba umieszczony jest granatnik OBLITERATOR. Koszt wszystkich tych broni jest już wliczony w KOSZT Skorpiona.

STRUKTURA. Skorpion jest modelem pojedynczym.

OBLITERATOR

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
10	15	-2	13	–

- Pole ostrzału znajduje się z przodu, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni.
- Zamiast normalnego wzornika Granatów wykorzystuje wzornik Wybuchu. Zignoruj negatywne modyfikatory wydrukowane na wzorniku.
- Do Obliteratora nie można kupować innego rodzaju amunicji.

STINGER

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
10	20	-2	12(x4)	–

- Może strzelać seriami.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Skorpion	16	16	-	14	4	2	3	5	27	125

LUSTRZAKI

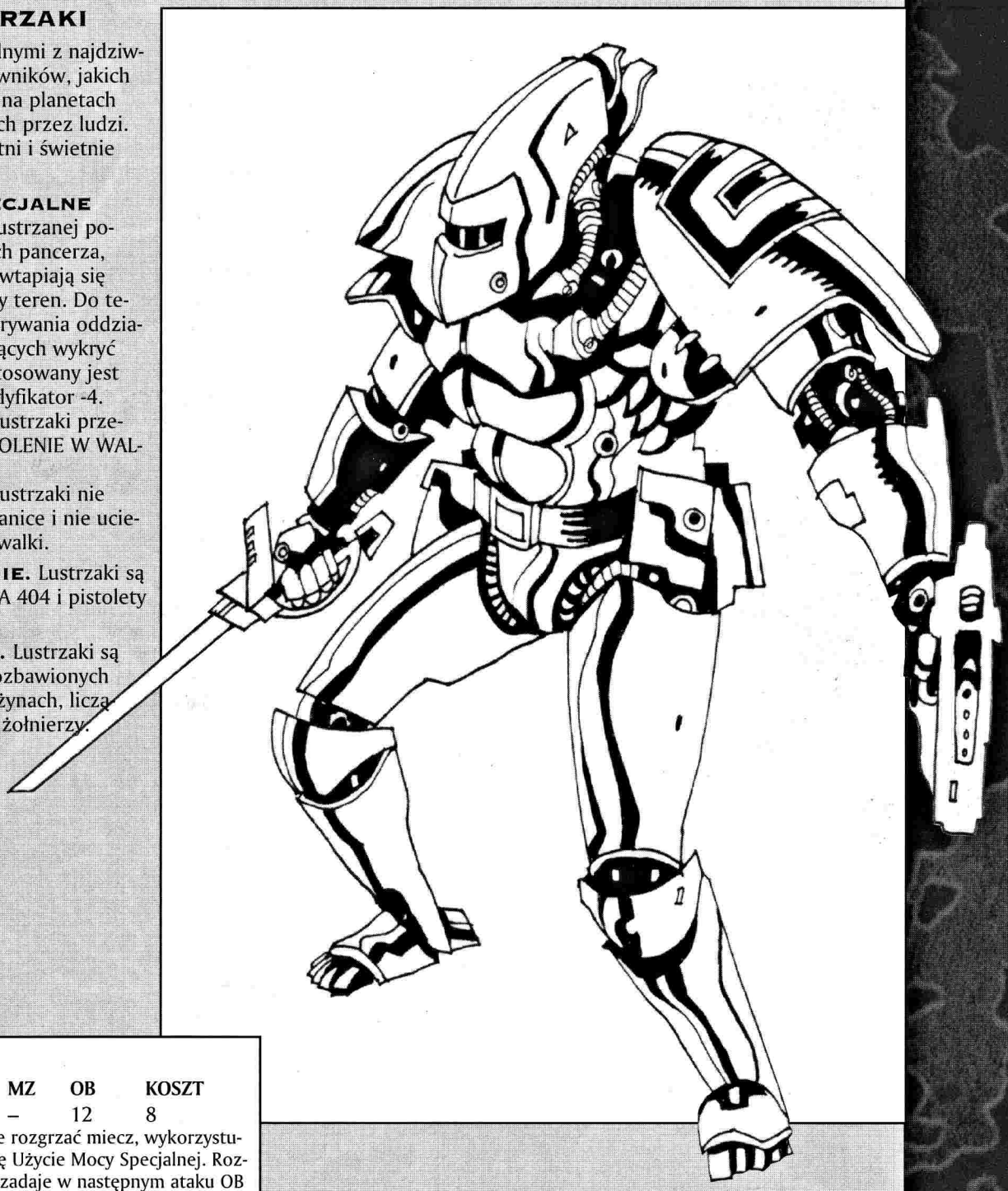
Lustrzaki są jednymi z najdziwniejszych wojowników, jakich można znaleźć na planetach skolonizowanych przez ludzi. Są szybcy, sprytni i świetnie wyszkoleni.

ZASADY SPECJALNE

- Z powodu lustrzanej powierzchni ich pancerza, z łatwością wtapiają się w otaczający teren. Do testów Wypatrywania oddziałów, próbujących wykryć Lustrzaki, stosowany jest ujemny modyfikator -4.
- Wszystkie Lustrzaki przechodzą SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ.
- Wszystkie Lustrzaki nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki.

WYPOSAŻENIE. Lustrzaki są uzbrojeni w CSA 404 i pistolety P100.

STRUKTURA. Lustrzaki są nabywane w pozbawionych przywódcy drużynach, liczących od 2 do 4 żołnierzy.



CSA 404

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
WW	–	–	12	8

• Model może rozgrzać miecz, wykorzystując jedną akcję Użycie Mocy Specjalnej. Rozgrzany miecz zadaje w następnym ataku OB 12(x3). Po jednokrotnym użyciu ostrze jest schładzane i musi zostać rozgrzane ponownie, jeśli jego użytkownik chce zadawać zwiększone obrażenia. Ochłodzony miecz zadaje normalne obrażenia.
• Może wykonywać zamaszyste cięcia.

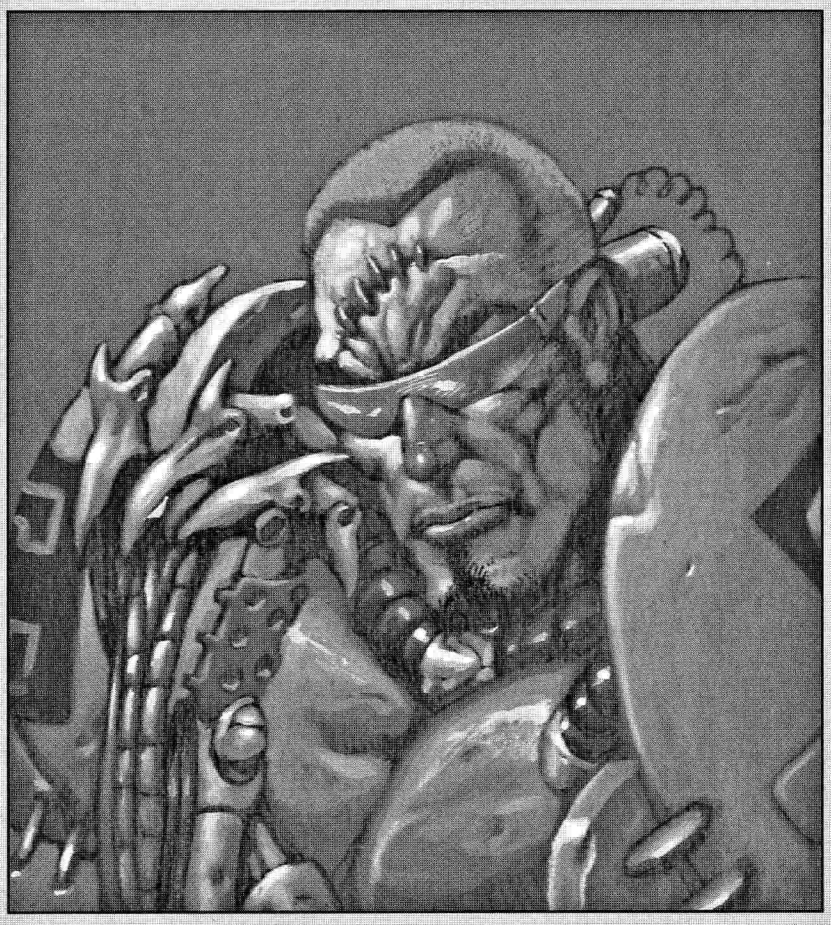
P100 PISTOLET

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
3	6	-4	15	8

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Lustrzak	15	10	–	15	3	3	3	5	30	45

KOSIARZ CYBERTRONICU

Kosiarze to żołnierze, których wyszkolono specjalnie do wykonywania misji przeciw Bractwu. Dysponują niewyjaśnioną odpornością na działanie mistycznych mocy Sztuki, dzięki czemu znakomicie nadają się do przeznaczonych im zadań.

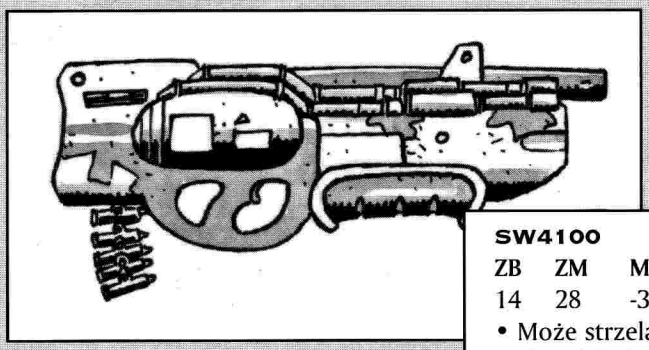


ZASADY SPECJALNE

- Kosiarze dysponują całkowitą odpornością na działanie Sztuki (nie musisz nawet wykonywać żadnych rzutów – są CAŁKOWICIE odporni na Sztukę). Niestety, Kosiarze nie posiadają specjalnej odporności Cybertronicu na działanie Mrocznej Harmonii.

WYPOSAŻENIE. Kosiarze są uzbrojeni w SW4100 i śmiertelnie groźny PAZUR ROZPRUWACZ, będący przedłużeniem ramienia żołnierza. Koszt tej broni jest już wliczony w koszt Kosiarza. Lekki karabin maszynowy SW4100 jest chłodzony ciekłym azotem – to jeden z nielicznych modeli tego rodzaju.

STRUKTURA. Kosiarze są nabywani w drużynach liczących od 7 do 9 żołnierzy, którymi dowodzi sierżant.



PAZUR ROZPRUWACZ

ZB	ZM	MZ	OB
WW	–	–	12

• Można nim wykonać zamaszyste cięcia.

SW4100

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
14	28	-3	12x2	15

• Może strzelać seriami.

• Płyn chłodzący jest niezwykle łatwopalny. W przypadku Porażki wykonaj rzut k20 – wynik 11 lub więcej oznacza, że płyn zapalił się i wybuchł. Każdy model, znajdujący się w odległości 3 cali zostaje zaatakowany z OB 12.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Kosiarz	12	11	-	13	3	1	1	3	26	12
Sieżant Kosiarzy	12	12	-	14	3	1	1	3	26	14

PUSTYNNE SKORPIONY

Pustynne Skorpiony to żołnierze szkoleni specjalnie do walki na pustynnych terenach Marsa. Ich główne zadanie polega na utrzymywaniu sił Legionu Ciemności w zamknięciu w cytadelach, ale wykorzystuje się ich również w misjach, które odbywają się na terenie, w którym trudno jest działać innym formacjom.

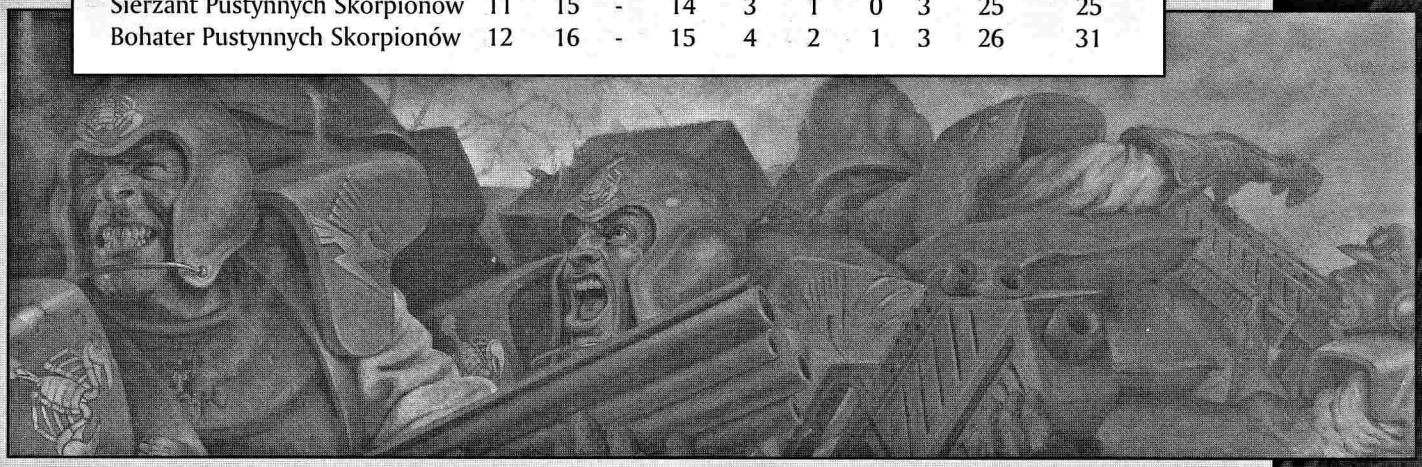
ZASADY SPECJALNE

- Pustynne Skorpiony nie ulegają panice i nie uciekają z pola walki.
- Pustynne Skorpiony mogą się rozstawić w ukryciu w dowolnym miejscu na stole (z wyjątkiem strefy rozstawienia przeciwnika).

WYPOSAŻENIE. Pustynne Skorpiony są uzbrojone w wyciszoną wersję karabinów szturmowych M50 (działają jak wyposażone w tłumik Nemesisy, broń mortyfikatorów) i MIECZ PUNISHER. Ze względu na tłumik, do kosztu M50 należy dodać 2 punkty. Bohater Pustynnych Skorpionów może być uzbrojony w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Capitolu bądź zbrojowni ogólnej.

STRUKTURA. Pustynne Skorpiony są nabywane w drużynach, liczących od 2 do 4 żołnierzy, którymi dowodzi sierżant. Bohatera Pustynnych Skorpionów można nabyć jedynie wtedy, gdy w skład twojej armii wchodzi przynajmniej jedna drużyna tych żołnierzy. Bohater jest modelem pojedynczym.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Pustynny Skorpion	10	15	-	13	3	1	0	3	25	23
Sierżant Pustynnych Skorpionów	11	15	-	14	3	1	0	3	25	25
Bohater Pustynnych Skorpionów	12	16	-	15	4	2	1	3	26	31



RANGERZY

Jest to oddział specjalny szybkiego reagowania. Zazwyczaj na miejsce akcji Rangerów transportuje się helikopterem lub samolotem. Rangerzy to bardzo liczna formacja – jeśli można mówić o standardowym oddziale specjalnym Capitolu, to są nim właśnie oni. Są świetnie wyszkoleni i niezwykle zdyscyplinowani. Noszą wypolerowane pancerze MK2 – najczęściej jasnoniebieskie, lecz czasami barwa pancerzy jest zmieniana, by pasowała do terenu działań. Na prawym naramienniku noszą oznakę w postaci uskrzydlonego sztyletu.

ZASADY SPECJALNE

- Na pole bitwy Rangerów zrzuca się na spadochronach. Umieść w dowolnym miejscu na stole sierżanta (z wyjątkiem strefy rozstawienia przeciwnika). Pozostali członkowie drużyny ulegają rozrzutowi. Dla każdego żołnierza rzuć k20, którego wynik odczytaj z diagramu zamieszczonego na stronie 33 Kompendium 2: Bestie Wojny. Następnie wykonaj kolejny rzut k20, by określić w jakiej odległości od sierżanta wylądował spadochroniarz.

WYPOSAŻENIE. Rangerzy są uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i M13 BOLTERY. Do dwóch żołnierzy może wymienić tę broń na lekkie karabiny maszynowe M606. Sierżanci są wyposażeni w karabiny szturmowe M50 i M13 Boltery.

STRUKTURA. Rangerzy są nabywani w drużynach, liczących od 6 do 9 żołnierzy, którymi dowodzi sierżant.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Ranger	11	13	–	14	3	1	1	3	24	17
Sierżant Rangerów	11	14	–	15	3	1	1	3	24	19

ŻOŁNIERZE PSY

Żołnierze Psy to nieregularna jednostka, specjalizująca się w walce z Legionem Ciemności na Rdzawej Pustyni Marsa. Do tego oddziału wstępują wyłącznie Nomadowie wysiedleni z domów po wybudowaniu Lini McCraiga.

Wszyscy żołnierze tej jednostki albo ich przodkowie stracili domy z powodu Legionu Ciemności. Wiele czasu spędzają na wypaczonych terytoriach ziemi niczyjej, co nie pozostaje bez wpływu na ich umysły. Często są niezwykle podejrzliwi, posiadają też własne rytuały, mające ich chronić przed Ciemnością. Wielu współpracuje z Battlehoundami, gigantycznymi, wzmocnionymi cybernetycznie psami bojowymi, które wykorzystują do tropienia zwiadowców i żołnierzy Legionu Ciemności.

ZASADY SPECJALNE

- Wszyscy Żołnierze Psy, którzy walczą z żołnierzami Legionu Ciemności, otrzymują dodatnie modyfikatory +1 do WW i BS.
- Kiedy kupujesz drużynę Żołnierzy Psów, nabywasz wraz z nimi trzy Battlehoundy.
- Battlehoundy nie muszą przebywać w zasięgu dowodzenia Żołnierzy Psów.
- Battlehoundy, gryząc, zadają OB 11.
- Battlehoundy mogą zaatakować Mrocznych Myśliwych, nie musząc ich identyfikować.
- Żaden wrogi model, znajdujący się w odległości do 15 cali od Battlehoundów, nie może się przed nimi Ukryć, gdyż psy te mają niezwykle wyczulony węch. Natychmiast usuń wszystkie żetony „Ukryty" z modeli, które znajdują się w takiej odległości od psa.
- Po rozpoczęciu walki wręcz z psem, wrogi model nie może się od niego oderwać.

WYPOSAŻENIE. Wszyscy Żołnierze Psy są uzbrojeni w MIECZ PUNISHER i PISTOLET PUNISHER. Dwóch żołnierzy może wymienić tę broń na dowolną inną, wybraną ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej.

STRUKTURA. Żołnierze Psy są nabywani w pozbawionych przywódcy drużynach, liczących od 4 do 8 żołnierzy.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Żołnierz Pies	12	14	-	14	3	1	1	3	26	27
Battlehound	14	-	-	13	4	1	0	6	21	-

STRAŻ ADMIRAŁA COLBY'EGO

Straż Admirała Colby'ego założył ten sławny dowódca, planując wykorzystywać ją do sabotażu i misji rozpoznawczych na dalekim zapleczu wroga. Służący w tej formacji żołnierze znani są z umiejętności ukrywania się w dżungli. Do czasu zaginięcia podczas jednej z akcji, admirał osobiście dowodził ich operacjami. Obecnie jednostka składa się z jednej kompanii żołnierzy szkolonych na Wyspie Colby'ego. Pod koniec szkolenia strażnicy są zrzucani do dżungli. Ich jedynym uzbrojeniem jest nóż. Wymaga się od nich powrotu do oddalonej o 50 kilometrów bazy, przy czym droga prowadzi przez najgroźniejszy teren znany człowiekowi.

ZASADY SPECJALNE

- Wszyscy żołnierze Straży Colby'ego przechodzą SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ, SZKOLENIE W WALCE W DŻUNGLI i SZKOLENIE W KRYCIU SIĘ.

WYPOSAŻENIE. Straż Colby'ego jest uzbrojona w STRZELBY M516 i MIECZE COLBY'EGO. Jeden żołnierz może wymienić ten oręż na lekki karabin maszynowy M606. Sierżanci są uzbrojeni w STRZELBY M516 i MIECZE COLBY'EGO. Koszt miecza jest już uwzględniony w **KOSZCIE** modelu.

STRUKTURA. Straż Colby'ego jest nabywana w drużynach, liczących 4 żołnierzy, którymi dowodzi sierżant.

OSTRZE COLBY'EGO			
ZB	ZM	MZ	OB
CC	–	–	11

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Strażnik	14	12	-	13	3	1	2	3	24	25
Sierżant straży	16	14	-	15	3	1	2	3	24	33

SZCZEKAJĄCE PAJĄKI

Szczekające Pająki to formacja otoczona tajemnicą. Nawet inni żołnierze Capitolu bądź nic o nich nie wiedzą, bądź wiedzą niewiele. Oddział ten wywodzi się z plutonu Pająków, który otrzymał przydomek od taktyki używanej przez jego żołnierzy, specjalizujących się w urządzaniu zasadzek. Pewnego razu pluton otrzymał zadanie wymagające wyruszenia w głąb Pustyni Rdzawej. Wkrótce po rozpoczęciu operacji stracono z nim łączność. Po sześciu miesiącach Pająki uznano za zaginionych w akcji, wyprawiono im wojskowe pogrzeby i zapomniano o nich.

Rok później oddział Bauhausu zaatakował jeden ze składów amunicyjnych Capitolu. Niewielki garnizon powoli lecz nieubłaganie przegrywał starcie. Nie mając nadziei na posiłki, żołnierze Capitolu odmówili modlitwy do Kardynała i przygotowali się na śmierć. Kiedy siły Bauhausu rzuciły się do ostatniego szturmu, zostały zaatakowane od tyłu przez małą grupkę niezwykle walecznych żołnierzy. Trudno było powiedzieć kim są, lecz nosili barwy Capitolu. Pokrzepieni tym widokiem obrońcy składu przegrupowali się i wkrótce rozbili napastników. Żołnierze, którzy ocalili magazyny, nie odezwali się nawet słowem, w milczeniu zabrali się do obdzierania poległych z co cenniejszego ekwipunku. Na postrzępionych mundurach nosili odznaki zaginionego plutonu Pająków, lecz w ich oczach błyszczało szaleństwo.

Historie podobne do tej są opowiadane dość często, zawsze też w opowieściach tych Pająki pojawiają się w ostatniej chwili, wybawiając żołnierzy Capitolu od pewnej, wydawałoby się, śmierci. Zawsze też są uzbrojeni w granatniki, z których strzelają granatami rozsiewającymi trujący gaz, który niszczy ciało i powoduje uduszenie wroga.

ZASADY SPECJALNE

- Szczekające Pająki nie ulegają panice i nie uciekają z pola walki.

WYPOSAŻENIE. Wszystkie Pająki (łącznie z Bohaterami) są uzbrojone w GRANATNIKI TYPU II i MIECZE PUNISHER. Granatniki wykorzystują GRANATY ODŁAMKOWE (opisane w podręczniku głównym gry) i GRANATY Z TRUJĄCYM GAZEM. Dodatkowo Pająki noszą MASKI PRZECIWGAZOWE. Koszt wyposażenia Pająków został już uwzględniony w ich **KOSZCIE.**

STRUKTURA. Szczekające Pająki są nabywane w drużynach, liczących od 2 do 4 żołnierzy, którymi dowodzi sierżant. Bohatera Szczekających Pająków możesz nabyć jedynie wtedy, gdy w twej armii znajduje się przynajmniej jedna drużyna tego typu.

GRANATY Z TRUJĄCYM GAZEM

- Granaty tego typu wykorzystują wzornik Wybuchów. Każdy model, znajdujący się pod wzornikiem, musi wykonać udany test DW, gdyż w przeciwnym wypadku traci 1 punkt ŻW. Gaz wnika przez skórę, co oznacza, że działa na WSZYSTKICH (łącznie z żołnierzami w maskach przeciwgazowych i S.I. – w tym ostatnim przypadku zakłóca przesyłanie danych).

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Żołnierz Pająków	10	14	–	14	3	1	0	3	25	27
Sierżant Pająków	11	15	–	15	3	1	0	3	25	31
Bohater Pająków	12	16	–	16	4	2	1	3	26	41

SZKARŁATNE DIABŁY

Wojownicy ci noszą kolorowe, bogato zdobione szaty. Wyszkolono ich do walki w pierwszej linii, budzą strach i szacunek pośród swoich wrogów.

ZASADY SPECJALNE

- Szkarłatne Diabły przechodzą SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ.
- Szkarłatne Diabły nie ulegają panice oraz nie uciekają z pola walki.
- Szkarłatne Diabły wzbudzają STRACH (patrz *Kompendium 1: Świt Wojny*).

WYPOSAŻENIE. Szkarłatne Diabły uzbrojone są w KARABINY SZTURMOWE RAIDER oraz w MIECZE CEREMONIALNE. Jeden Diabeł może zamienić swojego Raidera na CIĘŻKI KARABIN MASZYNOWY DRAGONFIRE. Dowodzący oddziałem wyposażony jest w karabin szturmowy Raider oraz w dwa miecze ceremonialne.

STRUKTURA. Szkarłatne Diabły działają w drużynach, liczących od 3 do 5 żołnierzy i 1 dowódcę.

KARABIN SZTURMOWY RIDER				
ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
14	24	-3	14	7

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Szkarłatny Żołnierz	12	14	–	14	3	1	1	3	26	30
Szkarłatny Dowódca	13	15	–	15	3	1	1	3	26	33

TYGRYSIE SMOKI

Do Tygrysich Smoków należą wysocy, muskularni i wytrzymali żołnierze, specjalnie wybrani spośród wojowników Mishimy. Potrafią wykorzystać swoją budowę fizyczną do uzyskania przewagi podczas walki wręcz. Zazwyczaj wyznacza się ich do wykonywania specjalnych misji sabotażowych w gęstej dżungli wenusjańskiej na tyłach wroga.

ZASADY SPECJALNE.

- Wszystkie Tygrysie Smoki nie ulegają panice i nie uciekają z pola bitwy.
- Wszystkie Tygrysie Smoki przechodzą SZKOLENIE W KRYCIU SIĘ, W WALCE WRĘCZ oraz SZKOLENIE SPECJALNE.
- Dowódcy i Bohaterowie Tygrysich Smoków mogą posiadać dwie Moce Ki (patrz Moce Ki w Kompendium 2: Bestie Wojny)

WYPOSAŻENIE. Tygrysie Smoki uzbrojone są we WŁÓCZNIE DUSKDEALER oraz PISTOLETY MASZYNOWE WINDRIDER.

STRUKTURA. Drużyny Tygrysich Smoków liczą od 3 do 4 żołnierzy i 1 dowódcę. Bohater traktowany jest jako model pojedynczy. Możesz go wystawić tylko wtedy, gdy w twojej armii znajduje się oddział Tygrysich Smoków.

WŁÓCZNIA DUSKDEALER

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
WW	–	–	12(x3)	11

• Można nią wykonywać zamaszyste cięcia.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Tygrysi Żołnierz	15	9	–	15	4	1	1	4	25	27
Tygrysi Dowódca	15	10	–	15	4	1	1	4	25	29
Tygrysi Bohater	17	11	–	16	4	2	2	4	25	39

SHINOBI

Wojownicy Shinobi są jednostką zwiadowczą – i dumą Lorda Spadkobiercy Mariko – używaną do potajemnych operacji przeciwko Capitolowi oraz Imperialowi. Znani są ze swoich nadzwyczajnych zdolności infiltracyjnych. Wrogowie obawiają się ich mistycznych mocy.

ZASADY SPECJALNE

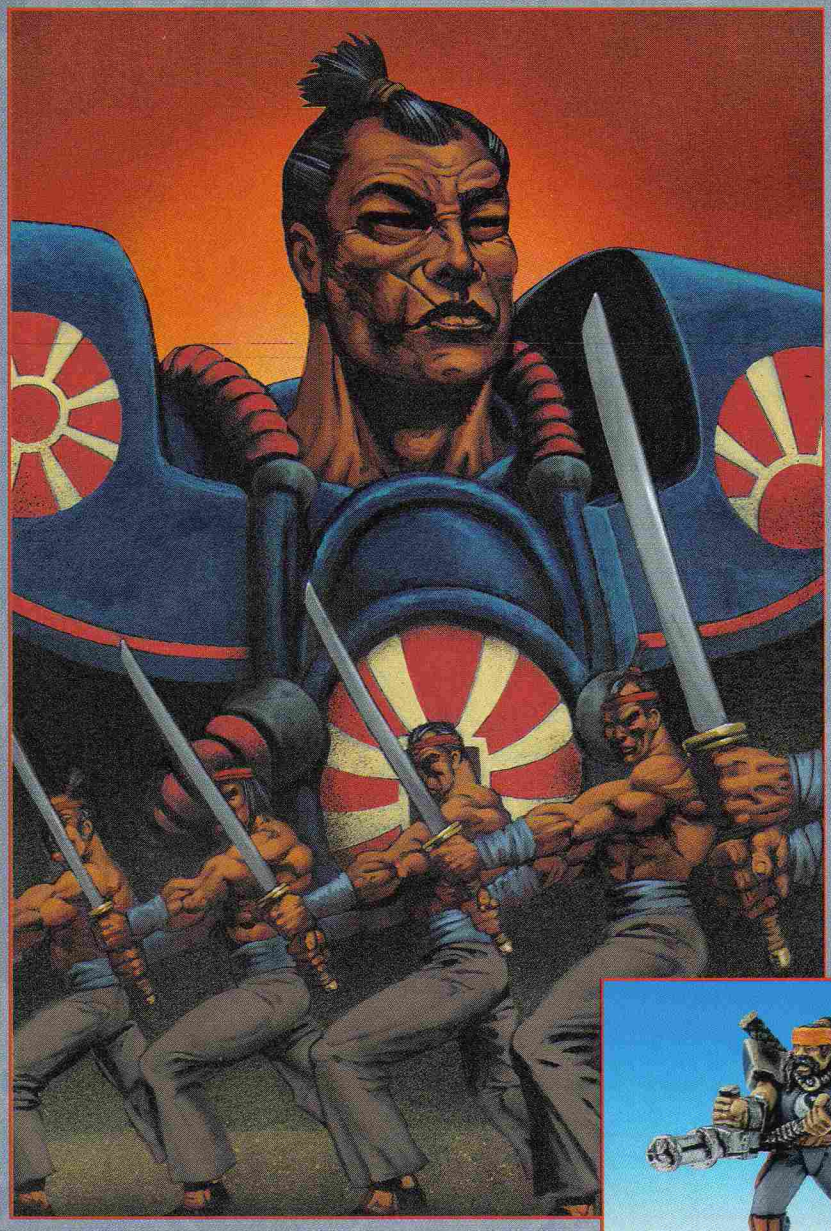
- Wszyscy Shinobi posiadają wrodzoną zdolność do Teleportacji na krótkie odległości. Shinobi może wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej jako **pierwszą** akcję, aby Teleportować się w dowolnym kierunku na odległość do 10 cali od miejsca, w którym stał. Jeżeli Teleportuje się jeden z członków drużyny pozostali również muszą to zrobić.
- Wszyscy Shinobi przechodzą SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ.

WYPOSAŻENIE. Shinobi są uzbrojeni w KARABINY SZTURMOWE SHOGUN i MIECZE CEREMONIALNE. Jeden Shinobi może wymienić swojego Shoguna na CIĘŻKI KARABIN MASZYNOWY DRAGONFIRE. Dowódca oddziału jest zawsze uzbrojony w karabin szturmowy Shogun oraz miecze ceremonialne.

STRUKTURA. Drużyny Shinobi składają się z od 3 do 4 żołnierzy oraz dowódcy. Bohater traktowany jest jako model pojedynczy. Możesz go wystawić tylko wtedy, gdy w twojej armii znajduje się oddział Shinobi.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Shinobi	12	12	-	13	3	1	0	4	23	19
Shinobi Dowdóca	12	13	-	14	3	1	0	4	23	21
Shinobi Bohater	14	15	-	15	4	2	1	4	23	31

STRAŻ LORDA MOYA



Straż, nad którą bezpośrednie dowództwo sprawuje Lord Moya, liczy około 1000 wojowników. Jej żołnierze są szkoleni specjalnie do walki w tunelach. Regiment, w którym służą sami samuraje, stacjonuje na Merkurym. Są wykorzystywani w podziemnych miastach i kopalniach tej planety. Czasami umiejętności żołnierzy tej jednostki są wykorzystywane w walkach toczonych w kanałach miast wybudowanych na innych planetach.

Drużyny Straży Lorda Moya nierzadko tygodniami, a nawet całymi miesiącami pozostają pod ziemią, w ciemnych jaskiniach i tunelach. Przemieszczają się w niemal całkowitych ciemnościach, gdyż wszelkie światło od razu zdradza ich położenie. Ciemne, ciasne kwatery są czasami tak małe, że nie można się w nich wyprostować. Od samurajów Straży oczekuje się też, że czasami całe kampanie spędzą walcząc na kolanach. Normalny człowiek, który zmuszony byłby do ciągłego garbienia się i życia bez światła, z pewnością by zwariował. Dlatego jest niezmiernie ważne, by każdy z kandydatów na żołnierza tej jednostki nie miał nawet najmniejszych skłonności do klaustrofobii.

Do Straży może zaciągnąć się każdy samuraj, jednak przed przyjęciem do oddziału musi przejść szereg niezwykle wyczerpujących i trudnych testów. Szczególny nacisk kładzie się na wytrzymałość psychiczną. Jedna z prób polega na tym, że ochotnik zamykany jest w ciemnym pomieszczeniu. Samuraj dostaje klucz, dzięki któremu może stamtąd wyjść. Test jest zdany, jeśli aspirant zdoła pozostać w ciemnym pokoju, bez żadnych bodźców zewnętrznych, przez co najmniej miesiąc. Najdłużej wytrzymał Lord Moya, 67 dni, ale nawet on musiał się w końcu poddać, by nie oszaleć.

Samuraj z dołączonym Dragonfirem

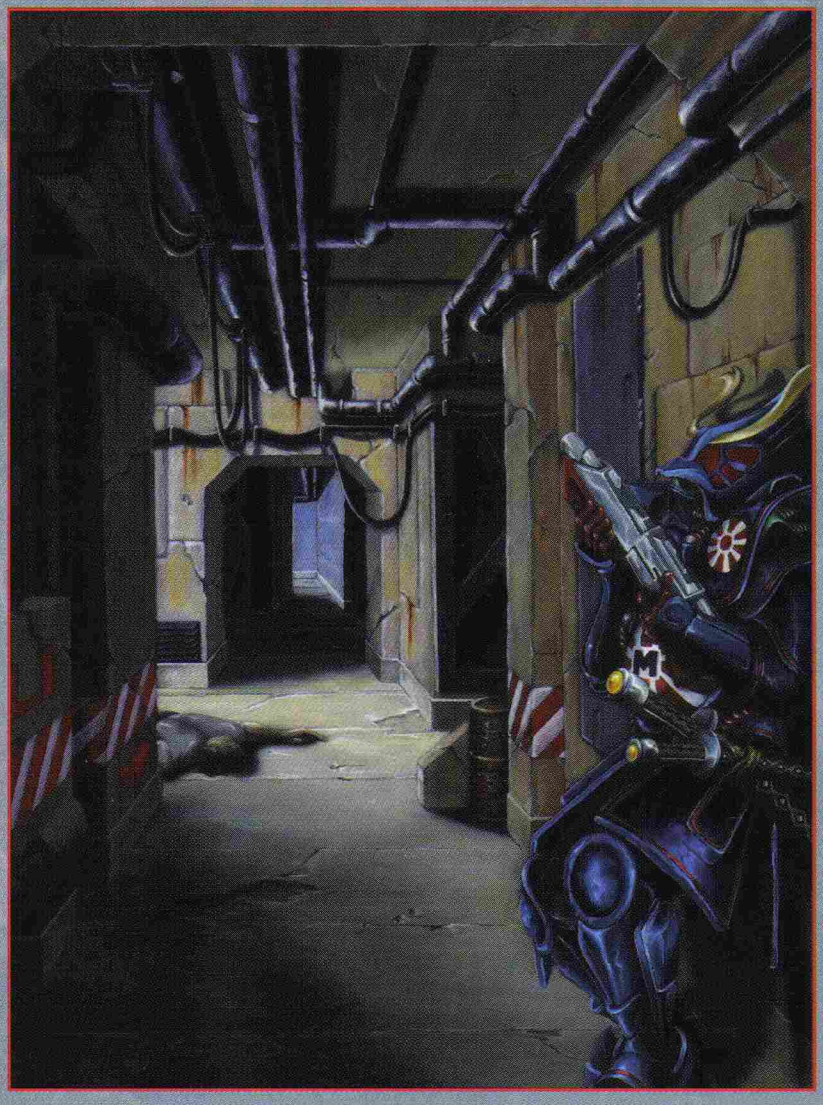
Po pomyślnym przejściu wszelkich, zazwyczaj bardzo wyczerpujących prób, samuraj rozpoczyna zajęcia z żołnierzami Straży. Większa część szkolenia symuluje życie w ciasnych tunelach, walkę w ograniczonej przestrzeni, szybkie przemieszczanie się przez ciasne przesmyki i ukrywanie się tam, gdzie nie ma się gdzie ukryć.

Obok szkolenia wytrzymałościowego, kandydatów poddaje się ostrej indoktrynacji, mającej przygotować ich na to, czego świadkami będą w podziem-

nych bitwach. Trening trwa kilka miesięcy, po upływie których samuraj musi przejść serię egzaminów końcowych. Dopiero wtedy może formalnie przyłączyć się do Straży Lorda Moya.

Straż otrzymuje zadania o wiele trudniejsze niż przeciętny oddział samurajów. Często walczy z nieznanym przeciwnikiem. Kiedy w tunelach coś zabije górników lub gdy zostanie zaatakowany podziemny pociąg, do akcji wkracza opisywana jednostka. Jej zadaniem jest wyśledzenie i zlikwidowanie napastników. Innym frontem walki są kanały wielkich miast, gdzie częste są spotkania ze sługami Ciemności.

Ze względu na specyficzne warunki walk na Merkurym, żołnierze Straży są często wykorzystywani w akcjach dywersyjnych i manewrach oskrzydlających. Specjalny trening wojowników tej jednostki pozwala im odnajdować przejścia na tyły wroga. Tego rodzaju umiejętności są nieocenione. Może to udowodnić poniższy przykład. Makazagi, prawa ręka Lorda Moya, sprawował bezpośrednie dowództwo nad dwiema drużynami wojowników Straży. Poprowadził ich na spotkanie nacierającej brygady



Oddział Straży Lorda Moya (kilka konwersji)

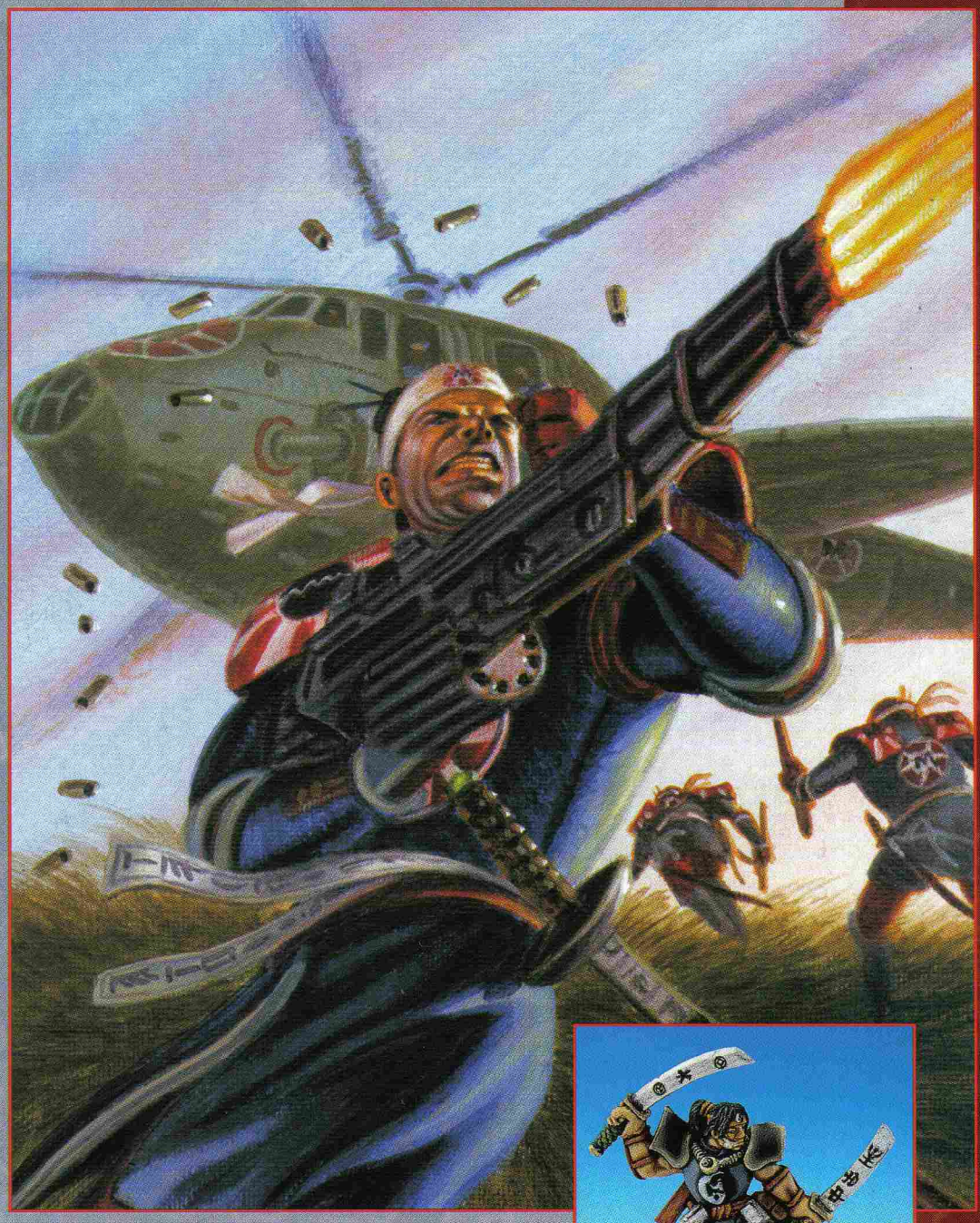
pancernej Bauhausu. Samuraje wykorzystali nieznane wcześniej i niebezpieczne przejścia. Doszli do czoła kolumny pancernej wroga, który nie miał pojęcia o nadchodzącym niebezpieczeństwie. W pewnej chwili cała kolumna, 26 pancernych wozów, musiała przedostać się przez wąski przepust, w którym czołgi jechały jeden za drugim. Właśnie w tym momencie nastąpił szturm. Granaty przeciwpancerne i strzały z Dragonfire'ów rozbiły dwa pierwsze wozy, blokując przejazd i zmuszając kolumnę do zatrzymania

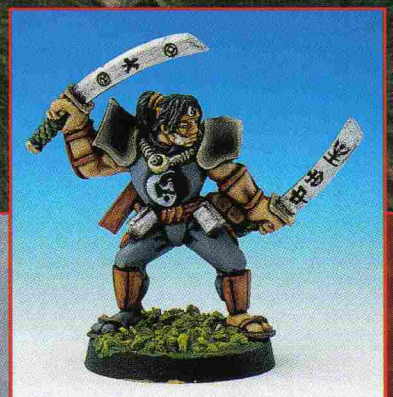
się. Drużyny Straży zniknęły w czeluściach jaskiń, nim wroga piechota zdążyła ich zlokalizować. Samuraje powrócili do koszar jedynie z dwoma zabitymi.

MUNDUR. Straż Lorda Moya na paradach i w służbie garnizonowej nosi typowe kolory Mishimy. Idąc do boju, zakładają jednak mundury w ciemniejszych niż zwykle barwach. Naramienniki i części pancerza są zwykle brązowe lub czarne, a miejsca nie osłonięte pancerzem – szare lub jasnobrązowe. Cały mundur jest słabo widoczny w źle oświetlonych miejscach, w których żołnierze Straży zazwyczaj walczą.

ZASADY SPECJALNE

- Żołnierze Straży rzadko biorą udział w bitwach toczących się na powierzchni ziemi, choć czasem walczą jak normalni żołnierze. W tunelach, kanałach, śluzach powietrznych i zatłoczonych przejściach walczą jednak na swój unikatowy sposób.
- Straż Lorda Moya jest szkolona do walki w ciasnocie. Do wyposażenia żołnierzy należą specjalne gogle, wzmacniające słabe światło. Do wszystkich Strażników nie mają zastosowania ujemne modyfikatory przyznawane za walkę w ciasnocie. Wszystkie ujemne modyfikatory, przyznawane normalnie do poruszania się, walki wręcz, widzenia w kanałach, podziemiach i jaskiniach, są ignorowane.
- Straż Lorda Moya jest przyzwyczajona do walki z przeciwnikiem, którego nie widzi. Tajemniczy, niewidoczny przeciwnik to ich najczęstszy wróg. Walka z tym, czego nie widać, wymaga stalowych nerwów – samuraje Straży są odporni na Strach. Wciąż mogą ulec panice.
- Straż Lorda Moya stosuje normalne zasady dotyczące samurajów: szarżę banzai i szkolenie w walce wręcz.

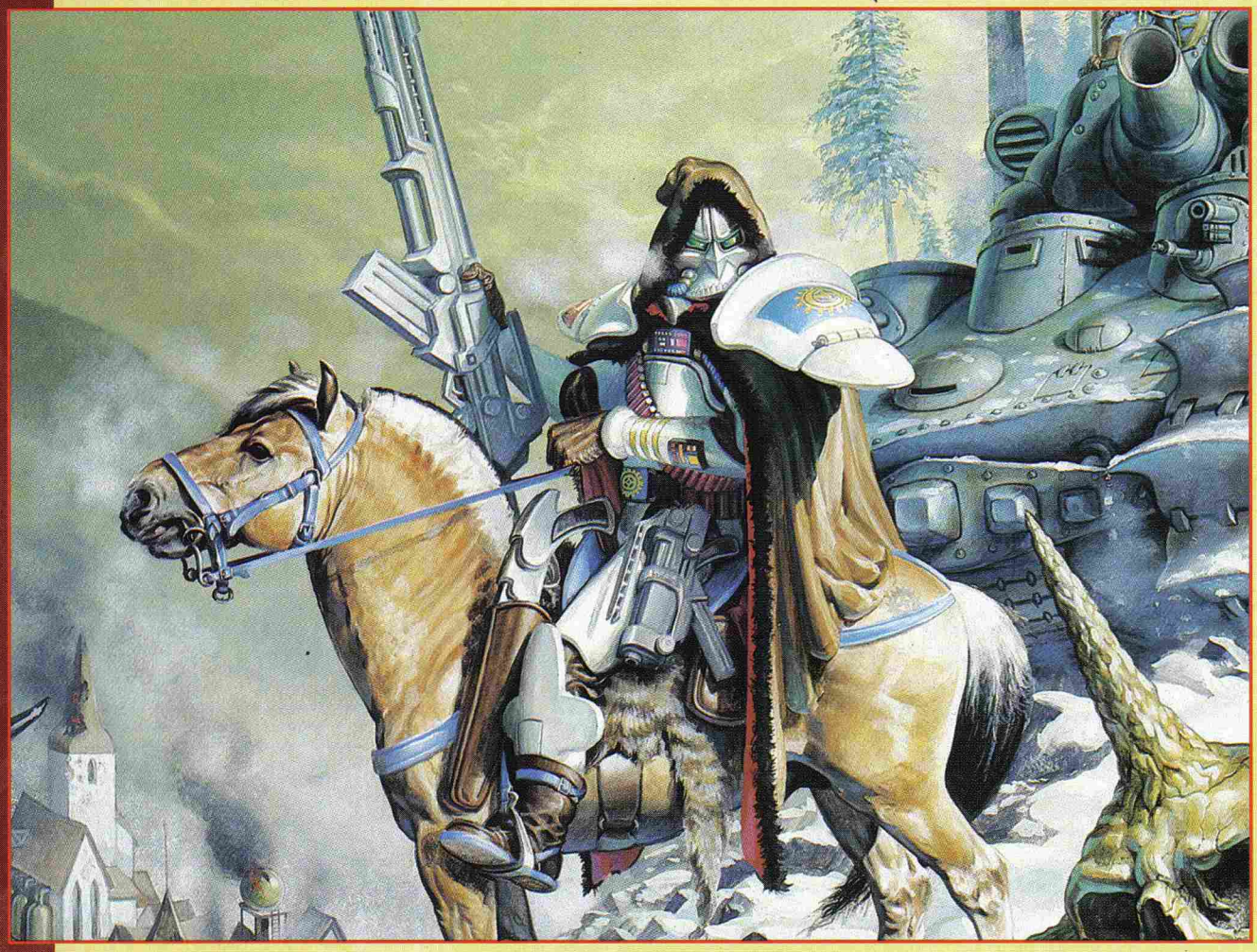




Bohater Straży Lorda Moya uzbrojony w Miecze Ceremonialne

WYPOSAŻENIE. Straż Lorda Moya wyposażona jest tak samo, jak oddziały normalnych samurajów.

STRUKTURA. Drużyna Straży wygląda tak samo, jak normalna drużyna samurajów. Podobnie sprawa ma się z bohaterami. Modele członków Straży kosztują o cztery punkty więcej, niż normalni samuraje.



WENUSJAŃSKI SZERYF

Wenusjańscy Szeryfowie wysyłani są na misje, których, ze względu na surowy klimat lub ciężkie warunki, nie mogą wykonać żołnierze piechoty lub sił pancernych. Szeryfowie dosiadają najwytrzymalszych wierzchowców, specjalnie hodowanych do służby w ekstremalnych warunkach. Jeżeli śnisz o założeniu legendarnej, białej maski-czaszki Zwiadowców – służba w stopniu Szeryfa sprawi, że szybko się obudzisz.

SPECJALNE ZASADY

- Wenusjański Szeryf jeździ na koniu. Podana niżej charakterystyka odnosi się jednocześnie do konia i do jeźdźca, co pokazuje, jak trudno jest oddzielić ich od siebie na polu bitwy. Szeryf i jego koń traktowani są jako jeden model. Szeryf nigdy nie może zsiąść ze swojego wierzchowca. Wenusjański Szeryf jest modelem dużym.
- Wenusjański Szeryf posiada umiejętność specjalną – SKOKI NAD PRZESZKODAMI. Umiejętność ta pozwala Szeryfowi poruszać się bez ujemnych modyfikatorów w terenie mającym do 2 cali wysokości. Odzwierciedla to pokonywanie przez konia przeszkód terenowych.

WYPOSAŻENIE. Wenusjański Szeryf wyposażony jest w KAMPFKANONE oraz MIECZ VIOLATOR.

STRUKTURA. Wenusjański Szeryf jest modelem pojedynczym.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Wenusjański Szeryf	13	16	–	16	4	3	2	5	27	67

ZAKON RÓŻDŻKI I DŁONI

Bauhaus jest korporacją, z której wywodzi się największa liczba wierzących w słowo Kardynała, co nie jest dziwne zważywszy, że pierwszy Kardynał, Nathaniel Durand, wywodził się właśnie z szeregów Bauhausu. Każdego roku masy ludzi wyruszają na dwuletnią pielgrzymkę, w trakcie której odwiedzają wszystkie Katedry Układu Słonecznego. Do ochrony tych ludzi założono zakon. Nadano mu nazwę Zakonu Różdżki i Dłoni, gdyż jego członkowie chronią wiernych przed zakusami legionów mroku i innych złych duchów (np. agentów innych korporacji) hebanową różdżką i Sztuką.

HISTORIA

Zakon Różdżki i Dłoni założyła Rada Elektorów nie tylko po to, by chronić pielgrzymów przed niebezpieczeństwami dalekich podróży, lecz również przed wpływem innych korporacji. Celem Zakonu jest zapobieganie myślom o opuszczeniu Bauhausu i przejściu do konkurencyjnych korporacji. Zakonników wybiera się spośród najlepszych żołnierzy specjalnych jednostek Bauhausu. Większość członków Zakonu wywodzi się z oddziałów Wenusjańskich Zwiadowców i Etoiles Mortant. Zważywszy na ich umiejętności, niewiele więcej można ich było nauczyć. Przed wstąpieniem w szeregi organizacji, wszyscy muszą wykazać się odpowiednim duchem. Większość żołnierzy przechodzi wszystkie testy, ci którym to się nie udaje, powracają do swych jednostek.

Zakonnicy podróżują w grupach, liczących od dwóch do czterech osób, którym zawsze przewodzi strażnik, posiadający moc władania Sztuką. Członkowie Zakonu przemierzają szlaki uczęszczane przez pielgrzymów, lecz kiedy nie chronią grup obywateli Bauhausu, zazwyczaj widzi się ich w miastach. Czasami, w chwilach szczególnej potrzeby, strażnicy walczą ramię w ramię z innymi jednostkami Bauhausu.

WYGLĄD

Strażnicy z Zakonu Różdżki i Dłoni noszą biało-szare pancerze Huzarów. Ich hełmy są ukształtowane na podobieństwo twarzy właściciela. Plecy zakonników okrywają purpurowe płaszcze, chroniące ich przed zimnem i deszczem. To charakterystyczne okrycie jest ich znakiem rozpoznawczym. Hełm jest także purpurowy, lecz nieco ciemniejszy. Na prawym naramienniku pancerza – ale tylko, jeżeli osoba nosząca zbroję potrafi korzystać ze Sztuki – widnieje uśmiechnięta błękitna gwiazda.

Wszyscy zakonnicy są wyposażeni w ciężką, hebanową, okutą żelazem RÓŻDŻKĘ i jakąś broń palną, zazwyczaj pistolet lub PANZERKNACKERA.

SZTUKA. Ponieważ Bractwo uważa Zakon Różdżki i Dłoni za jedną z ważniejszych organizacji w Bauhausie, cieszy się on pełnym poparciem Świętego Oficjum. Członkowie Bractwa nauczają nawet Sztuki wszystkich tych strażników, którzy tego pragną.

Strażnik (konwersja)

ZASADY SPECJALNE

- Kosztem dodatkowych 23 punktów i wysiłkiem, potrzebnym do namalowania uśmiechniętej, błękitnej gwiazdy na naramienniku, strażnik może posiąść **M** 10 i wiedzę o jednej z dyscyplin Sztuki. Wszyscy zakonnicy z jednej drużyny, a także ich dowódca, muszą posługiwać się tą samą dyscypliną. Dowódca Strażników może wybrać dyscyplinę Sztuki, nie płacąc za to punktów.
- Członkowie Zakonu Różdżki i Dłoni nie mogą korzystać z zaklęć Sztuki, których poziom jest wyższy od 4.
- Członkowie Zakonu Różdżki i Dłoni posiadają specjalną zdolność „niezawodność" i przeszli SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ.

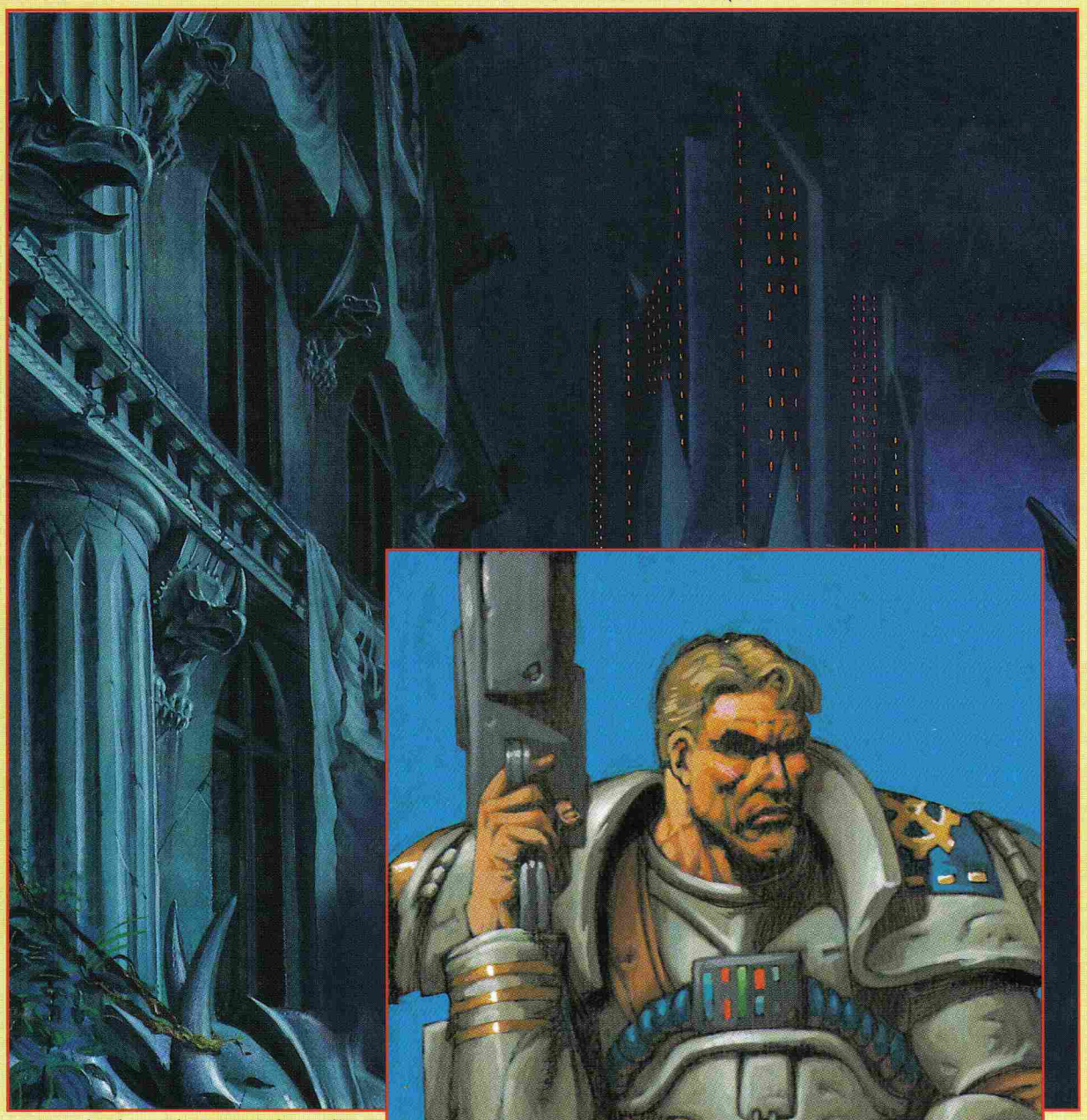
Strażnik bohater (konwersja)

WYPOSAŻENIE. Wszyscy Strażnicy uzbrojeni są w HEBANOWĄ RÓŻDŻKĘ i broń palną – albo pistolet ze zbrojowni ogólnej lub Bauhasu, albo PANZERKNACKERA.

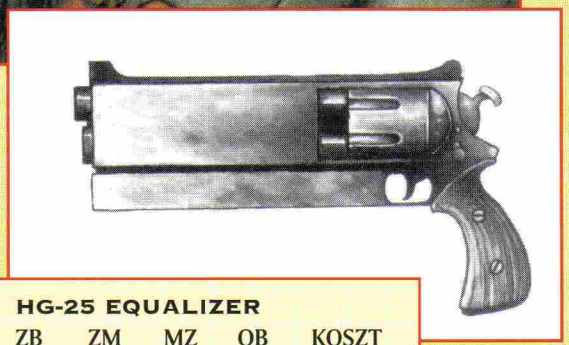
STRUKTURA. Za każde 500 punktów (żeby kupić pierwszą jednostkę, musisz grać na co najmniej 450 punktów na stronę) armii Bauhausu, możesz wystawić jeden oddział Strażników. *Przykład: jeśli grasz armią liczącą 750 punktów, możesz mieć jedną drużynę Strażników i jeden model pojedynczy z Zakonu. Jeśli grasz armią liczącą 1200 punktów, możesz mieć dwie drużyny i jeden model pojedynczy.*

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Strażnik	15	12	-/10*	11	3	1	1	4	24	22/45
Dowódca	16	14	14	14	3	2	3	4	24	60

* Patrz zasady specjalne.



Standardowa drużyna Zakonu liczy od 2 do 4 Strażników i 1 dowódcę. Dowódcy kupowani są jako modele pojedyncze. W takim przypadku za każdą drużynę strażników możesz kupić tylko jeden model pojedynczy Zakonu.



HEBANOWA RÓŻDŻKA

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
WW	–	–	13	3

- Można nią wykonywać zamaszyste cięcia.
- Dostępna jedynie dla członków Zakonu Różdżki i Dłoni.

HG-25 EQUALIZER

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
4	8	-1	12	4

ZAKON WILKA

Jest to Straż Domu Księcia Elektora Romanowa. Żołnierze ci uważani są za najlepszych wojowników na całej planecie, zresztą można się tego spodziewać po podkomendnych Najwyższego Ministra Wojny. Ich czarne mundury oraz srebrne wilcze hełmy dowódców są znane w całym Systemie.

ZASADY SPECJALNE

- Członkowie Zakonu Wilka przeszli SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ.
- Wszyscy członkowie Zakonu Wilka nie ulegają panice oraz nie uciekają z pola bitwy.
- Członkowie Zakonu Wilka nigdy nie mogą znajdować się w tej samej armii, co członkowie Zakonu Smoka.

WYPOSAŻENIE. Członkowie Zakonu Wilka są uzbrojeni w karabiny szturmowe AG-17 PANZERKNACKER oraz w pistolety maszynowe MP-103 HELLBLAZER. Dwóch żołnierzy z drużyny może wymienić swoją broń na CKM MG-80. Kapitan może być uzbrojony w dowolną broń ze zbrojowni ogólnej lub Bauhausu.

STRUKTURA. Drużyny członków Zakonu Wilka liczą od 6 do 8 żołnierzy, którymi dowodzi sierżant.

Kapitan jest modelem pojedynczym, możesz go kupić jedynie wtedy, gdy w twojej armii znajduje się przynajmniej jedna drużyna z Zakonu Wilka.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Wilczy Żołnierz	12	13	–	15	3	1	0	3	25	21
Wilczy Sierżant	13	13	–	16	3	1	0	3	25	23
Wilczy Kapitan	14	16	–	16	3	2	1	3	25	34

ZAKON NIEDŹWIEDZIA

Grizzli są elitarnymi żołnierzami Domu Bernheim. Są to niezwykle wysocy mężczyźni i kobiety, wybrani ze względu na wzrost, siłę oraz umiejętności walki wręcz. Noszą pancerze w kolorze brązowym, dowódcy wyróżniają się Niedźwiedzim Hełmem oraz płaszczem wykonanym z futra tego zwierzęcia.

ZASADY SPECJALNE

- Wszyscy członkowie Zakonu Niedźwiedzia posiadają zdolność NIEDŹWIEDZIEGO SZAŁU. W trakcie walki wręcz mogą wykorzystać jedną akcję, by wpaść w szał. Model ogarnięty szałem może wykonać dwa ataki w jednej akcji oraz otrzymuje dodatni modyfikator +1 do **SIŁY**. W Szał wpada się tylko podczas walki wręcz. Trwa on do momentu, w którym zginie model ogarnięty szałem lub jego przeciwnik.

WYPOSAŻENIE. Członkowie Zakonu Niedźwiedzia uzbrojeni są w karabiny szturmowe AG-17 PANZERKNACKER oraz BAGNETY. Jeden żołnierz może wymienić tę broń na MEGADZIAŁO ATLAS. Kapitan może być uzbrojony w dowolną broń ze zbrojowni ogólnej lub zbrojowni Bauhausu.

STRUKTURA. Członkowie Zakonu Niedźwiedzia działają w drużynach liczących od 4 do 5 żołnierzy, którymi dowodzi sierżant. Kapitan jest modelem pojedynczym, możesz go kupić jedynie wtedy, gdy w twojej armii znajduje się przynajmniej jedna drużyna z Zakonu Niedźwiedzia.

MEGADZIAŁO ATLAS

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
45	65	-3	16(x3)	45

• Może strzelać seriami.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Żołnierz Niedźwiedź	12	14	–	14	3	1	2	3	27	26
Sierżant Niedźwiedź	13	14	–	15	3	1	2	3	27	29
Kapitan Niedźwiedź	15	15	–	16	4	3	3	3	27	49

ZAKON KONDORA

Dom Elektora Saglielli słynie z brutalności na polu bitwy oraz niegodnego Budowniczego zwyczaju nie okazywania litości wrogom. Prawdopodobnie właśnie w tym tkwią przyczyny wykorzystywania owych żołnierzy do walk z siłami Legionu Ciemności. Członkowie tego Zakonu noszą kruczoczarne pancerze, a dowódcy Kondorze Hełmy.

ZASADY SPECJALNE

- Wszyscy członkowie Zakonu Kondora posiadają umiejętność wykrywania przebranych modeli Legionu Ciemności (takich jak Mroczny Myśliwy, Miejski Prorok, itd.) używając w tym celu Użycia Akcji Specjalnej. Twój przeciwnik MUSI (jeżeli w jego armii znajduje się taki model) natychmiast umieścić tę figurkę na planszy, lecz ponieważ jest to twoja tura, nie może jej uaktywnić.

WYPOSAŻENIE. Członkowie Zakonu Kondora uzbrojeni są w PANZERKNACKERY oraz pistolety MP-105. Jeden żołnierz może wymienić tę broń na LEKKI KARABIN MASZYNOWY MG-40. Sierżant uzbrojony jest w karabin snajperski PSG-99.

STRUKTURA. Członkowie Zakonu Kondora działają w oddziałach, liczących od 2 do 5 żołnierzy, którymi dowodzi sierżant.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Żołnierz Kondor	13	13	–	16	3	1	0	3	25	26
Sierżant Kondor	14	14	–	16	3	2	1	3	25	32

ZAKON SMOKA

Zakon Smoka związany jest z rodziną Richthausen, a należący do niego ludzie są honorowi, precyzyjni i punktualni. Na wiele sposobów zakon ten służy za przykład dla innych. Jego członkowie dokładnie przestrzegają Artykułów Bitewnych. Ich najpoważniejszym rywalem jest Zakon Wilka. Żołnierze Zakonu Smoka noszą szare pancerze, a ich dowódcy – Smocze Hełmy.

ZASADY SPECJALNE

- Wszyscy członkowie Zakonu Smoka są SZKOLENI W WALCE WRĘCZ.
- Wszyscy członkowie Zakonu Smoka nie ulegają panice i nie uciekają z pola bitwy.
- Członkowie Zakonu Smoka nigdy nie mogą znaleźć się w tej samej armii, co członkowie Zakonu Wilka.

WYPOSAŻENIE. Członkowie Zakonu Smoka są uzbrojeni w pistolety maszynowe MP-103 HELLBLAZER oraz MIECZE VIOLATOR. Sierżant jest uzbrojony tak samo, jak zwykli żołnierze.

STRUKTURA. Członkowie Zakonu Smoka działają w drużynach, liczących od 6 do 8 żołnierzy, którymi dowodzi Sierżant.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Smoczy Żołnierz	15	11	–	15	3	1	1	3	24	25
Smoczy Sierżant	15	12	–	16	3	1	1	3	24	28

ZAKON PAJĄKA

Żołnierze tego groźnego, wzbudzającego strach zakonu są często wyznaczani do walk w pobliżu cytadel. Jego członkowie są często ekscentryczni lub też całkowicie szaleni, co jest wynikiem dziwnych eksperymentów, które przeprowadzane są przez ich mistrzów z Domu Salvatore. Ze względu na okrucieństwo żołnierzy Zakonu Pająka, członkowie innych zakonów starają się ich unikać.

ZASADY SPECJALNE.

- Wszyscy członkowie Zakonu Pająka nie ulegają panice i nie uciekają z pola bitwy.
- Wszyscy członkowie Zakonu Pająka są odporni na ataki gazowe i trucizny.
- Członkowie Zakonu Pająka nigdy nie mogą znaleźć się w tej samej armii, co członkowie jakiegokolwiek innego zakonu Bauhausu.

WYPOSAŻENIE. Członkowie Zakonu Pająka są uzbrojeni w karabiny szturmowe AG-17 PANZERKNACKER oraz pistolety maszynowe MP-103 HELLBLAZER. Dwóch żołnierzy z oddziału może wymienić swoją broń na CKM MG-80. Kapitan może być uzbrojony w dowolną broń ze zbrojowni Bauhausu lub ze zbrojowni ogólnej.

STRUKTURA. Członkowie Zakonu Pająka działają w drużynach liczących od 6 do 8 żołnierzy, którymi dowodzi Sierżant. Kapitan jest modelem pojedynczym i może zostać zakupiony, jeżeli w twojej armii znajduje się przynajmniej jeden oddział Zakonu Pająka.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Pajęczy Żołnierz	14	14	–	14	3	1	1	3	26	26
Pajęczy Sierżant	15	14	–	14	3	1	1	3	26	26
Pajęczy Kapitan	15	15	–	16	4	3	2	3	26	39

ŚWIĘCI KRZYŻOWCY NIKODEMUSA

TŁO

Już jako młodzieniec, najmłodszy syn plebejskiej rodziny z Bauhausu, człowiek, znany później jako Salvator Nikodemus, ujawnił wielkie talenty we władaniu Sztuką. Jego rodzina, żywiąca wielką wiarę w Bractwo, przekazała go w ręce Świętej Organizacji, w szeregach której chłopak szybko awansował, a jego moc rosła. Na cześć jednego z pierwszych męczenników przyjął imię Nikodemus.

Dzięki pracowitości i biegłości w Sztuce, Nikodemus został zauważony i przeniesiony do Drugiego Zakonu. Po przejściu podstawowego szkolenia zakonnego, oddano młodzieńca pod opiekę Arcyinkwizytora Gabriela Victoriosa, który nauczył go wszystkiego, co sam umiał. Kiedy zaś Inkwizytor Nikodemus sprawdził się w dziesiątkach bitew, został najbliższym współpracownikiem Victoriosa.

I wtedy Mroczny Legion zaatakował wenusjańskie miasto Kanark. Kiedy w początkowych chwilach szturmu zabito Victoriosa, Nikodemusowi przypadło zadanie poprowadzenia 96 Walkirii, Mortyfikatorów, Świętych Wojowników i zwykłych żołnierzy przeciwko ponad 2000 ożywieńczych legionistów, 500 nekromutantom, kilku Nefarytom i innym stworom z piekieł Wenus. Udało mu się szczęśliwie pokonać nieludzkich najeźdźców, dzięki czemu nie tylko otrzymał awans na Arcyinkwizytora, ale również zdobył dozgonną wdzięczność mieszkańców pewnej wioski, leżącej w pobliżu Kanark (patrz poniżej Włócznie Śmierci).

Obecnie Arcyinkwizytor Salvatore Nikodemus jest jednym z najsławniejszych ludzi w całym Układzie Słonecznym. Bractwo przydziela go jedynie do najtrudniejszych misji i daje wolną rękę, kiedy chodzi o zwalczanie Ciemności. Niewielu jednak wie, że za licznymi sukcesami Nikodemusa stoi osobisty oddział Świętych Krzyżowców. W jego skład wchodzą głównie żołnierze ocaleni z Kanark. Mianem Świętych Krzyżowców określa się jednak również bardziej tajemnicze oddziały, które szkolą się w prywatnych posiadłościach Nikodemusa, znajdujących się wysoko w górach Pierścienia Ognia.

ŚWIĘCI KRZYŻOWCY	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P
Nikodemus	14	15	15	17	4	3	3	3	28
Łowcy Głów	16	14	—	16	4	1	3	3	26
Czarna Modliszka	16	14	—	15	4	1	1	3	22
Płomień Nathaniel	13	13	—	13	3	1	0	3	23
Dziesiętnik Płomienia Nathaniela	15	15	—	15	3	1	0	3	23
Christos Skruszony	13	14	19	16	4	3	0	3	26
Włócznia Śmierci	15	14	13	14	4	1	0	4	25
Dziesiętnik Włóczni Śmierci	17	16	14	16	4	3	1	4	25
Kadet Oczyszczających Płomieni	13	14	—	14	3	1	1	3	25
Archanioł	11	16	12	14	4	2	0	4	22

WYGLĄD

Poza elitarnymi Czarnymi Modliszkami, wszyscy Święci Krzyżowcy noszą mundury, składające się z purpurowego hełmu i kuloodpornych spodni w tym samym kolorze, błękitnej tuniki i naramienników, na których widnieją czerwone insygnia. Broń Krzyżowców często jest złocona.

STOPNIE, INSYGNIA I STRUKTURA DOWODZENIA

Pomimo dużej liczby różnych typów żołnierzy, Nikodemus utrzymuje wśród Krzyżowców ścisłą hierarchię. Każdy żołnierz, czy to Łowca Głów, czy normalny wojownik, jest nazywany Krzyżowcem. Oczywiście, wśród nich Łowca jest wart o wiele więcej niż Płomień Nathaniela, ale dla Nikodemusa każdy spośród jego ludzi jest równie ważny.

Dowódcy drużyn to Dziesiętnicy. Każdy Dziesiętnik podlega bezpośrednio Nikodemusowi i Juliusowi Christosowi, jego *aide-de-camp*. Tylko uczniowie Nikodemusa, bezpośrednio dowodzeni przez niego Inkwizytorzy Kadeci, są wyjątkiem od tej reguły.

Każdy oddział Świętych Krzyżowców ma swe własne insygnia, oparte o standardowe logo Bractwa. Na lewym naramienniku Dziesiętników, poniżej insygniów, znajduje się dodatkowa belka.

WYKAZ SIŁ

Święci Krzyżowcy Nikodemusa różnią się nieco od innych armii w grze Warzone. Składają się z dwóch odrębnych, gotowych sił, które trzeba kupować oddzielnie. Święta Straż, przyboczni strażnicy Nikodemusa, są warci 1000 punktów. Święci Krzyżowcy, żołnierze Arcyinkwizytora, są dodatkiem do Świętej Straży. Są warci 1200 punktów. Świętych Krzyżowców nie można wystawić, nie tworząc równocześnie Świętej Straży (ogółem 2200 punktów).

Salvatore Nikodemus

ŚWIĘTA STRAŻ

ARCYINKWIZYTOR SALVATORE NIKODEMUS

Siwiejące włosy i błękitne oczy nadają Nikodemusowi wygląd człowieka zdeterminowanego. Rzadko można zobaczyć go bez uniformu bojowego, a na placu boju pojawia się zawsze z Gabrielem.

ZASADY SPECJALNE

- Nikodemus nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Jest szkolony w walce wręcz.
- Posiada znajomość wszystkich dyscyplin Sztuki.
- Należy traktować go tak, jakby zawsze posiadał specjalną zdolność Szczęściarz.
- Nikodem 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 celem działania zaklęcia Mrocznej Harmonii, wykonaj rzut 1k20. Przy wyniku, mieszczącym się w przedziale 1-10, czar nie działa na dany model. Wynik 11-20 oznacza, że zaklęcie działa w normalny sposób.

WYPOSAŻENIE. Gabriel (patrz Ekwipunek Świętych Krzyżowców), którego koszt jest już wliczony w KOSZT Nikodemusa.

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

ŁOWCY GŁÓW

Są to najlepsi z najlepszych, Święci Wojownicy, którzy w pojedynkę mogą zabić Nefarytę. Noszą hełmy są pomalowane na niebiesko, by wyszydzić zabitych przez siebie Nefarytów Algerotha.

ZASADY SPECJALNE

- Struktura Łowców Głów umożliwia im polowanie na uczestniczących w walce Nefarytów. Modele Łowców Głów muszą pozostawać w odległości dowodzenia 6 cali od dowolnego innego członka ich drużyny, niekoniecznie od Dziesiętnika. Dzięki temu przeszukują większy teren.
- Dopóki na polu bitwy znajduje się żywy Nefaryta, a Łowcy Głów mogą go zaatakować, muszą w każdej turze poświęcić dwie pełne akcje Ruch, by zbliżyć się do najbliższego potwora tego rodzaju na odległość strzału z broni palnej lub ciosu bronią przeznaczoną do walki wręcz.
- Łowcy Głów nigdy nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki, poza tym stosowane są do nich wszelkie zasady, dotyczące Świętych Wojowników.

WYPOSAŻENIE. Łowcy Głów są wyposażeni tak samo, jak normalni Święci Wojownicy.

STRUKTURA. Jedna drużyna Łowców Głów, składająca się z 5 żołnierzy. Jeden z nich jest dziesiętnikiem, chociaż jego charakterystyka jest identyczna z pozostałymi.

Dziesiętnik Łowców Głów

Łowca Głów

Skullbearer

STRAŻ CZARNE MODLISZKI

Kobiety służące w tym oddziale chciały niegdyś zostać Etoiles Mortant, ale okazało się, że dysponują wrodzoną zdolnością władania Sztuką. Bauhaus przekazał je Bractwu. Sam Crenshaw wyszkolił je do zadań wykonywanych przez Mortyfikatorów. Po nauczeniu się sztuki mortyfikacji, zostały wybrane przez Nikodemusa do jego osobistej straży.

ZASADY SPECJALNE. Do Czarnych Modliszek mają zastosowanie wszystkie zasady specjalne, dotyczące Mortyfikatorów i Zabójców.

WYPOSAŻENIE. Każda Czarna Modliszka jest uzbrojona w wyposażony w tłumik pistolet NEMESIS, MIECZ MORTIS (identyczny jak Punisher) i ŻĄDŁO MODLISZKI (patrz dalej Ekwipunek Świętych Krzyżowców).

STRUKTURA. Jedna drużyna Czarnych Modliszek, składająca się z czterech Mortyfikatorek i dowódcy Zabójczyni. (ta sama charakterystyka i zasady, co w przypadku normalnego Zabójcy, opisanego w podręczniku Warzone). Kobieta-przywódczyni jest wliczana do limitu modeli pojedynczych w armii Bractwa, ale ponieważ Czarne Modliszki są drużyną, wzajemne ograniczenia liczby drużyn i modeli pojedynczych w tym wypadku znoszą się (tzn. do drużyny Czarnych Modliszek dołączony jest model pojedynczy).

PŁOMIEŃ NATHANIELA

Ci „regularni" elitarni żołnierze zostali czasowo dołączeni do oddziałów Nikodemusa, zdążyli już wyróżnić się w boju.

ZASADY SPECJALNE. Identyczne z zasadami specjalnymi Elitarnej Piechoty Bractwa.

WYPOSAŻENIE. Żołnierze Płomienia Nathaniela są uzbrojeni w karabiny szturmowe VOLCANO i pistolety NEMESIS. Jeden Krzyżowiec w drużynie może zamiast Volcano być uzbrojony w HAC-20. Dziesiętnicy są uzbrojeni w PISTOLETY PUNISHER i CHAINRIPPERY.

STRUKTURA. 2 drużyny liczące po 5 Krzyżowców i jednego Dziesiętnika.

Płomień Nathaniela – Krzyżowiec

Strażnik Czarna Modliszka

ŚWIĘCI KRZYŻOWCY

CHRISTOS SKRUSZONY

Julius Christos był pozbawionym złudzeń młodym obywatelem Bauhausu, który nie przejawiał zainteresowania rodzinnym przedsiębiorstwem. Zamiast tego prowadził życie playboy'a – szybkie samochody, dobre ubrania i łatwe kobiety. Wymawiał się nawet od codziennej modlitwy w Katedrze Haimburgskiej, mówiąc, że woli prywatne modły.

Wszystko zmieniło się, gdy zaprzyjaźnił się z grupką nastolatków, którzy spróbowali zwerbować go do kultu Semai. Kiedy odmówił, kultyści wymordowali jego rodzinę. Jego samego uratował Arcyinkwizytor Gabriel Victorios, który nakazał mu okazać skruchę, porzucić prowadzone życie i odkupić swe grzechy poprzez naukę i służbę Sztuce. Przygnieciony ciężarem własnych grzechów, obarczający się winą za śmierć rodziny, młody Christos sprzedał rodzinne posiadłości, a otrzymane pieniądze przekazał Bractwu.

Do dziś dnia Christos próbuje odkupić swe winy. Czuje, że jedynym sposobem uzyskania przebaczenia od jego przebywającej w zaświatach rodziny jest uratowanie niewinnych przed połączeniem się z nimi we śmierci. Obecnie Christos jest zastępcą Nikodemusa. Podejmuje wielkie wysiłki, by chronić Arcyinkwizytora i jego ludzi.

ZASADY SPECJALNE

- Christos zna następujące dyscypliny Sztuki: SZTUKĘ TELEKINEZY, SZTUKĘ WPŁYWANIA i SZTUKĘ WYKLINANIA.

WYPOSAŻENIE. Christos posiada specjalnie zmodyfikowany STABILIZATOR MOCY, będący niegdyś własnością Victoriosa. Wykorzystując go, może w jednej turze wykonać dwie akcje Użycie Mocy Specjalnej, przy czym przynajmniej jedną akcję musi wykorzystać na rzucenie zaklęcia Sztuki. Kiedy Christos rzuca drugie zaklęcie w tej samej rundzie, wykonaj rzut 1k20. Przy wyniku 5 lub mniej, stabilizator mocy ulega czasowej awarii i nie można z niego korzystać do końca bitwy. Przy innych wynikach stabilizator działa normalnie. Z wyjątkiem zaklęcia Sztuki Wyklinania: Uleczenie Rany, Christos nie może dwukrotnie rzucić tego samego czaru w jednej rundzie.

Ponieważ Christos jest medykiem polowym Świętych Krzyżowców, musi wykorzystać jedną akcję na rzucenie zaklęcia Sztuki Wyklinania: Uleczenie Rany, jeśli na polu bitwy w jego polu widzenia znajdują się

Christos Skruszony

jacyś ranni (ale jeszcze nie martwi) Krzyżowcy. Rannym tym może być on sam.

Christos jest uzbrojony w ZESTAW PUNISHER, ale woli wykorzystywać swe zaklęcia.

STRUKTURA. Christos jest modelem pojedynczym i bohaterem.

GNIEW NATHANIELA

Autorem projektu Anioła Śmierci był sam Nikodemus. Oczywiście nalegał, by Imperial Military Design Artisans, firma produkująca pojazd, wykonała dla niego specjalny egzemplarz, z dodatkowym wyposażeniem i ulepszonym Deathlockdrumem i posągiem Nathaniela, umieszczonym z tyłu. Dowodząc w polu swymi oddziałami, zawsze wykorzystuje ten zmodyfikowany wehikuł, dzięki któremu jest bardziej mobilny.

BROŃ. Zmodyfikowany Deathlockdrum – DEATHLOCKDRUM MK. III. AMUNICJA WYBUCHOWA. Na modelach trafionych z tej broni umieść wzornik Granatu. Wszystkie znajdujące się pod nim modele otrzymują **OB** 16(x3).

GNIEW NATHANIELA

POJAZD	R	KP	W	A
	8	4	4	30

TYPE. Kołowy/Otwarty/Średni

ZASADY SPECJALNE.. Raz w ciągu gry właściciel Anioła Śmierci może zadeklarować, że dowolny strzał, który trafił pojazd, trafił w statuę Nathaniela, umieszczoną na wehikule. Kiedy tak się stanie, ani kierowca, ani pojazd nie odnoszą żadnych obrażeń, chociaż broń, korzystająca ze wzornika, zadaje obrażenia innym, znajdującym się pod nim modelom. Chęć skorzystania z tej zasady należy zadeklarować przed wykonaniem rzutu na Tabeli Trafień.

STRUKTURA. Nikodemus jest jedynym modelem, który może wejść do własnego Anioła Śmierci. Nie może do niego wsiąść żaden inny model, jeśli Arcyinkwizytor zostanie zabity lub porzuci swój wehikuł.

WŁÓCZNIE ŚMIERCI

W otaczającej Karnak dżungli żyje plemię znane ze swych wojowniczek – amazonek. Kiedy Nikodemus obronił ten lud przed Legionem Ciemności, szczep okazał wdzięczność, posyłając mu oddział wojowniczek, mających służyć tak długo, jak długo Arcyinkwizytor uzna za stosowne, a w razie ofiar, obiecując nowe rekrutki. Nikodemus natychmiast zabrał wojowniczki do swych posiadłości i centrum szkoleniowego, gdzie przeszły szkolenie Walkirii.

ZASADY SPECJALNE. Włócznie Śmierci mogą korzystać ze Sztuki Przemiany, ale ponieważ większość z nich nie jest biegła w Sztuce, mogą korzystać jedynie z dwóch czarów: Latanie i Siły. Ograniczeniu temu nie podlega jedynie ich Dziesiętniczka.

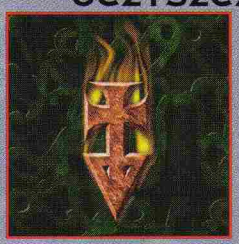
Włócznie Śmierci szkolą się do działania w formacji rozproszonej, w której niepotrzebny jest dowódca drużyny. Każdy model z tego oddziału musi znajdować się w odległości 6 cali od innego członka drużyny, aby znajdować się w odległości dowodzenia. Snajper musi być w odległości do 12 cali od innej Włóczni Śmierci,

Dopóki Dziesiętnik znajduje się w odległości dowodzenia całej drużyny, może działać jak normalny dowódca drużyny.

WYPOSAŻENIE. Wszystkie Włócznie Śmierci, łacznie z Dziesiętniczką, są uzbrojone w ZESTAW CASTIGATOR (patrz Warzone, str. 107). Snajper jest uzbrojony w MEPHISTO (patrz dalej Ekwipunek Świętych Krzyżowców).

STRUKTURA. Drużyna 5 Włóczni Śmierci, z których jedna jest snajperem. Drużyną „dowodzi" Dziesiętniczka, którą na polu bitwy przedstawia model pojedynczy.

OCZYSZCZAJACY PŁOMIEŃ



Każdy Inkwizytor uczy kadetów Drugiego Zakonu, Nikodemus nie jest tu wyjątkiem. Swych uczniów szkoli w prywatnej posiadłości, przydzielając ich do oddziału Oczyszczających Płomieni, kiedy uważa, że są gotowi do walki. Tylko po przejściu próby boju pozwala im przystąpić do Drugiego Zakonu.

Kadeci z Oczyszczającego Płomienia prawie nie znają strachu. Są fanatycznymi wojownikami, pragnącymi wykazać się w bitwie i albo zdobyć miejsce w Drugim Zakonie, albo zginąć w czasie próby.

ZASADY SPECJALNE

Ze względu na fanatyzm, Oczyszczające Płomienie mogą jednokrotnie powtórzyć nieudane testy paniki i ucieczki. Są jednak tak niecierpliwi i żądni wyróżnienia się w boju, że zawsze muszą zbliżać się do nieprzyjaciela. Kadeci, jeśli są w odległości jednego Ruchu od

wrogiego modelu, muszą zaszarżować do walki wręcz. W innym przypadku muszą wykorzystać przynajmniej jedną akcję Ruch, by zbliżyć się do nieprzyjaciela.

WYPOSAŻENIE. Oczyszczające Płomienie są uzbrojone w standardowy ekwipunek Inkwizytorów – AC-40.

STRUKTURA. Oczyszczające Płomienie walczą w pozbawionej dowódcy drużynie, liczącej 4 modele.

OGNISTY DECH

Nikodemus dysponuje własną eskadrą Ikarów, noszącą nazwę Ognisty Dech. Raz w ciągu tury Nikodemus albo Christos mogą wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej, by nakazać im wykonanie nalotu. Za każdym razem samoloty mogą zrzucić trzy bomby (OB 15(x3), wzornik Granatu).

Gracz, dowodzący Ognistym Dechem, wskazuje miejsce upadku pierwszej bomby (musi ono znajdować się w polu widzenia modelu, wzywającego pilotów) i kierunek nalotu. Następnie wykonuje się test **BS** Archanioła. Udany wynik oznacza, że we wskazanym miejscu umieszcza się pierwszy wskaźnik bomby.

Następnie rzuca się 1k20 i w odległości wskazanej przez wynik rzutu, w kierunku nalotu, umieszcza się drugi wskaźnik. Tę samą procedurę powtarza się dla trzeciej bomby.

Jeśli test **BS** będzie nieudany, pierwsza bomba upada w odległości do 10 cali od wskazanego miejsca. Wskaźnik umieszcza się na polu bitwy, wykorzystując normalne zasady rozrzutu. Miejsce upadku pozostałych bomb jest określane w normalny sposób.

SUKCES. Pierwsza bomba uderza dokładnie w cel. Zamiast rzutu 1k20, który ma określić miejsce uderzenia drugiej i trzeciej bomby, rzuć za każdym razem dwukrotnie i wybierz wynik, który ci bardziej odpowiada.

PORAŻKA. Zawodzi wyrzutnik bomby – Ognisty Dech nie może zostać użyty do końca bitwy.

ZESTRZELENIE IKARA

Wykorzystaj zasady dotyczące zestrzelenia helikopterów (patrz zasady Capitolu w podręczniku głównym). Jeśli zestrzelisz Ikara, wykonaj rzut 1k20. Przy wyniku 8 lub mniej, Archaniołowi udaje się katapultować z płonącego wraku – ląduje na polu walki. Losowo określ, który z graczy wskaże miejsce lądowania Archanioła. Drugi gracz wykonuje rzut na tabeli rozrzutu i może przemieścić Archanioła do 12 cali od wskazanego miejsca. W ten sposób Archanioł może wylądować poza polem bitwy (stołem).

Archaniołowie są uzbrojeni w pistolet NEMESIS i mogą korzystać ze Sztuki Przemiany. Po zestrzeleniu samolotu nie można już przeprowadzać nalotów.

PŁOMIEŃ NATHANIELA

W skład Świętych Krzyżowców wchodzą dwie dodatkowe drużyny Płomieni Nathaniela. Ich Zasady Specjalne, Wyposażenie i Struktura są identyczne, jak ich odpowiedników w Świętej Straży.

EKWIPUNEK ŚWIĘTYCH KRZYŻOWCÓW

Arcyinkwizytor wprowadził w ciągu swej służby wiele reform i zmian, które przetrwają setki lat. Przedstawiony poniżej nowy sprzęt został zaprojektowany i wykonany specjalnie dla potrzeb oddziałów Nikodemusa.

ŻĄDŁO MODLISZKI

W hełmy Czarnych Modliszek wbudowana jest broń taserowa. Kiedy Modliszka walczy wręcz, może wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej, by wystrzelić w przeciwnika Żądło, czasowo porażając go prądem o wysokim napięciu. Model trafiony Żądłem musi wykonać test **DOWODZENIA** (modele małe wykonują ten test z ujemnym modyfikatorem -2, duże z dodatnim +2, bardzo duże z dodatnim +4) – nieudany oznacza, że do końca tury trafiony model nie może wykonywać żadnych akcji. Obok spa-

ŻĄDŁO MODLISZKI			
ZB	ZM	MZ	OB
WW	–	–	spec.

Mephisto

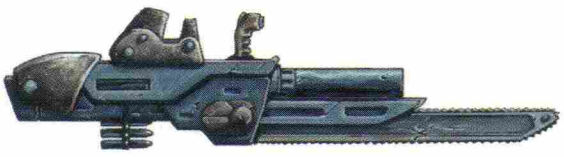
MEPHISTO			
ZB	ZM	MZ	OB
40	80	-3	15

raliżowanego modelu umieść odwrócony żeton „Ukryty". Trafiony powtórnie sparaliżowany model może wykonać test **P**, ale nie wykonuje żadnych innych akcji.

MEPHISTO

Karabin snajperski Mephisto jest jednym z najlepszych modeli tego typu, używanym zarówno przez Mortyfikatorów Bractwa, jak i sławnych Żołnierzy Zagłady. Czasami Mephisto wykorzystywany jest przez inne oddziały Bractwa, ma to jednak miejsce stosunkowo rzadko.

Mephisto jest bronią ze zbrojowni ogólnej.



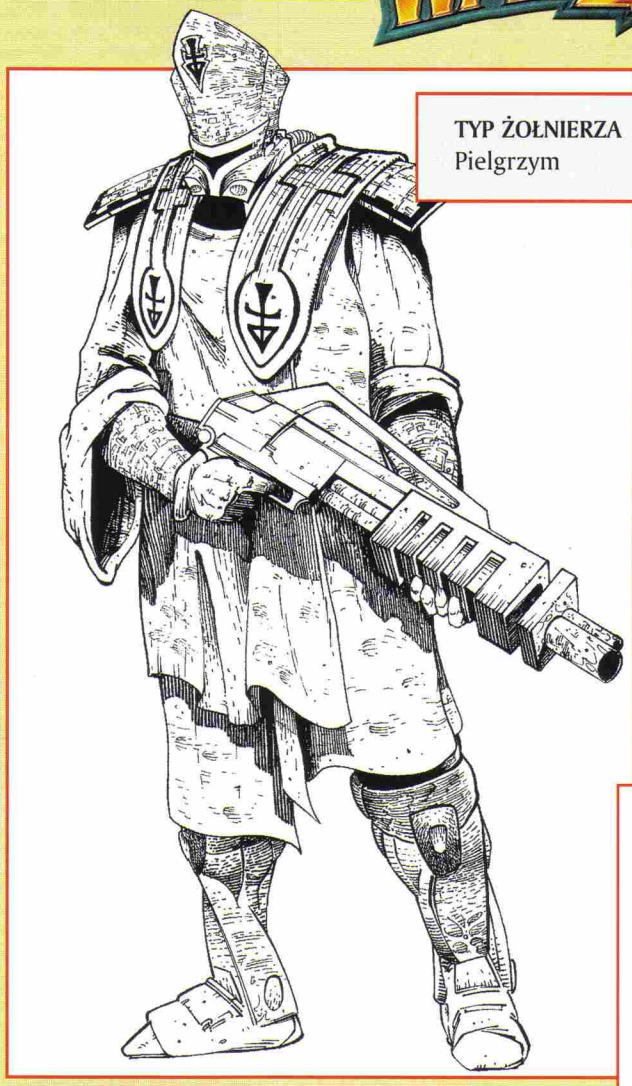
Gabriel

GABRIEL	ZB	ZM	MZ	OB
Justifier	8	15	-2	13
Miotacz ognia	wzornik	–	–	14
Bagnet łańcuchowy*	CC	–	–	13(x2)

* Można nim wykonywać zamaszyste cięcia.

GABRIEL

Nikodemus jest uzbrojony w śmiertelnie groźny artefakt, którego konstrukcja oparta jest na AC-40. Gabriel, bo tak nazywa się tak broń, jest osobistym orężem pierwszego spośród Inkwizytorów – wielu wielkich poprzedników Nikodemusa nosiło ten oręż. Oprócz bagnetu łańcuchowego, Gabriel jest wyposażony we wbudowany miotacz ognia.



TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Pielgrzym	13	14	-	14	3	1	1	3	24	22

PIELGRZYMI – OPRAWCY

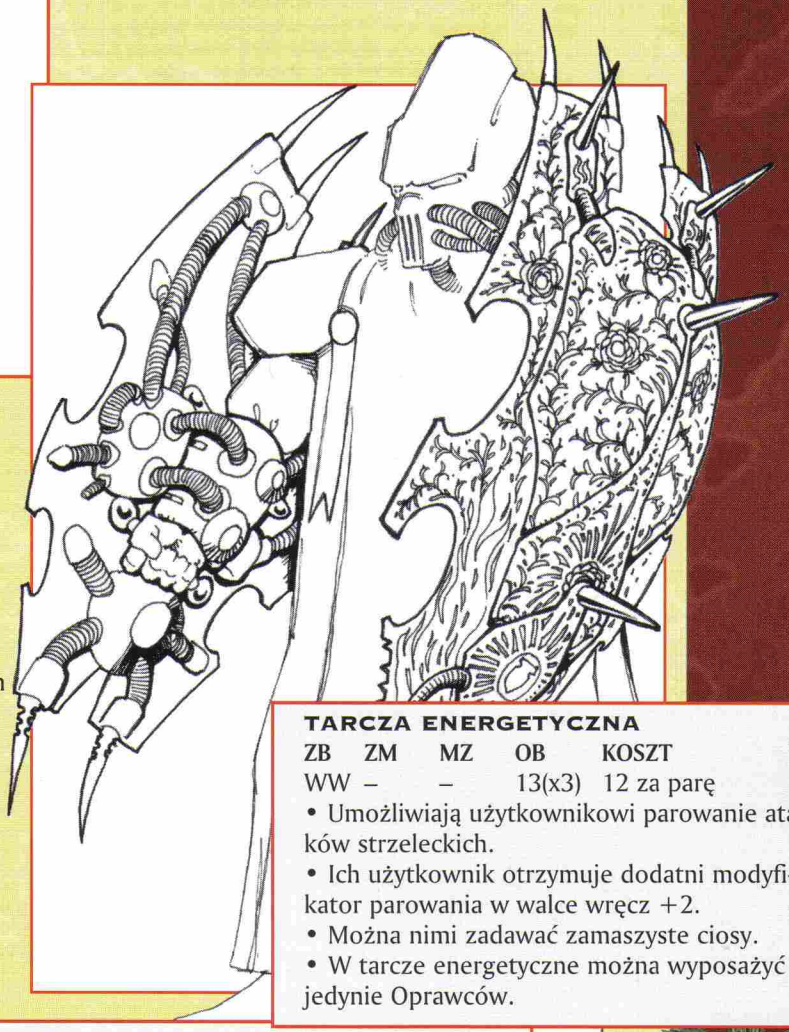
Oprawcy to nieliczna, niezwykle elitarna grupa Pielgrzymów, wyspecjalizowanych w brutalnych zabójstwach wykonywanych na rozkaz Kardynała.

ZASADY SPECJALNE

- Oprawcy nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki.
- Oprawcy mogą znać jedną Dyscyplinę Sztuki.

WYPOSAŻENIE. Pielgrzymi są uzbrojeni w parę TARCZ ENERGETYCZNYCH. Mogą zaatakować obiema tarczami w jednej akcji.

STRUKTURA. Oprawcy są nabywani jako modele pojedyncze, może ich kupić jedynie do armii Bractwa.



PIELGRZYMI

Pielgrzymi zazwyczaj wykorzystywani są w roli oddziałów eskortujących lub rozpoznawczych, przydzielanych do ekspedycji misjonarzy, zapuszczających się na nieznane tereny.

Słyną ze swego oddania Światłu i nienawiści do wszystkiego, co związane jest z Ciemnością.

ZASADY SPECJALNE

- Pielgrzymi nie uciekają z pola walki.

WYPOSAŻENIE. Pielgrzymi są uzbrojeni w karabin szturmowy CONVERTER i pistolet MP-21 NEMESIS.

CONVERTER

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
10	20	-2	14	5

STRUKTURA. Pielgrzymi są nabywani w pozbawionych przywódcy drużynach, liczących od 3 do 5 żołnierzy.

TARCZA ENERGETYCZNA

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
WW	–	–	13(x3)	12 za parę

- Umożliwiają użytkownikowi parowanie ataków strzeleckich.
- Ich użytkownik otrzymuje dodatni modyfikator parowania w walce wręcz +2.
- Można nimi zadawać zamaszyste ciosy.
- W tarcze energetyczne można wyposażyć jedynie Oprawców.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Pielgrzym Oprawca	16	10	13	15	4	3	2	3	27	55

ARCYPRAŁACI

Arcyprałaci to weterani oddziałów wojskowych Bractwa, wybierani spośród najlepszych żołnierzy wszystkich jednostek Świętej Organizacji. Niektórzy mogli służyć wcześniej w Elitarnej Straży, inni byli Świętymi Wojownikami. Oczywiście, lata młodości mają już za sobą, mimo to wciąż są groźnymi przeciwnikami.

Arcyprałaci noszą starożytne, ciężkie pancerze, w których elementy nowe są dodawane do starych fragmentów. Na pancerzach noszone są też relikwie i insygnia władzy.

ZASADY SPECJALNE

- Arcyprałaci nie uciekają z pola bitwy.
- Sierżanci Arcyprałatów posiadają znajomość Sztuki Telekinezy.

WYPOSAŻENIE. Arcyprałaci są uzbrojeni w AC-19 VOLCANO i PISTOLET NEMESIS. Arcyprałaci obsługujący broń ciężką posługują się AC-41 PURIFIERAMI. Sierżanci tego oddziału są uzbrojeni w AC-19 i PISTOLET NEMESIS.

STRUKTURA. Drużyny Arcyprałatów liczą od 2 do 4 żołnierzy, jednego żołnierza obsługującego broń ciężką i dowodzącego nimi sierżanta.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Arcyprałat	14	14	-	15	3	2	1	3	30	38
Arcyprałat z b. cięż.	12	15	-	15	3	2	1	3	30	39
Sierżant Arcyprałatów	15	14	14	16	3	2	1	3	30	55

NOWE ZAKLĘCIA SZTUKI

SZTUKA TELEKINEZY

ILUZJA

Zasięg: osoba rzucająca zaklęcie.
Poziom: 3
Efekt: czarujący model tworzy trwałą iluzję, która pozwala mu upodobnić się do dowolnej postaci humanoidalnej. Do końca tury każdy model, chcący zaatakować zaczarowaną figurkę, musi najpierw wykonać udany test Dowodzenia, aby odkryć prawdziwą naturę swojego celu.

LEWITACJA

Zasięg: osoba rzucająca zaklęcie.
Poziom: 5
Efekt: czarujący model zaczyna lewitować tuż nad powierzchnią ziemi i otrzymuje dodatni modyfikator +2 do R.
Na początku każdej tury model musi pomyślnie przejść test Dowodzenia, aby utrzymać Lewitację. Jeśli chcesz zakończyć lewitowanie, po prostu nie wykonuj testu Dowodzenia, w przeciwnym wypadku Lewitacja trwa aż do momentu wykonania nieudanego testu DW. Lewitujący model nigdy nie może się ukrywać.

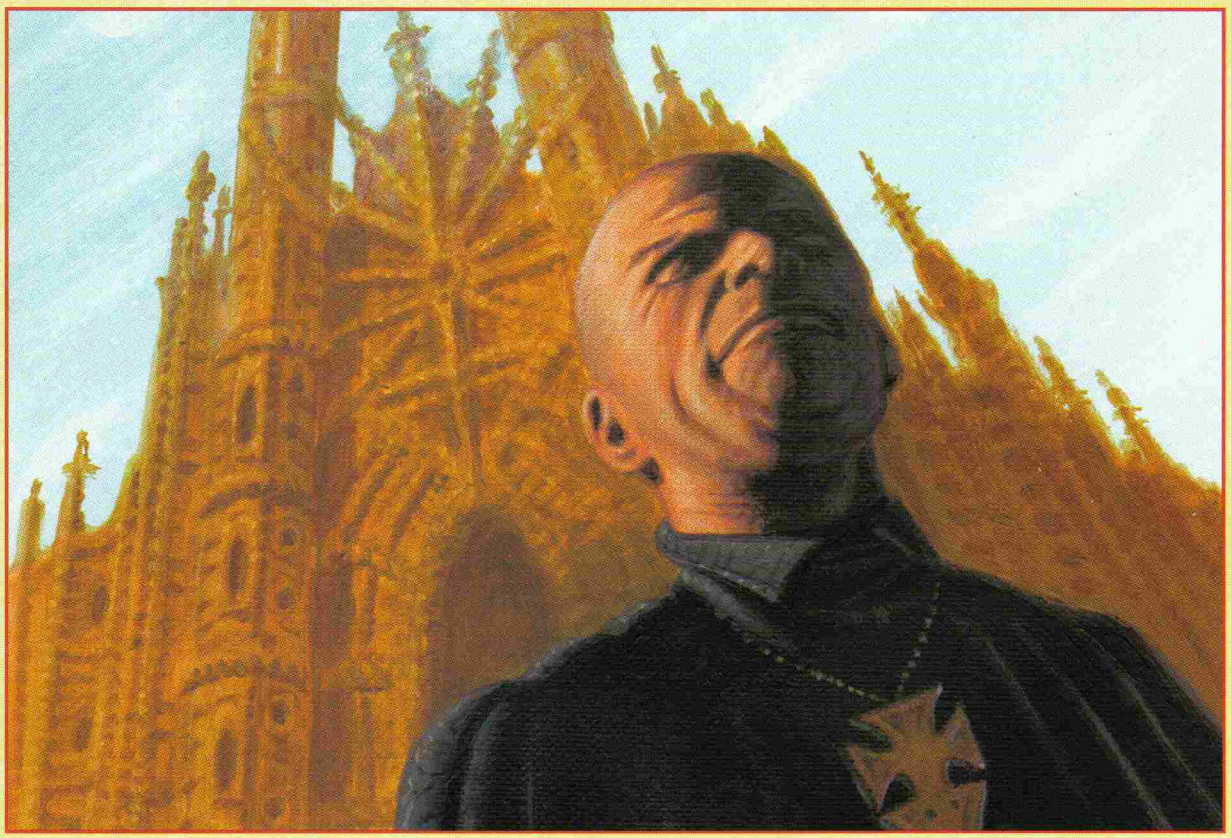
SZTUKA PRZEWIDYWANIA

OBECNOŚĆ

Zasięg: 12 cali.
Poziom: 2
Efekt: rzucający to zaklęcie natychmiast wykrywa wszystkie modele w promieniu 12 cali. Jeżeli model nie przeciwstawi się temu czarowi, automatycznie traci status Ukrytego.

WIDZENIE

Zasięg: 24 cale.
Poziom: 3
Efekt: czar ten umożliwia rzucającemu go modelowi widzenie poprzez ściany, wzgórza czy też jakiekolwiek inne przeszkody, normalnie blokujące pole widzenia. Czar działa do końca tury.



SZTUKA WPŁYWANIA

HIPNOZA

Zasięg: pole widzenia
Poziom: 5
Efekt: czar może zostać rzucony na dowolny oddział, który nie był aktywowany podczas bieżącej tury. Jeżeli modele nie przeciwstawią się czarowi, rzucający zaklęcie może zmusić je do wykonania ruchu, poświęcając na to własne akcje. Model, który jest pod wpływem Hipnozy, musi poruszać się w kierunku czarującego modelu.

EGZORCYZM

Zasięg: w promieniu 6 cali od rzucającego.
Poziom: 2
Efekt: rzucający ten czar może sprawić, że dowolnemu Ożywieńczemu Legioniście wróci częściowo pamięć o czasach, kiedy jeszcze był człowiekiem. Jeżeli model nie przeciwstawi się zaklęciu, do końca tury nie może atakować modelu, który rzucił zaklęcie.

OCHRONA UMYSŁU

Zasięg: osoba rzucająca zaklęcie.
Poziom: 6
Efekt: rzucający ten czar może wznieść „ścianę" wokół swojego umysłu, która zapewnia częściową ochronę przed Mroczną Harmonią. Kiedy Mroczna Harmonia zostanie użyta przeciwko takiemu modelowi, wykonaj rzut K20. Wynik rzutu, mniejszy lub równy 10 oznacza, że Ochrona Umysłu ochroniła figurkę przed wpływem Harmonii. Czar trwa do momentu, w którym model przestanie go podtrzymywać. Podtrzymanie zaklęcia wymaga wydania jednej akcji i musi zostać ogłoszone na początku tury, przed uaktywnieniem jakiegokolwiek oddziału.

SZTUKA WYKLINANIA

PRZEGNANIE CHOROBY

Zasięg: dotyk
Poziom: 3
Efekt: dzięki temu zaklęciu model może uszkodzić do końca gry jedno urządzenie nekrobioniczne (specjalne wyposażenie Legionu Ciemności – jego opis znajduje się w Kompendium 1: Świt Wojny). Rzucający zaklęcie model musi, przytykając swoją podstawką do podstawki przeciwnika, poświecić akcję, by dotknąć niszczonego sprzętu. Jest to uważane za atak, dlatego można go parować.

PRZEGNANIE ZAKAŻENIA

Zasięg: dotyk
Poziom: 3
Efekt: dzięki temu zaklęciu model może pozbawić dowolną figurkę DOWOLNEJ zdolności naturalnej (nie mechanicznej, jak np. wynikającej z bojowej jednostki medycznej) regeneracji (to znaczy naturalnego leczenia odniesionych obrażeń). Rzucający zaklęcie model musi, dotykając swoją podstawką do podstawki przeciwnika, poświęcić akcję, by dotknąć celu zaklęcia. Cel działania czaru do końca gry traci zdolność regeneracji, jeśli nie uda mu się oprzeć działaniu zaklęcia. Jest to uważane za atak, dlatego można go parować.

PRZEGNANIE ZŁYCH WPŁYWÓW

Zasięg: dotyk
Poziom: 3
Efekt: ten czar pozwala rzucającemu na usunięcie dowolnego efektu Mrocznej Harmonii, który zmienia w jakiś sposób model – zaklęcie nie działa na wyposażenie i broń. Zaklęcie może jedynie odwrócić efekty działania Harmonii, które zmieniły naturę modelu, nie działa na nic innego. Rzucający zaklęcie musi, przytykając swoją podstawką do podstawki celu działania zaklęcia, poświęcić akcję, by go dotknąć. Działanie Harmonii zostaje przerwane, jeśli rzucenie czaru będzie skuteczne. Model, który został wyzwolony spod działania Mrocznej harmonii, posiada status taki, jak przed nałożeniem na niego klątwy Mrocznej Harmonii.

PRZEGNANIE ZŁYCH MYŚLI

Zasięg: dotyk
Poziom: 4
Efekt: ten czar pozwala rzucającemu na zmianę świadomości innego modelu, także SI. Rzucający zaklęcie musi, przytykając swoją podstawką do podstawki celu czaru, poświęcić akcję, by go dotknąć. Jest to uważane za atak, dlatego można go parować. Jeżeli ofiara nie zdoła skutecznie przeciwstawić się działaniu zaklęcia, nie może atakować żadnego modelu, należącego do tej samej armii, co rzucający czar. Efekt trwa do końca tury.

SZTUKA ŻYWIOŁÓW

ŚCIANA ŻYWIOŁÓW

Zasięg: pole widzenia
Poziom: zmienny
Efekt: zaklęcie to tworzy powietrzną, wznoszącą się ku górze ścianę, sięgającą daleko poza zasięg wzroku. Długość ściany w calach równa jest poziomowi czaru. Żaden model nie może strzelać ani przechodzić przez taką ścianę. Zaznacz żetonami miejsca na polu bitwy, w których ściana zaczyna się i kończy. Ściana musi biec w linii prostej, może natomiast przechodzić nad wzgórzami i nierównym terenem. Ściana jest przezroczysta, ale nie można jej zniszczyć, utrzymuje się do końca tury.

KULA ŻYWIOŁÓW

Zasięg: pole widzenia
Poziom: podwojona wartość Siły celu
Efekt: ten czar wytwarza kulę czystej energii, która

może powalić przeciwnika na ziemię. Jeżeli model nie zdoła przeciwstawić się zaklęciu, przewraca się go na bok. Powstanie wymaga poświęcenia jednej akcji. Model, który atakuje przewróconą figurkę, otrzymuje dodatni modyfikator +4 do trafienia, zarówno przy ataku w walce wręcz, jak i przy ataku strzeleckim. Minimalny poziom tego czaru jest równy 2.

BŁYSKAWICA

Zasięg: pole widzenia
Poziom: 5
Efekt: dzięki temu zaklęciu rzucający go model może uderzyć przeciwnika niewidzialną błyskawicą. Obrażenia zadawane przez błyskawicę równe są 14. Cel zaklęcia zostaje automatycznie trafiony, jeśli nie zdoła przeciwstawić się działaniu zaklęcia.

PRZECIWSTAWIENIE SIĘ ŻYWIOŁOM

Zasięg: osoba rzucająca zaklęcie
Poziom: 2
Efekt: czarujący model uzyskuje odporność na ataki, które powodują obrażenia poprzez ciepło/ogień lub zimno/lód. Efekt trwa do końca tury.

SZTUKA MANIPULACJI

SUGESTIA

Zasięg: pole widzenia
Poziom: 4
Efekt: rzucenie tego czaru pozwala na zasugerowanie modelowi, kto tak naprawdę jest jego wrogiem. Jeżeli model nie przeciwstawi się zaklęciu, to w następnej akcji zaatakuje wskazaną figurkę, którą będzie uważał za wroga. Po ataku czar przestaje działać.

ROZPOZNANIE PRAWDY

Zasięg: pole widzenia.
Poziom: 4
Efekt: jeżeli model nie przeciwstawi się zaklęciu, jego przynależność zostanie rozpoznana przez wszystkie modele znajdujące się na polu bitwy. Czar ten jest szczególnie użyteczny przeciwko Mrocznym Myśliwym Legionu Ciemności.

PRZEKAZ TELEPATYCZNY

Zasięg: pole widzenia
Poziom: 4
Efekt: czar ten może być rzucany jedynie przez modele, które Czekają, pomimo że normalnie nie można wykorzystywać akcji Czekanie na Użycie Mocy Specjalnej. Efektem czaru może być dodatni modyfikator +4, który może otrzymać model chcący rzucić czar Sztuki, lub negatywny modyfikator -4, który otrzymuje model próbujący przywołać zaklęcie Mrocznej Harmonii, z listy darów dowolnego Apostoła. W momencie, w którym cel zaklęcia rozpoczyna rzucać czar, czarujący model może natychmiast wykorzystać akcję Czekania. Jeżeli ofiara nie przeciwstawi się zaklęciu, otrzymuje modyfikator +4 lub -4. Jeżeli model wykorzystał akcję Czekania na Użycie Mocy Specjalnej w ciągu nowej tury, może ponownie Użyć Mocy Specjalnej w ciągu tej tury.

BŁOGOSŁAWIONA WESTALKA LAURA

Przykładowy wzór wierności Światłu – Błogosławiona Westalka Laura prowadzi żeńską część Drugiego Zakonu od jednego zwycięstwa do drugiego. Jej szybkość i zręczność na polu bitwy są legendarne, za wielki zaszczyt uznawana jest możliwość walki u jej boku, w wiecznym boju pomiędzy światłem a ciemnością. Laura jest także ceniona przez korporacje za jej nieskazitelnie czyste akta dotyczące operacji prowadzonych przeciwko siłom Ciemności.

WŁÓCZNIA CASTIGATOR

ZB	ZM	MZ	OB
WW	–	–	14(x2)

• Można wykonywać zamaszyste cięcia.

ZASADY SPECJALNE

- Laura zna wszystkie Dyscypliny Sztuki.
- Kiedy Błogosławiona Westalka Laura znajduje się na polu bitwy wszystkie Walkirie i Westalki mogą używać wszystkich Dyscyplin Sztuki. W, momencie którym Laura zostaje usunięta ze stołu (zabita) wszystkie Westalki i Walkirie mogą używać tylko jednej Dyscypliny.
- Laura przeszła szkolenie w walce wręcz.

WYPOSAŻENIE. Błogosławiona Westalka Laura uzbrojona jest w wywkonaną własnoręcznie włócznię Castigator oraz pistolet Punisher.

STRUKTURA. Błogosławiona Westalka Laura jest modelem pojedynczym i bohaterem.

BŁOGOSŁAWIONA WESTALKA LAURA									
WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
17	16	16	17	5	3	3	4	27	115

SIERŻANT CARTER

Sierżant Carter został odznaczony Orłem Wolności po tym jak sam jeden zaatakował hordę Nekromutantów, która wycięła jeden z jego oddziałów. Własnoręcznie oderwał głowy kilku z nich w czasie bojowego szału, po czym bezpiecznie odprowadził połowę swoich oddziałów z powrotem. Sierżant Carter znany jest ze swej nieustraszonej natury, a jego przewodnie powiedzenie „Musisz być mężczyzną, kiedy nadchodzi ku temu czas" ma widoczny wpływ na żołnierzy, którymi dowodzi, a którzy ruszają za nim ślepo w wir najgorętszych walk.

ZASADY SPECJALNE.

- Sierżant Carter nie ulega panice i nie ucieka z pola bitwy.
- Sierżant Carter przeszedł szkolenie w walce wręcz.
- Sierżant Carter może Użyć Mocy Specjalnej, aby zebrać dowolny model lub oddział Capitolu, znajdujący się w twojej armii.

SIERŻANT CARTER									
WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
18	13	–	18	4	3	3	3	24	100

- Sierżant Carter preferuje walkę sam na sam z przeciwnikiem. Carter musi używać swoich pięści do walki wręcz. Jego ciosy zadają Obrażenia równe 13, z powodu specjalnych stalowych kastetów, które Carter wszył w swoje rękawice. Może on wykonywać dwa ataki wręcz swoimi pięściami na każdą użytą akcję.

WYPOSAŻENIE. Sierżant Carter jest uzbrojony w broń wykonaną specjalnie na jego polecenie - karabin szturmowy PPX . Koszt tej broni uwzględniony został w Koszcie Cartera.

STRUKTURA. Sierżant Carter jest traktowany jako bohater.

KARABIN SZTURMOWY PPX

ZB	ZM	MZ	OB
10	20	-3	14

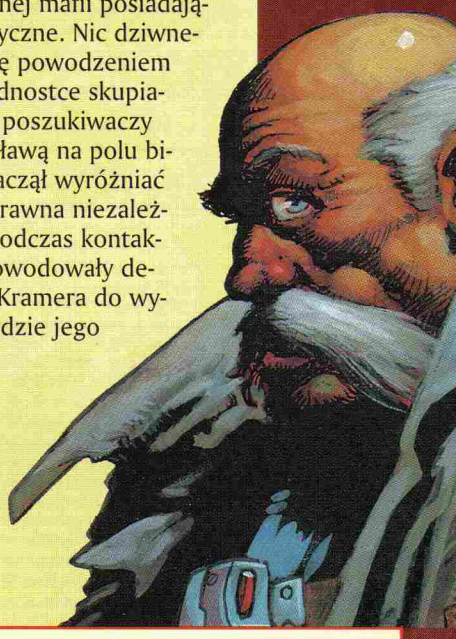
PISTOLET PIRANHA

ZB	ZM	MZ	OB
15	20	-3	14

• Może być używany do walki wręcz.

JAKE KRAMER

Obdarzony korpulentną sylwetką, Jake Kramer jest weteranem niezliczonych bitew i licznych tajnych operacji. Najprawdopodobniej urodzony z naturalnym talentem do pakowania się w kłopoty, Jake jako nastolatek zmuszony został do wstąpienia w szeregi Wolnych Marines, w celu uniknięcia wyroku dożywotniej ciężkiej pracy w karnej kolonii, który otrzymał za zabicie w samoobronie szefa lokalnej mafii posiadającego silne powiązania polityczne. Nic dziwnego, że młody Jake cieszył się powodzeniem wśród Wolnych Marines, jednostce skupiającej złodziei, morderców i poszukiwaczy przygód i cieszącej się złą sławą na polu bitwy. Chociaż Jake szybko zaczął wyróżniać się w walce, to jego niepoprawna niezależność oraz nieodłączne problemy podczas kontaktów z ważnymi osobistościami spowodowały decyzję dowództwa o przeniesieniu Kramera do wykonywania Operacji Specjalnych, gdzie jego znaczne umiejętności walki mogły być wykorzystane podczas akcji w mniej złożonym środowisku. Początkowo Jake pokochał wrażenia i niebezpieczeństwa związane z wykonywaniem tajnych operacji, ale wraz z upływem czasu zaczął zdawać sobie sprawę, że ponoszone przez niego ryzyko i jego ciężka praca, tak naprawdę niczego nie zmieniają, nikt nie dbał o nic poza swoją własną osobą. Przeżyte doswiadczenia doprowadziły do tego, że Jake Kramer jest teraz zgorzkniałym człowiekiem, zdającym sobie jednocześnie sprawę z tego, że jest już zbyt stary, aby się zmienić (być może również zbyt bardzo przywiązanym do wrażeń związanych z misjami, jego jedyną, prawdziwą rozrywką).



JAKE KRAMER

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
15	15	–	15	4	3	2	3	24	110

ZASADY SPECJALNE

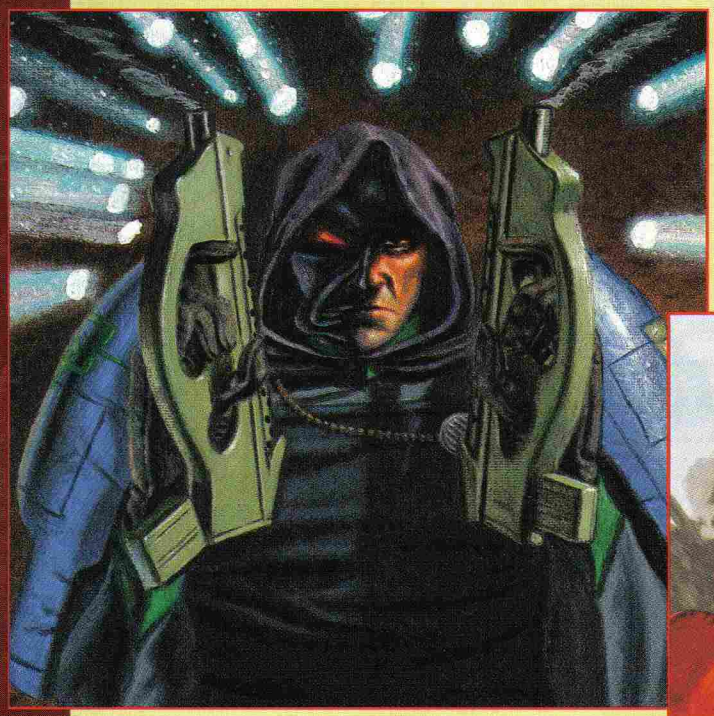
- Jake przeszedł szkolenie w kryciu się, walce wręcz, walce w dżungli oraz szkolenie specjalne.
- Jake nie ulega panice i nie ucieka z pola bitwy.
- Jake może zostać wystawiony w ukryciu i na czekaniu, w dowolnym miejscu pola bitwy, przed rozpoczęciem walki. Nie może zostać wystawiony w strefie rozstawienia przeciwnej strony.

WYPOSAŻENIE. Jake Kramer uzbrojony jest w Miotacz Gehenny i w pistolet Piranha. Koszt tych broni został uwzględniony w Koszcie Jake'a.

STRUKTURA. Jake traktowany jest jako bohater.

CORAL BEACH

Coral Beach jest człowiekiem milczącym i znakomicie nadaje się do uciszania innych. Zwykle pracuje z oddziałem wybranych przez siebie Szaserów. Wysyłany jest na misje, wymagające ogromnego zdyscyplinowania i bezwzględności. Beach jest dobrze znany z tego, że powierzone zadanie stara się wykonać za wszelką cenę, używając każdej dostępnej metody – nawet jeśli oznacza to poświęcenie znacznej liczby przyjaznych żołnierzy lub przypadkowych świadków. Coral posiada specjalną odporność mentalną na nadnaturalne zjawiska, zdobył ją w dzieciństwie w komnacie testów, gdzie doświadczył rzeczy, w które trudno nawet uwierzyć. Posiada również prototypowe wszczepy, mające wzmocnić jego zdolności mentalne.



CORAL BEACH

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
13	16	–	17	4	3	2	3	28	128

ZASADY SPECJALNE

- Coral Beach nie ulega panice i nie ucieka z pola bitwy.
- Kiedy Coral Beach znajduje się w grze, wszyscy Szaserzy, znajdujący się w tej samej co Coral armii, nie ulegają panice.
- Coral Beach, ze względu na przynależność do Cybertronicu, jest niewrażliwy na Sztukę i Mroczną Harmonię.
- Coral uważany jest za Szasera. Wszelkie przepisy związane z Szaserami odnoszą się również do niego.

WYPOSAŻENIE. Coral Beach uzbrojony jest w dwa P1000, może w tej samej akcji wystrzelić z obu pistoletów. Koszt broni został uwzględniony w Koszcie Corala.

TIMOTHY MACGUIRE

Po sprawdzeniu się w wielu bitwach z Bauhasem w dżunglach Wenus, Timothy Macguire otrzymał awans na podpułkownika, po czym przeniosiono go do Lwów, gdzie ma pomagać w walkach z Cybertronicem. Siła Macguire'a leży w jego zdolnościach przywódczych i umiejętności wzbudzania odwagi w ludziach, którymi dowodzi. Lubi podejmować ryzyko – ale tylko do pewnego stopnia. Reputacja dowódcy, przeprowadzającego operacje z minimalnymi stratami, jaką się cieszy, przyczyniła się do tego, że niejeden Złoty Lew prosi o przeniesienie do jego oddziału.

TIMOTHY MACGUIRE

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
14	16	-	16	4	3	2	3	26	110

ZASADY SPECJALNE

- Timothy Macguire nie ulega panice i nie ucieka z pola bitwy.
- Timothy posiada następujące zdolności specjalne: świetny strzelec i zmysł taktyczny.
- Ponieważ jest bohaterem, obecność na polu bitwy Edwarda S. Murdocha nie przynosi mu żadnych korzyści.

WYPOSAŻENIE. Timothy jest uzbrojony w zaprojektowaną przez siebie broń, której nazwa pochodzi od jego nazwiska – MACGUIRE. Koszt tej broni został uwzględniony w Koszcie Timothiego.

KARABIN SZTURMOWY MACGUIRE			
ZB	ZM	MZ	OB
10	20	-5	18

STRUKTURA. Timothy Macguire jest bohaterem. Możesz go wystawić jedynie wtedy, gdy w twej armii znajduje się przynajmniej jeden oddział Złotych Lwów.

TOSHIRO

Toshiro jest jednym z najbardziej znanych Wojowników Cienia – budzi strach nawet w szeregach żołnierzy Mishimy, gdyż często wykorzystuje się go do rozwiązywania wewnętrznych sporów, wymagających, jakby tu powiedzieć – subtelności. Toshiro jest bezwzględnym i brutalnym zabójcą, całkowicie pozbawionym uczuć. Jego lojalność przekracza wszelkie granice, a reputację tę „zdobył" w młodym wieku, kiedy brutalnie zamordował swojego skorumpowanego ojca. Dla Toshiro honor i lojalność wobec Lorda Spadkobiercy stoi ponad wszystkim.

ZASADY SPECJALNE

- Toshiro uważany jest za Wojownika Cienia, odnoszą się do niego wszystkie zasady, dotyczące tej formacji.
- Toshiro nie ulega panice i nie ucieka z pola bitwy.
- Toshiro nigdy nie może korzystać z osłony dodatkowej.
- Toshiro jest mistrzem w ukrywaniu się. Wrogie modele otrzymują dodatkowy w stosunku do wszystkich innych ujemny modyfikator -8 do próby wykrycia Toshiro.

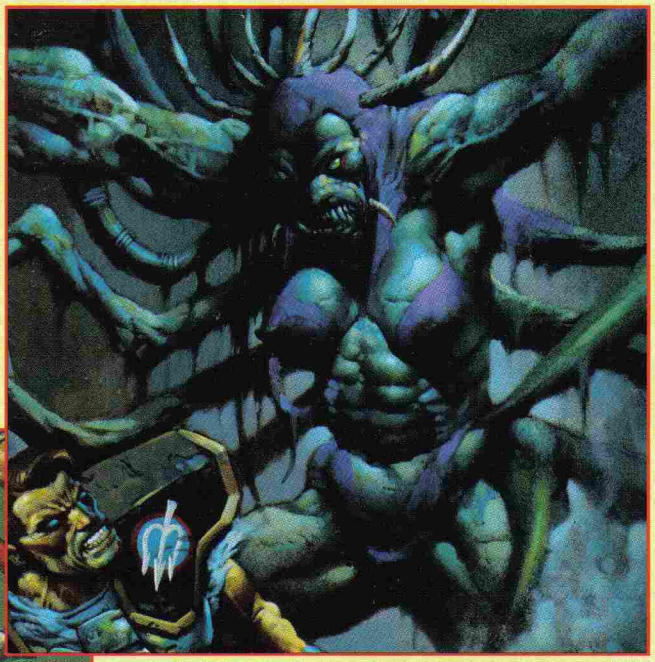
WYPOSAŻENIE. Toshiro jest uzbrojony w taki sam sposób, co Wojownicy Cienia – w zmodyfikowany ZESTAW PUNISHER. Koszt broni został uwzględniony w Koszcie Toshiro.

STRUKTURA. Toshiro jest bohaterem. Możesz go wystawić jedynie wtedy, gdy w twej armii posiadasz przynajmniej jeden oddział Wojowników Cienia.

TOSHIRO									
WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
16	16	–	16	4	2	3	4	22	117

GOLGOTHA

Golgotha jest Nefarytą w służbie Algerotha, Apostoła Wojny. Dowodzi Cytadelą Legionu Ciemności, ukrytą w odosobnionym regionie Wenus. Tak jak wszyscy Nefaryci, Golgotha jest osobą niezwykle ambitną, ciągle usiłującą zdobyć sławę i potęgę podczas służby Algerothowi i Mrocznym Siłom. Podczas nieustającego niszczenia ludzkości, Golgotha jednocześnie bezustannie spiskuje i knuje przeciwko innym Nefarytom, w szczególności przeciwko Najwyższemu Władcy Alakhaiowi, swemu głównemu rywalowi. Mierząc ponad 3 metry, Pięna i bestia w jednym ciele, niesamowita bladość jej skóry wskazuje równocześnie na arystokratyczne pochodzenie, jak i na śmiertelną chorobę. Golgotha przedstawia imponujący widok. Golgotha zazwyczaj nosi na plecach, podobny do pająka, stabilizator mocy Mrocznej Harmonii, urządzenie, które pozwala jej na zbieranie energii Legionu Ciemności i używania mrocznych darów do granic ich możliwości.



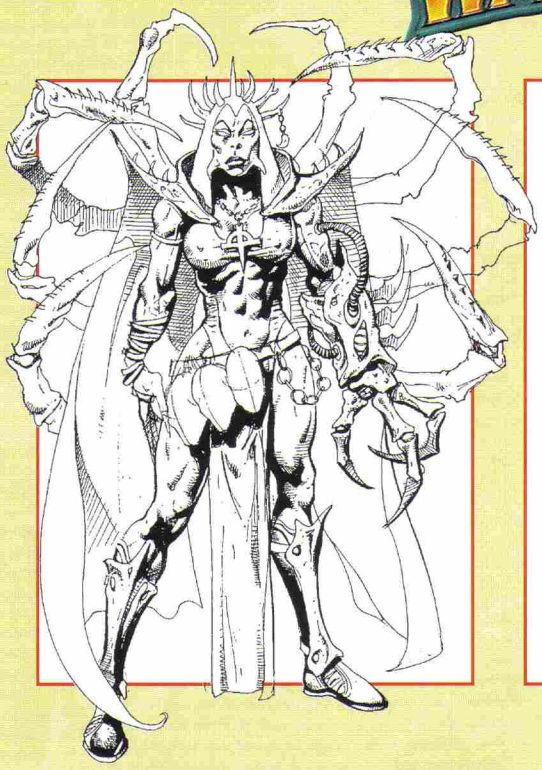
Niewiele wiadomo na temat pochodzenia Golgothy, ale jedna z teorii utrzymuje, że Golgotha była kiedyś człowiekiem i należała do elitarnego oddziału Bractwa – Walkirii, składającego się wyłącznie z kobiet, i że została ranna oraz pojmana podczas pierwszej bitwy Bractwa z siłami Algerotha (hipoteza ta wyjaśnia również, dlaczego Golgotha przejawia szczególny pociąg do mężczyzn, dzięki któremu otrzymała przydomek „Mistrzyni Bólu".)

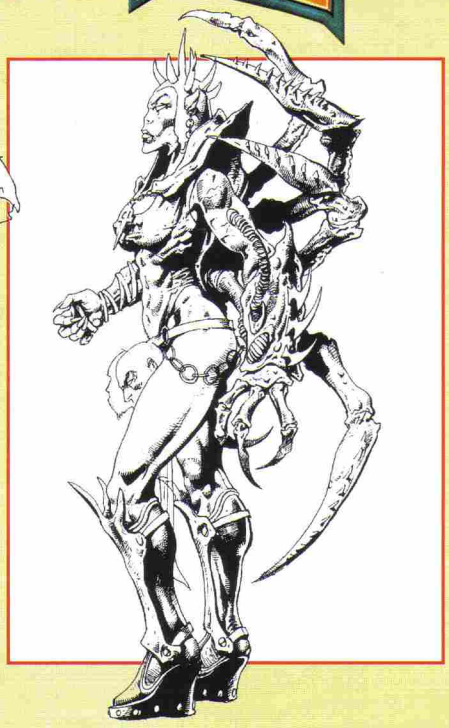
ZASADY SPECJALNE.

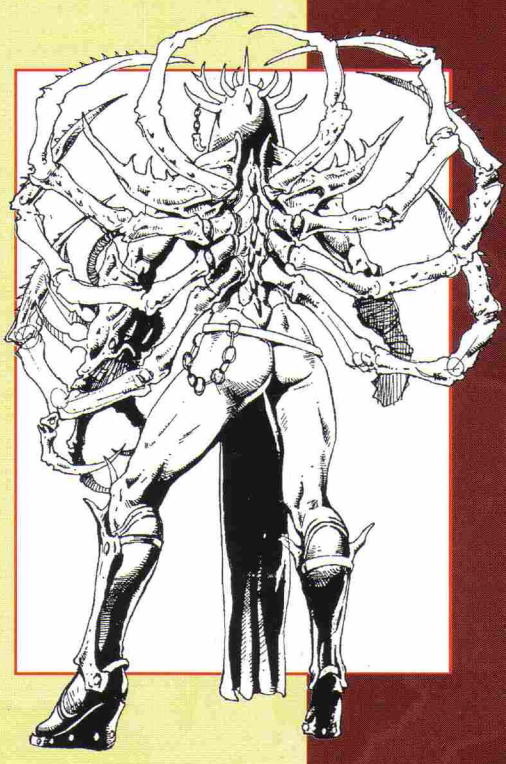
- Golgotha jest modelem dużym.
- Wzbudza strach we wszystkich przeciwstawiającym się jej modelom (patrz *Kompendium 1: Świt Wojny*).
- Golgotha jest niewrażliwa na Sztukę. Kiedy jest celem jakiegokolwiek zaklęcia Sztuki, wykonaj rzut K20. Rezultat 10 lub mniej oznacza, że zaklęcie nie zadziałało.
- Pożądanie – raz na każdą aktywację Golgothy, może ona wskazać dowolnego prze-

GOLGOTHA

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
15	–	15	16	5	4	4	5	28	135







ciwnika– mężczyznę, Model ten musi wykonać test Dowodzenia – jeżeli go nie przejdzie, nie może wykonywać żadnych akcji, aż do momentu ponownej aktywacji Golgothy (jeżeli Golgotha zginie przed swoją kolejną aktywacją, zauroczony model otrząsa się z pożądania). Do końca tury Golgotha nie może nic więcej zrobić zauroczonemu modelowi. Wywołanie Pożądania nie wymaga od Golgothy użycia akcji.

- Golgotha może posiadać 10 Darów Ciemności wybranych z listy Mrocznej Harmonii lub z listy Algerotha.
- Jeżeli Golgotha znajduje się na polu bitwy razem z Alakhai'em i zostanie aktywowana w odległości 20 cali od niego, to musi zostać wykonany test Dowodzenia. Jeżeli Golgotha nie przejdzie tego testu, musi zaatakować Alakhaia. Przeciwny gracz przejmuje wtedy na całą turę kontrolę nad Golgothą i musi użyć jej do ataku na Alakhaia (w sposób najbardziej odpowiadający przeciwnemu graczowi). Jeżeli Alakhai jest uaktywniony w odległości 20 cali od Golgothy, podlega wyżej opisanej procedurze.

WYPOSAŻENIE.

KOLCZAK HORITSY

Wiek tego artefaktu liczony jest w eonach, a jego własności nie zostały do końca poznane. Jego charakter jest symbiotyczny. W tej chwili wybrał Golgothę jako swoje stałe miejsce.

- Pozwala Golgocie na Użycie 2 Akcji Specjalnych na turę, pod warunkiem, że przynajmniej jedna zostanie użyta na Mroczną Harmonię lub obydwie do specjalnej zdolności leczenie opisanej poniżej (Golgotha nie może używać tego samego Daru dwukrotnie podczas tury).
- Kolczak dodaje Golgocie dodatni modyfikator +3 do parowania w walce wręcz, pozwala jej również na parowanie modelu o dowolnie dużej sile, ale do parowania ciosów modelu o sile nie pozwalającej Golgocie normalnie parować, nie otrzymuje ona modyfikatora.
- Raz w ciągu tury Golgotha może Użyć Mocy Specjalnej, jednej bądź dwóch, aby wyleczyć obrażenie, którego doznała.
- Koszt tej broni został uwzględniony w Koszcie Golgothy.

RĘKAWICA NEKROTECHNICZNA

Golgotha walczy rękawicą, która została jej wszczepiona w ramię. Jest to straszliwa broń.

- Koszt jej został uwzględniony w Koszcie Golgothy.

RĘKAWICA NEKROTECHNICZNA			
ZB	ZM	MZ	OB
WW	–	–	12(x3)

• Można nią wykonywać zamaszyste cięcia.

STRUKTURA.

Golgotha jest modelem pojedynczym i bohaterem. Może być wystawiana jedynie w armiach Legionu Ciemności.

STAHLER

Erwin Stahler jest człowiekiem, w którego żyłach płynie krew jednego z szlachetniejszych rodów Bauhausu. Utrzymuje on stanowisko Ministra Obrony i Wielkiego Mistrza „Najwyższego Zakonu Zasłużonych Pośród Templariuszy Wenus". Jego forteca, pałac Stahlera, znajduje się pośrodku Heimburga, w samym sercu imperium Bauhasu. Silne koneksje polityczne i społeczne czynią ze Stahlera osobę, z którą należy się liczyć. Znając Stahlera jako człowieka bezlitosnego i wzbudzającego strach, jego koledzy ministrowie nawet nie domyślają się strasznej prawdy – serce Stahlera pompuje nie tylko błękitną krew, ale również okropną truciznę herezji Legionu Ciemności. Będąc całkowicie rozwiniętym heretykiem z darami Mrocznej Technologii, Stahler używa tej nieczystej przewagi do umocnienia swojej pozycji i do rozprawienia się z wrogami.

Lord Marszałek Erwin Stahler był człowiekiem, którego kariera została zaplanowana przez rodzinę jeszcze przed jego narodzeniem. Ze względu na dobre pochodzenie, wykształcenie oraz kontakty, została mu przeznaczona wysoka pozycja wśród arystokracji Bauhausu. Stahler nie spełniał jednak pokładanych w nim nadziei, okazał się kiepskim dowódcą i beznadziejnym żołnierzem. Wydawało się, że jego krótka kariera wojskowa zakończyła się wraz z unicestwieniem oddziału, którym dowodził, podczas bitwy na Wenus. Uznany za zabitego w czasie akcji, Stahler pojawił się miesiąc później, jako jedyny cudownie ocalały z masakry.

Od tego momentu los Stahlera odmienił się; arystokrata zaczął agresywnie i śmiało sięgać po coraz wyższe pozycje w Ministerstwie Bauhausu.

W czasie miesiąca, kiedy uznano go za nieżywego, Stahler spotkał Golgothę i zawarł pakt z Legionem Ciemności, który na zawsze miał odmienić życie jego i tych, którzy – na własne nieszczęście – znaleźli się u jego boku. Z wystającymi kośćmi policzkowymi, szlachetnym profilem i klasyczną brodą Romanowów, Stahler wygląda jak idealny arystokrata Bau-

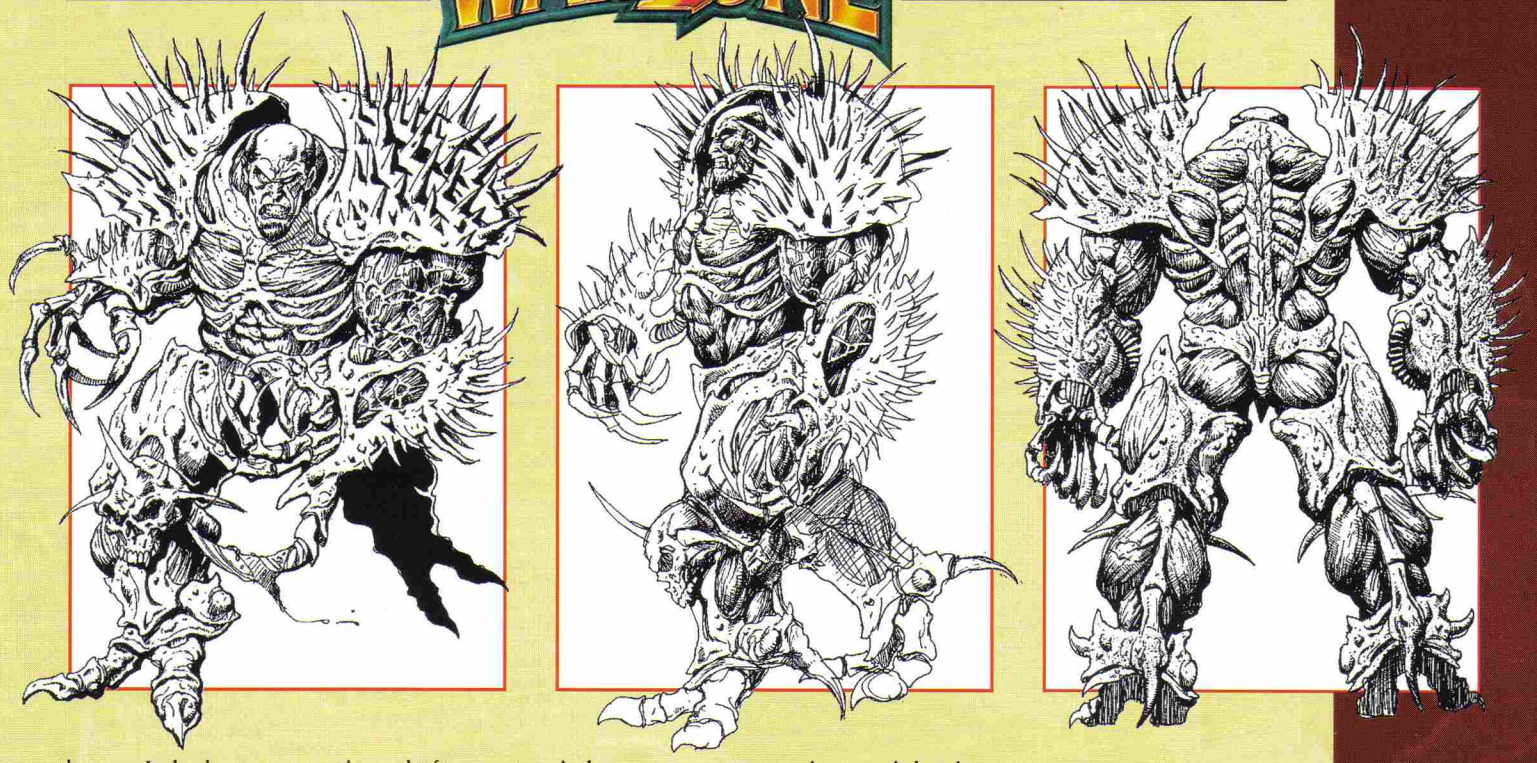
STAHLER JAKO MARSZAŁEK BAUHAUSU

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
12	12	12	14	3	2	2	3	26	100

STAHLER W PRAWDZIWEJ POSTACI (PANCERZ ZEPSUCIA)

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P
16	-	12	15	5	6	4	5	30

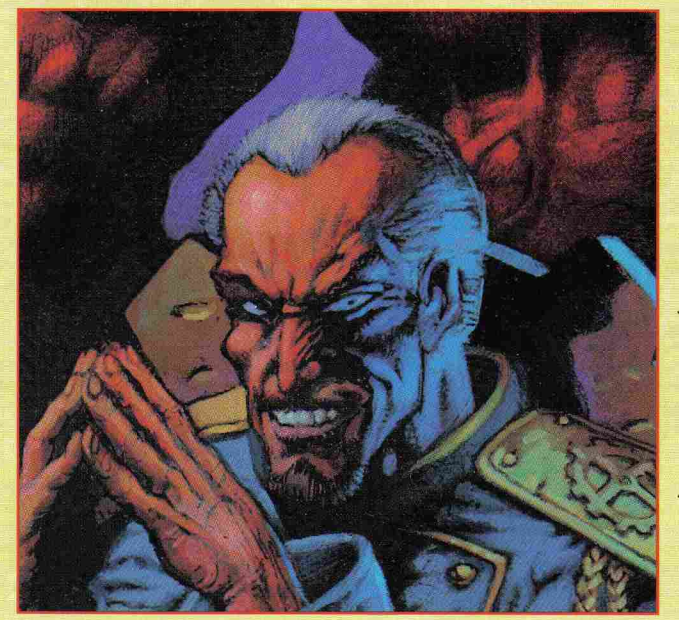
BOHATEROWIE



hausu. Jednak w momencie, w którym sytuacja będzie tego wymagać, ujawni się prawdziwa natura Stahlera, który zmienia się w bestię Legionu Ciemności obdarzoną Nekrobionicznymi Szponami oraz ciałem wypełnionym zepsutym metalem i pulsującymi przewodami.

ZASADY SPECJALNE

- Stahler rozpoczyna grę jako Marszałek Bauhausu. Podczas gdy znajduje się pod tą postacią, wszystkie modele korporacyjne muszą pomyślnie przejść test Dowodzenia, aby strzelić do niego lub wykonać jakąkolwiek akcję, w wyniku której mógłby odnieść jakąś szkodę. Aby Stahler przyjął swą prawdziwą postać (Pancerz Zepsucia), wrogi model korporacyjny musi do niego strzelić. Jeżeli Stahler zostanie trafiony, może Użyć Akcji Specjalnej, aby się przekształcić (jeżeli w wyniku strzału Stahler otrzymał jakieś obrażenia, to odejmuje się je od charakterystyki po transformacji. Po transformacji Stahlera, lub wykonaniu przez niego ataku, mogą strzelać do niego wszystkie modele wroga).
- Stahler odbył przeszkolenie w walce wręcz.
- Stahler nie może korzystać ze specjalnej zdolności Bauhausu – niezawodności, ponieważ należy do Legionu Ciemności.



WYPOSAŻENIE. Pod postacią Marszałka Bauhausu, Stahler uzbrojony jest w LKM MG-40, a po transformacji wyposażony jest jedynie w NEKROBIONICZNE SZPONY. Koszty wymienionej broni zostały uwzględnione w Koszcie Stahlera.

STRUKTURA. Stahler jest bohaterem i modelem pojedynczym. Stahler może być wystawiany jedynie w armiach Legionu Ciemności.

NEKROBIONICZNE SZPONY

ZB	ZM	MZ	OB
WW	–	–	12(x3)

• Można nimi wykonywać zamaszyste cięcia.

RAGATHOL

Ragathol, jak na ludzkie standardy, jest olbrzymim stworem, mierzącym prawie 4 metry i ważącym ponad 500 funtów. Ragathol jest jednym z pomniejszych Nefarytów Legionu Ciemności, służących Algerothowi Apostołowi Wojny. W odróżnieniu od Golgothy, Ragathol nie posiada własnej cytadeli, sytuację tą zamierza zmienić przy pierwszej nadarzającej się sposobności. Jego knowania mają go któregoś dnia doprowadzić do określonego celu – uzyskania pozycji jedynego Lorda Wojny Algerotha.

Ragathol jest bardziej przebiegły niż Golgotha, ale posiada pewną wadę: jest niesamowitym tchórzem i natychmiast wycofuje się, jeżeli jeden z jego spisków może zostać odkryty.

Nic nie wiadomo na temat pochodzenia Ragathola, ale istnieją dowody, że uczestniczył wcześniej w akcjach na Lunie i Marsie.

ZASADY SPECJALNE

- Ragathol jest modelem dużym.
- Ragathol może posiadać 5 Mrocznych Darów z listy Mrocznej Harmonii lub listy Algerotha.
- Wzbudza strach.
- MOCARZ – Ragathol może parować ciosy modeli o dowolnie dużej Sile.
- Raz w ciągu tury Ragathol może przywołać chmurę czerwonego pyłu, która otacza wybrany przez Ragathola oddział w jego armii. Oddział ten automatycznie traktowany jest jako ukryty, a jego członkowie traktowani są tak, jakby przeszli przeszkolenie w kryciu się i szkolenie specjalne – efekt ten trwa aż do momentu następnego uaktywnienia Ragathola. Wyżej opisane działanie nie wymaga od Ragathola użycia akcji.

WYPOSAŻENIE. Ragathol posiada miecz zwany Ostrzem Zgubionych Dusz, który nosi ze sobą przez cały czas. Broń ta przepełniona jest mrocznymi mocami. Koszt tej broni zawarty został w Koszcie Ragathola.

OSTRZE ZGUBIONYCH DUSZ

- Jeżeli Ragatholowi został jeden punkt Żywotności, a uda mu się zadać ranę swoim mieczem, to wykonując pomyślnie test Dowodzenia, Ragathol może odzyskać jeden punkt ŻW. Akcję taką można przeprowadzić TYLKO, jeżeli ŻW Ragathola wyniesie 1.
- Pieśń Duszy – Raz w ciągu tury Ragathol może Użyć Mocy Specjalnej, aby ożywić pewną liczbę Ożywieńczych Legionistów, którzy zginęli w czasie bitwy. Aby wykonać tę akcję, rzuć K20 i skonsultuj się z podaną niżej tabelką.

RZUT	EFEKT
1-5	maks. 3 Legionistów może zostać ożywionych
6-10	maks. 2 Legionistów może zostać ożywionych
11-15	maks. 1 Legionista może zostać ożywiony
16-20	bez efektu

Po ożywieniu, umieść modele Legionistów w odległości 3 cali od Ragathola. Tworzą oni teraz nową drużynę.

STRUKTURA. Ragathol jest modelem pojedynczym i bohaterem. Ragathol może być wystawiany jedynie w armiach Legionu Ciemności.

OSTRZE ZAGUBIONYCH DUSZ

ZB	ZM	MZ	OB
WW	–	–	10(x2)

• Można nimi wykonywać zamaszyste cięcia.

RAGATHOL

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
16	–	14	15	5	6	6	5	30	130

ALGEROTH

NEFARYCKI PRZYWÓDCA

Nefarycki Przywódca to Nefaryta, któremu udało się przejść serię testów koniecznych do osiągnięcia takiego statusu, ale jeszcze nie jest gotowy na podjęcie owej odpowiedzialności. Po złożeniu go w ofierze na wielkim ołtarzu w sanktuarium cytadeli i po wrzuceniu ciała do wrzącej lawy, rodzi się Nefarycki Przywódca. Przed rozpoczęciem testów i wyciągnięciem Nefaryty z lawy nie można się przekonać, czy heretyk jest gotów na potworną przemianę. Jeśli testy się nie powiodą, może zdarzyć się jedna z dwóch rzeczy: wyciągnięty z lawy heretyk albo zginie, albo będzie przypominał Nefarytę, lecz okaże się od niego o wiele słabszy i nie będzie posiadał umiejętności walki, charakterystycznych dla wodzów Legionu Ciemności. Jednak prawdziwa moc Nefaryckiego Przywódcy objawia się, gdy znajduje się on w pobliżu ożywieńczych legionistów – niezwykle ochoczo wypełniają wtedy każde polecenie wodza.

ZASADY SPECJALNE

- Przywódca posiada niezwykłą zdolność powiększania umiejętności bojowych ożywieńczych legionistów. Ożywieńczy legioniści z drużyn dowodzonych przez Nefaryckiego Przywódcę otrzymują dodatnie modyfikatory +3 do WW i BS.
- Przywódca jest modelem dużym.
- Nefarycki Przywódca może posiadać do 3 darów.
- Ze względu na olbrzymi posłuch, jakim cieszy się wśród legionistów, Nefarycki Przywódca może dowodzić pozbawionymi przywódcy ożywieńczymi legionistami. Automatycznie przyłączają się do jego drużyny, jeśli znajdą się w odległości dowodzenia.

WYPOSAŻENIE. Przywódca jest uzbrojony w jednoręczną wersję AZOGARA. Charakterystyka broni pozostaje bez zmian, nie można nią tylko wykonywać zamaszystych cięć, **nie** otrzymuje się też dodatniego modyfikatora +2 do WW. Przywódca jest też uzbrojony w pistolet VORICHE.

STRUKTURA. Nefaryccy Przywódcy są nabywani jako dowódcy drużyn ożywieńczych legionistów.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Nefarycki Przywódca	14	14	10	17	4	3	3	4	24	74

NIEPOKALANY POMIOT

Niepokalany Pomiot to stwór, zmierzający do przekształcenia się w Niepokalaną Furię. W końcowej fazie swojego procesu ewolucyjnego musi wchłonąć strach, przerażenie, ból i agonię swej pierwszej ofiary. Po dokonaniu tego, zamienia się w Furię.

ZASADY SPECJALNE

- Pomiot przekształca się po zdobyciu doświadczenia na polu walki. Kiedy xzabije ogółem 4 modele nieprzyjaciela, zamień jego figurkę na figurkę Niepokalanej Furii. Od tej pory Pomiot jest uważany za Furię, posiada także jej charakterystykę i wszelkie zasady specjalne.
- Niepokalany Pomiot jest modelem dużym.

WYPOSAŻENIE. Pomiot może być uzbrojony w dowolną broń ze zbrojowni nekrotechniki. Po przekształceniu się w Furię, zatrzymuje ten ekwipunek.

STRUKTURA. Niepokalany Pomiot jest modelem pojedynczym.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Niepokalany Pomiot	10	12	-	13	3	1	3	3	26	34

PRETORIAŃSKI BEHEMOT

Pretoriańskie Behemoty przelewają krew korporacyjnych żołnierzy głównie na piaszczystych pustyniach Marsa, ale można ich przetransportować do innych stref wojny, używając rytualnych komnat cytadel. Kiedy pojawią się na polu walki, żywią się ciałami ludzkich wojowników na tyle silnych, by wytrzymać ataki normalnych hord Ciemności.

ZASADY SPECJALNE

- Pretoriański Behemot wywołuje strach (patrz *Kompendium 1: Świt Wojny*).
- Pretoriański Behemot jest modelem bardzo dużym. Odnoszą się do niego wszelkie zasady dotyczące takich modeli.
- Ze względu na cztery ręce, Pretoriański Behemot może w jednej akcji wykonać dwa ataki.
- Pretoriański Behemot może wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej **i** jedną normalną akcję (wymaga to więc łącznego użycia dwóch akcji, można to zrobić tylko raz na turę), by wykonać swój specjalny rodzaj ataku – RZUT. Potwór może podnieść i rzucić dowolny model, znajdujący się w odległości do 5 cali od niego. Małe modele rzuca na odległość do 20 cali, normalne do 15 cali, duże do 10 cali. NIE może rzucać modelami bardzo dużymi. Podniesiony model musi zostać rzucony natychmiast, Behemot NIE może go ze sobą nosić. Potwór jest w stanie wyrzucić model za krawędź stołu – oznacza to, że zostaje on usunięty z gry. Może też rzucić modelem w inny model. Wymaga to wykonania testu BS potwora. Jeśli test wypadnie pomyślnie, oba modele zostają trafione ciosem zadający OB 13. Przewróć je na bok (po ich uaktywnieniu muszą wydać jedną akcję na powstanie). Wartość P przewróconych modeli jest zmniejszana o -3.
- Drugim atakiem specjalnym, jakim dysponuje opisywany potwór, jest PODSKAKIWANIE. Behemot może wydać jedną akcję, by Podskoczyć. Wszystkie modele w odległości 12 cali od niego muszą wykonać udany test DW, gdyż w przeciwnym wypadku zostaną przewrócone. Takie modele tracą żetony „Ukryty", „Czeka" i „Osłona dodatkowa". Na powstanie, po następnym uaktywnieniu, muszą wydać jedną akcję.

WYPOSAŻENIE. Behemot jest uzbrojony w wielkiego AZOGARA i RĘCZNE DZIAŁKO DECIMATOR. Koszt tych broni został już uwzględniony w **KOSZCIE** Behemota.

STRUKTURA. Pretoriański Behemot jest modelem pojedynczym.

DECIMATOR

ZB	ZM	MZ	OB
20	–	–	14(x4)

WIELKI AZOGAR

ZB	ZM	MZ	OB
CC	–	–	15(x3)

• Można nim wykonywać zamaszyte cięcie.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Pretoriański Behemot	17	14	-	16	5	6	8	5	30	210

KADAWERZY

Kadawerzy to potworne, bezmyślne monstra, końcowy efekt procesu degeneracji, której ulega tak wielu kultystów. Ich mózgi są przeżarte zgnilizną do tego stopnia, że stwory te nie potrafią już myśleć. Mogą wykonywać jedynie najprostsze polecenia i odróżnić sprzymierzeńca od wroga. Nie potrafią korzystać z Mrocznych Darów, nawet jeśli kiedyś je posiadali. Służą jako strażnicy w Świątyniach Zniszczenia lub w roli mięsa armatniego w armiach Legionu Ciemności. Kadawerzy są bardzo silni i wytrzymali, lecz powolni w działaniu.

Każdy Kadawer wygląda inaczej. Ich stygmaty są przesadnie powiększone. Jedyną wspólną cechą jest wydzielany przez nie smród gnijącego mięsa i rozkładających się części ciała. Zawsze też pełno jest wokół nich much, a z pęknięć skóry wypływa zielona maź zgnilizny.

ZASADY SPECJALNE

- Ponieważ Kadawerzy są tak mocno zdegenerowani, trudno jest ich zabić. Kiedy monstrum straci ostatni punkt ŻW, wykonaj rzut k20 – przy wyniku 5 lub mniej, Kadawer nie traci ostatniego punktu ŻW i pozostaje w grze.

WYPOSAŻENIE. Kadawerzy mogą być uzbrojeni w dowolny pistolet i broń do walki wręcz z DOWOLNEJ zbrojowni. Cała drużyna musi być uzbrojona w broń tego samego typu.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Kadawer	12	10	-	13	3	2	2	3	22	13

NEKROMUTANCI UZBROJENI W „OPRAWCÓW"

W skład sił Legionu Ciemności wchodzą specjalne jednostki Nekromutantów, przeznaczone do szerzenia strachu i zamętu na polu bitwy. Nekromutanci uzbrojeni w miotacze ognia, znane pod nazwą Oprawca, nie tworzą własnych drużyn, zamiast tego wzmacniają istniejące oddziały Nekromutantów.

Nekromutant z Oprawcą

Oprawcy to miotacze ognia, występujące w wielu mniej lub bardziej ozdobnych wersjach, choć ich podstawowa konstrukcja pozostaje ta sama. Zbiornik mieszanki palnej strzelec nosi na plecach. Paliwem tym jest śmierdząca mieszanina o nieznanym składzie, zapalająca się w kontakcie z powietrzem. Lufa miotacza przedstawia zazwyczaj jakąś demoniczną paszczę lub coś równie obrzydliwego. Użytkownicy tych miotaczy muszą nosić specjalne ubranie ochronne, zabezpieczające ich przez gorącem i płomieniami, towarzyszącymi każdemu strzałowi z broni.

ZASADY SPECJALNE

- Nekromutanta uzbrojonego w Oprawcę można dodać do drużyny Nekromutantów, zwiększając w ten sposób o 1 liczbę żołnierzy w tym oddziale na od 4 do 6, zamiast normalnych od 3 do 5.

WYPOSAŻENIE. Nekromutant z Oprawcą jest uzbrojony w MIOTACZ OPRAWCA.

STRUKTURA. Nekromutantów uzbrojonych w Oprawców można zakupić dla drużyn Nekromutantów, jednak nie są oni modelami pojedynczymi. Uważa się, że wchodzą w skład drużyny i muszą przestrzegać wszystkich dotyczących ich przepisów.

MIOTACZ OGNIA OPRAWCA

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MO	–	–	16	25

• Wykorzystuja wzornik miotacza ognia.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Oprawca	12	13	–	12	3	1	2	3	25	32

DEMNOGONIS

OSTATNI KAPŁAN

Pomimo olbrzymich strat, Ostatni Kapłani (zszyci przy użyciu nekrotechniki z gnijących fragmentów ciał żołnierzy korporacyjnych), okazali się niesłychanie przydatni w boju. Pod wpływem nieustającego bólu, jaki sprawiają im wszczepione mechanizmy, śruby i tłoki, poruszające ich rozkładającymi się ciałami, Kapłani z szaleńczą radością witają każdą okazję do samozagłady.

ZASADY SPECJALNE

- Ostatni Kapłan musi pozostawać w odległości do 3 cali od innego Kapłana z tej samej drużyny.

WYPOSAŻENIE. Zamiast dłoni Ostatni Kapłan ma zestaw noży, ostrzy i wierteł. Narzędzia te zadają w walce wręcz OB 12. Ich koszt został już wliczony w **KOSZT** Kapłana.

STRUKTURA. Ostatni Kapłani są nabywani w pozbawionych dowódcy drużynach, liczących od 10 do 14 figurek.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Ostatni Kapłan	13	–	–	11	3	1	2	3	23	8

CAIRATH

Cairathy powstają w budzących największą grozę komnatach rozrodczych cytadel. Ich twórcami są Nefaryci Demnogonisa, którzy traktują je jako widomy znak potęgi Obrzydliwca i przekazują kultom w całym układzie.

Ślepa istota powstaje na szkielecie z żywego metalu i gnijącego mięsa. Do szkieletu Cairath dodaje inne materiały, zarówno organiczne, jak i nieorganiczne. Stwór nie ma ust, nie posiada też zmysłów poza zmysłem dotyku, którym kieruje się przy poruszaniu i lokalizowaniu ofiar.

Cairath nie pożera ofiar, lecz pozbawia je przytomności i wchłania w swoje ciało. Z dołączonej istoty wysysa następnie jej energię. Raporty wywiadu sugerują, że dołączona do potwora istota czasami przeżywa, wchodząc w swoistą symbiozę z Cairathem. Dla ofiary proces ten jest niezwykle bolesny, gdyż jest ona powolnie trawiona, stopniowo tracąc zmysły. W końcu zamienia się w stos wrzeszczącego mięsa.

ZASADY SPECJALNE

- Cairathy nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki.
- Kiedy jakiś model zostanie trafiony przez Cairatha, może się zdarzyć kilka rzeczy. Cios może zadać natychmiastową śmierć, może zranić lub zamienić ofiarę w Błogosławionego Legionistę. Określa się to, wykonując rzut na pobliskiej tabeli. Za każdym razem, gdy Cairath trafi jakiś model, jego właściciel musi wykonać rzut k20.

RZUT	EFEKT
1 do 5	nic się nie dzieje.
6 do 10	model odnosi ranę.
11 do 15	model automatycznie ginie.
16 do 20	model zamienia się w Błogosławionego Legionistę i albo tworzy nową drużynę (jeśli jest pierwszym modelem zabitym przez Cairatha), albo dołącza do istniejącej drużyny. Cairath może używać akcji zastrzeżonych dla modeli pojedynczych.

WYPOSAŻENIE. Brak.

STRUKTURA. Cairath jest modelem pojedynczym.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Cairath	16	-	-	15	4	3	4	3	26	55

KOŁO ILIAN

Głęboko w zimnej pustce kosmosu leży obszar wiecznego snu. W łonie ciemności spoczywają żołnierze Koła. Jest ono jednym z wielu tworów Ilian. Wyglądem przypomina stare koło zębate, którego piastą jest symbol Mi- ni Mrocznej Harmonii. Przyzywa się je z otchłani czasu, by szerzyć śmierć i zniszczenie.

W Kole spoczywają najgroźniejsi Templariusze, ci, dla których już nic – poza walką – nie ma znaczenia. Koło utrzymuje ich poza zasięgiem czasu. Gdyby pozostawić ich samym sobie, prawdopodobnie zniszczyliby wszystko w zasięgu wzroku, wliczając w to siebie.

Gdy Ilian sobie tego życzy, nad polem bitwy pojawia się sczerniała skorupa Koła. Promienie światła przenoszą na ziemię, drużyna po drużynie, wojowników Ilian, pozostawiając po sobie wypalony symbol Pani Pustki.

HISTORIA

Pierwszym Templariuszem, który przybył przez portal do naszego wymiaru, był tajemniczy Karak. Miał 3 metry wzrostu i był idealnym połączeniem żywego organizmu z maszyną: opanowany i rozsądny, a mimo to brutalny i zaborczy. Spodobał się Ilian. Odtąd Templariusze stali się cennymi wojownikami w jej krucjacie. Karak brał udział w wielu bitwach. Upływ czasu, wiek i oddziaływanie naszego wymiaru wywarły na nim swe piętno. Pokazały się pierwsze oznaki klątwy. Przekleństwo zaczyna działać, gdy Templariusze spędzą w naszym wymiarze wiele lat. Najpierw walka staje się dla nich tak ważna, że nic innego nie ma już żadnej wartości. Stają się berserkerami. Później ich ciała zaczynają podlegać mutacjom, ponieważ mechaniczne części starają się zwiększyć swą skuteczność bojową. W końcu Templariusze przemieniają się w całkowicie bezużyteczne, bezmózgie stwory.

Berserkerzy nie są idealnymi strażnikami, ponieważ, z braku innych przeciwników, gotowi są wzajemnie się pozabijać. To czyni z nich jednak wspaniałych szturmowców. Z tego powodu Ilian „stworzyła" Koło. Dzięki niemu, po pierwsze, zatrzymuje czas, przez co powstrzymuje degenerację ciał Templariuszy. Po drugie, można je wykorzystać do przetransportowania jego mieszkańców na pole bitwy bez ryzyka ciężkich strat.

Templariusze Koła

ŻOŁNIERZE KOŁA

Większość żołnierzy Koła to wojownicy, którzy od początku towarzyszyli Karakowi, część jednak jest z nim związana od krótszego czasu. Centralną część Koła zajmuje komnata Strażnika Karaka. Słuszne jest, aby pierwszy berserker sprawował straż nad swymi przeklętymi braćmi.

WYGLĄD

Żołnierze Koła są starzy i zaniedbani. Ich wyposażenie było początkowo czerwono-czarne, ale Templariusze nie zawracali sobie głowy jego wymianą lub utrzymaniem. Niektórzy spośród nich wyglądają dość dziwnie, co jest skutkiem mutacji. Na ich pancerzach widnieje symbol koła.

ZASADY SPECJALNE

- Stosowane są wszelkie zasady, dotyczące normalnych Templariuszy i dodatkowo poniższe, przeznaczone dla jednostki żołnierzy Koła.
- Templariusze Koła w każdej rundzie zawsze muszą spędzić co najmniej jedną akcję, poruszając się w kierunku nieprzyjaciela, chyba że walczą wręcz.
- Templariusze Koła nie mogą się kryć.
- Templariusze Koła nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki.
- Templariusze Koła nie są wliczani do drużyn, jeśli chodzi o ustalanie limitu modeli pojedynczych – nie możesz zakupić dla nich modeli pojedynczych.

WYPOSAŻENIE. Templariusze Koła są uzbrojeni w KRATACHY i MACZUGI TEMPLARIUSZY. Najwyższy Templariusz jest uzbrojony w KRATACHA i MIECZ TEMPLARIUSZA. Jeden Templariusz może wymienić

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Templariusz Koła	14	13	–	12	3	2	2	3	24	29
Najwyższy Templariusz	15	13	–	15	3	2	2	3	24	36

swoją broń na broń ciężką; jeśli w drużynie jest 7 lub więcej modeli, w broń ciężką może zostać uzbrojony również drugi Templariusz.

STRUKTURA. Templariusze Koła są nabywani w drużynach, liczących od 4 do 8 żołnierzy, którymi dowodzi Najwyższy Templariusz.

STRAŻNIK KARAK

Przed laty Karak oszalał, lecz mimo to od czasu do czasu w jego działaniach widać przebłysk dawnego opanowania i rozsądku. Wciąż posiada zdolność władania Mroczną Harmonią, choć jest ona nikła w porównaniu do umiejętności z przeszłości. Bojowa natura Karaka była przyczyną wielu mutacji. Mimo wszystko, Strażnik jest wciąż imponującym przeciwnikiem.

WYGLĄD

Duże, najeżone kolcami naramienniki Karaka sprawiają, że wydaje się być niemal tak samo szeroki w barach, jak jest wysoki. Jego ciało okrywają ciężkie szaty, skrywające większość deformacji. Z pleców wyrasta sześć wysokich rur, z których wydobywają się kłęby czarnego dymu. Lewe ramię Templariusza zostało zastąpione olbrzymią bronią, a z prawego przedramienia wyrasta mniejsza.

ZASADY SPECJALNE

- Stosowane są wszelkie zasady dotyczące Templariuszy.
- Karak jest modelem dużym.
- W każdej turze Karak zawsze musi spędzić co najmniej jedną akcję, poruszając się w kierunku nieprzyjaciela, chyba że walczy wręcz.
- Karak może posiadać do 5 Mrocznych darów z listy Ilian lub Mrocznej Harmonii.
- Karak nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Karaka można nabyć tylko wraz z przynajmniej jedną drużyną żołnierzy Koła. Nie można go zakupić w żaden inny sposób.

ZASADA SPECJALNA, DOTYCZĄCA WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY KOŁA

PROMIEŃ. Karak lub dowolna drużyna żołnierzy Koła mogą zostać umieszczeni na polu bitwy za pomocą promienia świetlnego. Kosztuje to 10 punktów za drużynę lub 10 za Karaka. Teleportacja owa odbywa się tak, jak desant śmigłowcowy Capitolu.

Po umieszczeniu Templariuszy na polu walki, mają oni status modeli czekających. Określ dowolny punkt na polu bitwy – ale nie może on znajdować się w strefie rozstawienia przeciwnika – żołnierze wylądują w odległości 6 cali od wskazanego miejsca – gracz powinien wykonać rzut na tabeli rozrzutu, by określić, w którym kierunku od miejsca lądowania znajdą się Templariusze, po czym przeciwnik może rozstawić jednostkę. Każdy model, znajdujący się pod umieszczanym Templariuszem, otrzymuje trafienie o sile 10 i zostaje odepchnięty o 5 cali w losowo określonym kierunku. Choć teleportowani Templariusze podlegają rozrzutowi, miejsce wskazane przez dowodzącego nimi gracza określa punkt, w którym ląduje Najwyższy Templariusz oddziału, reszta drużyny ląduje w jego zasięgu dowodzenia. Gracz dowodzący Templariuszami określa kierunek, w którym patrzą.

ORĘŻ KARAKA	ZB	ZM	MZ	OB
Ręczne działo Blastmaker*	15	30	-2	12(x3)
Ciężki działko automatyczne**	20	40	-3	16(x3)
Pazur	CC	–	–	14(x2)

* Wykorzystuje wzornik wybuchów.

** Może strzelać seriami.

• **KOSZT** tej broni został wliczony w koszt Karaka.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Strażnik Karak	13	15	14	16	6	5	5	4	30	150

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Pomiot Ilian	13	13	–	14	4	4	1	3	24	24

POMIOT ILIAN

Pomiot Ilian jest przywoływany w trakcie krwawych rytuałów z piekielnych, innych wymiarów. Jego zadanie polega na dowodzeniu Dziećmi Ilian w trakcie jej krucjaty o władzę.

ZASADY SPECJALNE

- Pomiot Ilian przechodzi SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ.

WYPOSAŻENIE. Pomioty lubią zabijać kilkoma rodzajami broni. Swój Pomiot możesz uzbroić w dwa z poniższych trzech rodzajów oręża: PISTOLET VORICHE, SIERP lub TASAK.

STRUKTURA. Pomiot Ilian może dowodzić drużyną Dzieci Ilian, Pomioty Ilian mogą też tworzyć pozbawioną przywódcy drużynę, w skład której wchodzi od 3 do 5 modeli.

TASAK

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
WW	–	–	14	4

SIERP

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
WW	–	–	12	4

• Można nim wykonywać zamaszystye cięcia.

DZIECKO ILIAN

Te małe i spaczone istoty z nieznanego wymiaru tworzą niewielką, lecz szanowaną część sił Ilian – nie tyle ze względu na ich umiejętności walki, co z powodu ich złośliwości i okrucieństwa.

ZASADY SPECJALNE

- Dzieci Ilian są modelami małymi.
- Dzieci Ilian mogą wspólnie wykonać atak za pomocą swoich grzechotek. Cała drużyna, zamiast wykonywać pojedyncze akcje, atakuje swoimi grzechotkami. W tej turze Dzieci Ilian nie mogą robić nic innego. Kiedy atakują w ten sposób, celem ich ataku musi być najbliższy wrogi model, znajdujący się w ich polu widzenia. Zostaje automatycznie trafiony ciosem, zadającym OB o sile równej liczbie Dzieci Ilian, wchodzących w skład atakującej drużyny (nie licząc Pomiotu Ilian). Wykonaj rzut na poniższej tabeli, jeśli wynik testu P będzie niepomyślny.

RZUT	EFEKT
1	cel ataku ginie.
2-9	cel ataku traci 2 punkty ŻW.
10-19	cel ataku traci 1 punkt ŻW.
20	brak efektu.

Kiedy Dzieci Ilian nie atakują wspólnie, mogą wykorzystywać swe grzechotki jak normalną broń. W takim przypadku grzechotka ma poniższą charakterystykę.

GRZECHOTKA

ZB	ZM	MZ	OB
6	–	–	10

- Grzechotka jest bronią boczną.
- Koszt Grzechotki jest wliczony w **KOSZT** Dziecka Ilian.

WYPOSAŻENIE. Wszystkie Dzieci Ilian są uzbrojone w GRZECHOTKI. Ich koszt jest wliczony w **KOSZT** Dziecka Ilian.

STRUKTURA. Dzieci Ilian tworzą oddziały, liczące od 10 do 14 modeli, którym przewodzi Pomiot Ilian.

TYP ŻOŁNIEZRA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Dziecko Ilian	Spec.	Spec.	–	9	3	1	0	3	20	7

MUAWIJHE

PROROK DNIA SĄDU OSTATECZNEGO

Prorok Dnia Sądu Ostatecznego jest głosicielem najbardziej bluźnierczych wizji Muawijhe, władcy szaleńców i obłąkanych. Dla Proroka nie istnieją rzeczy nietykalne i święte. On powie ci, kiedy nadejdzie twój dzień – dzień sądu.

ZASADY SPECJALNE

- Prorok może nabyć do 10 darów Mrocznej Harmonii z listy Muawijhe lub z listy Mrocznej Harmonii.
- Model ukryty, który znajdzie się w odległości 12 cali od Proroka, traci status modelu ukrytego. Usuń żeton „Ukryty".
- Prorok jest modelem dużym.
- Poruszający się Prorok lewituje w powietrzu, wobec czego w czasie ruchu stosowane są do niego zasady dotyczące poduszkowców (patrz *Kompendium 2: Bestie Wojny*).
- Prorok może w jednej akcji wystrzelić z obu rodzajów swojej broni.

WYPOSAŻENIE. Prorok jest uzbrojony w dwie STRZELBY SĄDU OSTATECZNEGO.

STRUKTURA. Prorok Dnia Sądu Ostatecznego jest modelem pojedynczym.

STRZELBA DNIA SĄDU

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
S	–	–	13	10

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Prorok Dnia Sądu	–	14	14	14	5	2	3	5	24	45

SEMAI

SŁONECZNY TANCERZ Z CALLISTO

Choć zazwyczaj Pan Nienawiści załatwia swe niecne sprawki, kryjąc się w cieniu, ten mieszkaniec ciemności często wykonuje misje w świetle dnia. Słoneczny Tancerz znany jest z tego, że swym ofiarom wysysa krew – w ten sposób utrzymuje się przy życiu.

ZASADY SPECJALNE

- Słoneczni Tancerze posiadają specjalną zdolność bohaterów ŚWIETNY STRZELEC.
- Słoneczni Tancerze nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki.
- Słoneczny Tancerz może nabyć do 5 Darów Ciemności z listy Mrocznej Harmonii lub z listy Darów Semai.
- Słoneczny Tancerz może, wykorzystując akcję Użycie Mocy Specjalnej, wypić krew z zabitego przez siebie modelu, którego podstawki dotyka swoją podstawką. Dzięki temu może natychmiast wykonać trzy akcje.

WYPOSAŻENIE. Słoneczny Tancerz jest uzbrojony w karabin snajperski ZRACTH.

STRUKTURA. Słoneczny Tancerz jest modelem pojedynczym.

KARABIN SNAJPERSKI ZRACTH

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
50	110	-3	13	19

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Słoneczny Tancerz	10	15	13	14	4	1	0	4	25	41

METROPOLITAŃSKI PROROK

Metropolitański Prorok to ucieleśnienie idealnego zwiadowcy. Wielu nieprzyjaciół Legionu Ciemności zostało zaskoczonych niespodziewaną przemianą łatwej – wydawałoby się – ofiary w śmierdzącego, żądnego krwi stwora. Prawie równie liczni są ci, którzy w chwilę później przyglądali się swym wnętrznościom, wypadającym w kurz ulicy z brzucha, rozprutego przez zardzewiałe noże potwora.

ZASADY SPECJALNE

- Przemiana – Prorok jest mistrzem kamuflażu. Kiedy na początku bitwy rozmieszczasz żołnierzy, nie umieszczaj wśród nich Proroka. W dowolnej chwili własnej tury wybierz jakiś model nie będący pojazdem (musi być to model, należący do jakiejś drużyny i nie nabywany jako model pojedynczy) i zastąp go figurką Proroka. Wskazany model ginie i usuwa się go ze stołu. Po umieszczeniu Proroka uważa się go za uaktywnionego.

WYPOSAŻENIE. Prorok jest uzbrojony w tę samą broń/rodzaje broni, w którą uzbrojony był model, pod który się podszywał. Oznacza to, że Prorok NIE może kupować żadnej broni ani wyposażenia.

STRUKTURA. Metropolitański Prorok jest modelem pojedynczym.

TYP ŻOŁNIERZA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Metropolitański Prorok	17	13	13	16	4	4	3	3	27	85

NOWA MROCZNA HARMONIA

MROCZNA HARMONIA

ŚLEPOTA (ZMIENNY). Dar ten można rzucić na model, znajdujący się w polu widzenia. Jeśli celowi ataku nie uda się go odeprzeć, jego M i WW zostają pomniejszone o poziom daru. Zaklęcie to działa do momentu uaktywnienia modelu w następnej turze.

MROCZNY OGIEŃ (5). Gdy zaklęcie to zostanie rzucone, z dłoni czarownika wylatuje czarny ogień, który ogarnia wszystkie modele, znajdujące się pod wzornikami miotacza ognia. Wykorzystuje się dwa wzorniki, a o ich rodzaju decyduje gracz, którego model korzysta z Daru. Mroczny Ogień zadaje OB 13. Płonąca figurka otrzymuje kolejne obrażenia do chwili śmierci lub wykonania udanego testu P.

WYWOŁANIE BÓLU (3). Po skutecznym użyciu tego Daru, ofiara czuje straszny ból. Choć Dar ów nie zadaje ran, unieruchamia model do chwili uaktywnienia go w następnej turze. W obecnej turze ofiara Daru traci wszystkie akcje. Aby Dar można było wykorzystać, model, będący celem ataku, musi znajdować się w polu widzenia figurki, rzucającej ten czar.

WYTRZYMAŁOŚĆ NA BÓL (6). Model, na który rzucono ten Dar, automatycznie ignoruje utratę pierwszego punktu ŻW. Aby Dar można było wykorzystać, cel jego działania musi znajdować się w polu widzenia modelu, rzucającego to zaklęcie.

GROZA (6). Po rzuceniu tego Daru wszystkie modele, znajdujące się w zasięgu jego działania, czują straszliwy strach. Bezpośrednio nad modelem, korzystającym z Daru, umieść wzornik Wybuchu. Każdy, znajdujący się pod wzornikiem model musi wykonać test DW z ujemnym modyfikatorem -6. Jeśli wynik rzutu będzie niepomyślny, ofiara odwraca się od figurki, która rzuciła zaklęcie, i wykorzystuje jedną akcję Ruch, by jak najdalej od niej odbiec. Model nie uległ panice i przestaje się bać po zakończeniu tego ruchu.

TANIEC NA OSTRZACH PRÓŻNI (5). Droga do mocy jest brukowana igłami i obrzeżona ostrzami. Jedynym sposobem na osiągnięcie celu jest podjęcie ryzyka, a ci, którzy nigdy nie ryzykują, wkrótce tracą wszystko, co osiągnęli. Po udanym wykorzystaniu tego Daru, **MOC** modelu, który go rzucił, wzrasta do końca gry o +2. W razie, gdy próba wykorzystania tego Daru jest niepomyślna, **MOC** tej figurki na stałe zmniejsza się o 1. Dar ten można próbować wykorzystać tylko raz w ciągu gry. Za pomocą tego Daru nie można podnieść **MOCY** modelu powyżej 18.

PRZEMIANA WROGA (4). Dzięki temu Darowi rzucający go model może przemienić wewnętrzną istotę będącej w jego polu widzenia ofiary. Niezależnie od tego, czy jest to przedmiot, czy istota żywa, jeśli nie uda jej się przeciwstawić działaniu Daru, zostaje uderzona strumieniem Harmonii, zadającym OB 12.

PRZEMIANA UMYSŁU (4). Dar ten umożliwia przekształcenie umysłu ofiary poprzez dotyk (udany atak WW). Jeśli ofierze nie uda się przeciwstawić działaniu Daru, do końca gry musi wykonać udany test DW za każdym razem, gdy chce zaatakować wroga, którego DW jest wyższe od wartości tej cechy u niej samej. Akcja ataku jest tracona, jeśli test DW jest niepomyślny.

PRZEMIANA RZECZY (4). Po rzuceniu tego Daru na dowolną broń, oddany z niej strzał będzie Porażką przy wyrzuceniu już 18, a nie, jak zazwyczaj, 20. Dar ten ma zasięg 24 cali, a broń musi znajdować się w polu widzenia figurki wykorzystującej czar. Osoba, która posiada broń, nie może przeciwstawiać się działaniu zaklęcia, gdyż działa ono na oręż, a nie na nią.

SAMOPRZEMIANA (4). Dzięki temu Darowi rzucająca zaklęcie osoba może wykorzystać moc Mrocznej Duszy do otoczenia się falą ciemności. Mrok gęstnieje i przekształca się w ochronny pancerz, dzięki czemu do końca gry P modelu wzrasta o +2. Dzięki rzuceniu kilku Samoprzemian nie można osiągnąć lepszego pancerza. P nigdy nie może wzrosnąć powyżej 30.

WSTRZĄŚNIĘCIE ZIEMIĄ (12). Dzięki temu Darowi wykorzystujący go model może wywołać gwałtowne wstrząsy w promieniu 12 cali od siebie. Każdy model, który znajduje się w zasięgu Daru – wliczając w to modele Legionu Ciemności – któremu nie uda się przeciwstawić działaniu zaklęcia, traci żetony ukrycia, czekania i osłony dodatkowej. Model, któremu nie uda się skutecznie użyć tego Daru, traci wszystkie pozostałe mu w tej turze akcje, gdyż wyczerpuje go zebranie mocy koniecznej do rzucenia czaru.

STRUMIEŃ NEGATYWNEJ HARMONII (6). Dar ten tworzy dziurę, przez którą napływa negatywna harmonia. Umieść wzornik Wybuchu nad dowolnym modelem zdolnym do korzystania ze Sztuki. Każdy, znajdujący się pod wzornikiem model musi wykonać udany test DW za każdym razem, gdy próbuje rzucić zaklęcie Sztuki, jeśli nie uda się mu przeciwstawić działaniu daru. Jeśli test DW będzie nieudany, akcja jest tracona. Efekt ten trwa do końca gry. Model, będący celem działania Daru, musi znajdować się w polu widzenia figurki rzucającej zaklęcie.

POŁĄCZENIE NEKROWIZYJNE (2). Dar ten tworzy niewielkie, niewidoczne pęknięcie w czasoprzestrzeni, umieszczone tuż przed oczami celu działania zaklęcia. W pęknięciu tym figurka rzucająca czar widzi wszystko to, co widzi model, na który działa Dar. Dzięki temu model rzucający Dar może wykonywać testy wypatrywania, przydatne jest to też przy strzelaniu ogniem pośrednim.

OBRZYDLIWA ŻĄDZA (7). Dzięki temu zaklęciu rzucająca je figurka może wskazać celowi jego działania „prawdziwego" wroga. Jeśli ofierze nie powiedzie się próba przeciwstawienia się działaniu daru, będzie ona pożądać śmierci fałszywego nieprzyjaciela, obierając go sobie za jedyny cel wszystkich wrogich akcji. Modele pojedyncze są odporne na działanie tego daru.

ILIAN

ZEW LEGIONISTY (10). Model, wykorzystujący ten Dar, może przywołać Templariusza, który do końca gry będzie jego osobistym strażnikiem. Przez cały czas podstawki obu modeli muszą się dotykać. Templariusz tworzy drużynę z modelem, wykorzystującym zaklęcie. Strażnik jest uzbrojony w Maczugę Templariusza. Templariusz zaatakuje każdego wroga, który nawiąże walkę wręcz z jego panem, a jeśli ten nie walczy, może jedynie poruszać się wraz ze swym mistrzem. Templariusz przyjmie na siebie szarże, jeśli ktoś zaszarżuje na jego pana. Po zabiciu Templariusza, model, który go przywołał, traci jeden punkt ŻW, przy czym w żaden sposób nie może tego uniknąć. W tym samym czasie model może mieć tylko jednego strażnika-Templariusza.

MROCZNY PORTAL DEMONICZNYCH PRZYJEMNOŚCI (7). Najkrótsza droga pomiędzy dwoma punktami biegnie przebijając zarówno przestrzeń, jak i czas. Po udanym rzuceniu tego Daru, model wkracza w pęknięcie rzeczywistości i pojawia się w innym miejscu pola bitwy. Za każdą akcję Ruch wydaną po rzuceniu tego Daru, model może poruszyć się o 6 cali w każdym kierunku w DOWOLNYM terenie. Musi pojawić się w miejscu, które w chwili wykorzystania Daru znajdowało się w jego polu widzenia. Pęknięcie rzeczywistości zanika na końcu tury modelu wykorzystującego ten czar.

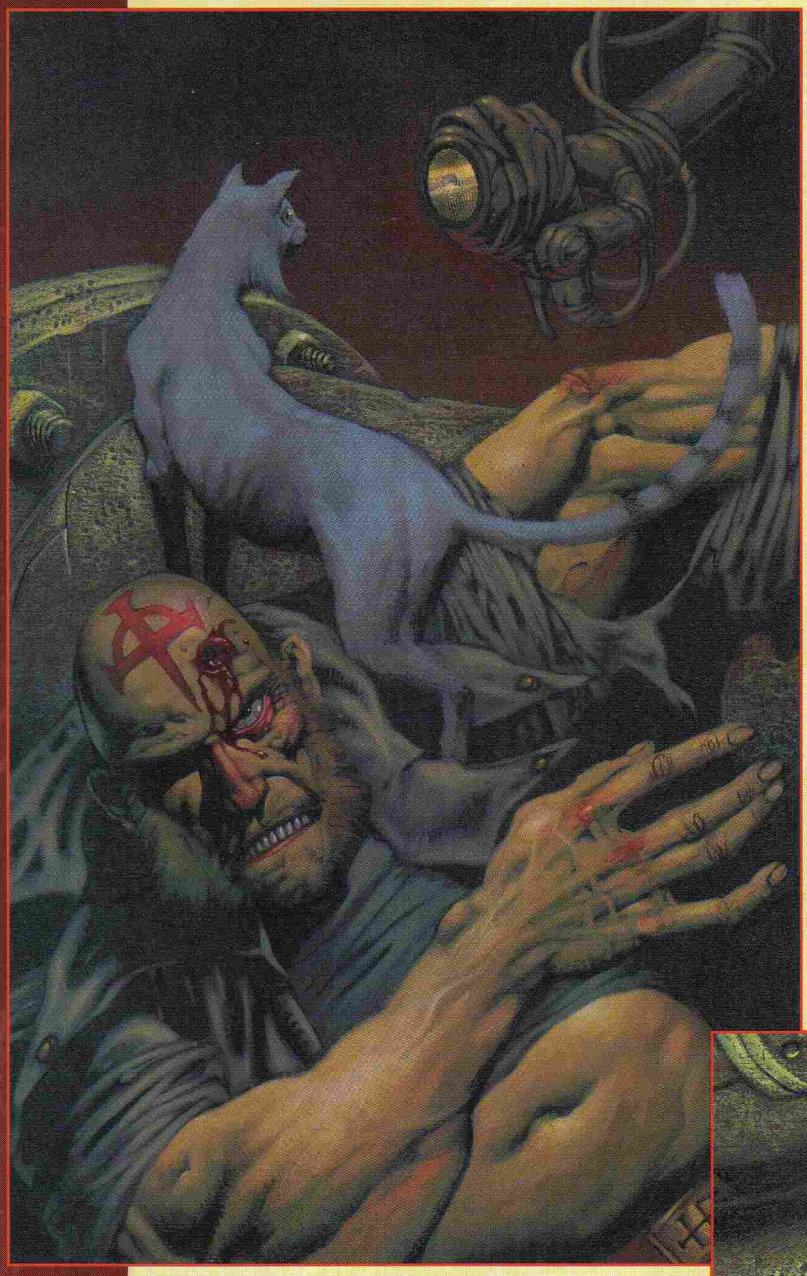
MROCZNA MASKARADA (2). Oszustwo jest jednym z najpotężniejszych rodzajów broni w arsenale wyznawców Ilian. Dzięki temu Darowi model, który go rzucił, może przybrać wygląd dowolnego modelu strony przeciwnej. Do końca tury każdy model, próbujący zaatakować figurkę, która wykorzystała Dar, musi najpierw wykonać udany test DW (jeśli test będzie nieudany, akcja jest tracona).

ZŁODZIEJSKA CIEMNOŚĆ (6). Ten Dar przyczynił się do zniknięcia wielu cennych rzeczy z najbardziej strzeżonych miejsc, nawet z sejfów megakorporacji. Aby go użyć, model musi go najpierw rzucić, a potem ruszyć się tak, by jego podstawka dotknęła podstawki innego modelu. Wtedy, wykonując udany test WW, figurka może zadecydować, że zamiast ciosu wykorzysta zaklęcie. Jeśli ofierze nie uda się próba przeciwstawienia działaniu Daru, do końca gry znika jedna z jego broni lub element jego wyposażenia specjalnego.

MRÓZ KOSMICZNEJ PUSTKI (2). Dzięki temu Darowi, osoba, której nie uda się przeciwstawić działaniu zaklęcia, zostaje zamrożona w czasie. Pozostaw ją na stole (na model nie można wywrzeć JAKIEGOKOLWIEK skutku). Do momentu wykonania udanego testu DW, ofiara Daru nie może wykonywać żadnych innych akcji. Zamrożony model może w jednej turze wykonywać tyle testów DW, iloma akcjami dysponuje.

PŁONĄCA PIĘŚĆ ZNISZCZENIA ILIAN (7). Czasami subtelność trzeba zostawić w domu. Jeśli ofierze nie uda się przeciwstawić działaniu zaklęcia, na jej głową spada wielka kula zielonoszkarłatnego ognia. Zadaje ona OB 12 wszystkim modelom, znajdującym się w promieniu 5 cali od ofiary. Jeśli osobie rzucającej zaklęcie nie uda się tego zrobić, kula ognia spada na jej głowę. Dar ten można wykorzystać tylko raz w ciągu gry.

MROCZNA ŁASKA ILIAN (6). Czasami nawet Mroczni Apostołowie muszą pomagać swoim podwładnym. Ilian stworzyła ten Dar, aby niektórzy z jej sług mogli przekazać swą siłę życiową innym słuchającym jej istotom. Model, rzucający ten czar, przesuwa się tak, żeby dotykał podstawką do podstawki innego sprzymierzonego modelu. Po udanym rzuceniu czaru,



model, który to zrobił, przekazuje jeden punkt ŻW drugiej figurce, sam jednocześnie go tracąc.

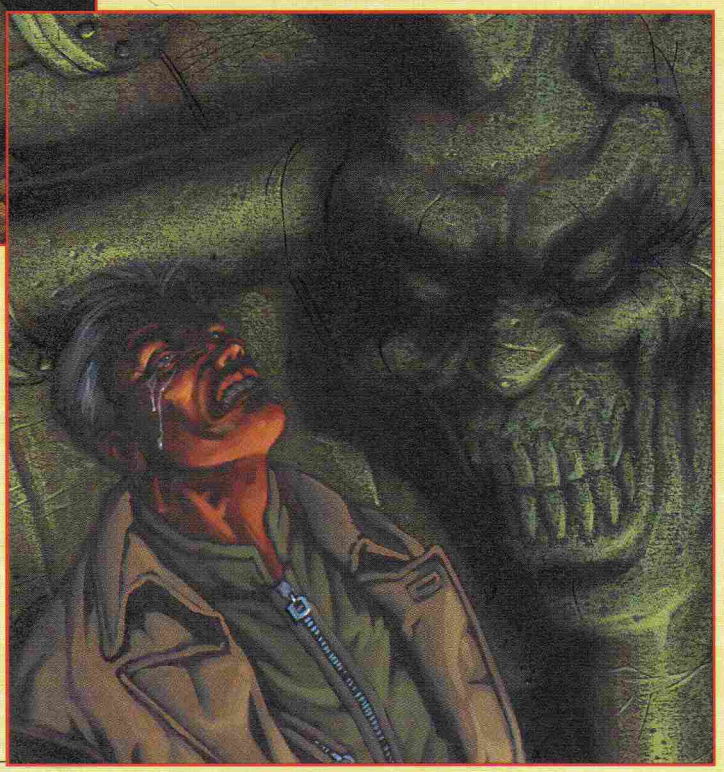
ŚCIEŻKA PRZEZ PRÓŻNIĘ (8). Dar ten umożliwia rzucającej go osobie teleportowanie siebie i innego, dotykającego jego podstawki modelu, w dowolne miejsce pola bitwy, będące w jego polu widzenia.

PROŚBA O MROCZNĄ ŁASKĘ (12). Skorzystanie z tego Daru wymaga dużej odwagi. Po udanym wykorzystaniu zaklęcia, czyniąca to osoba zostaje natychmiast przeniesiona przed tron jednego z Mrocznych Apostołów. Wykonaj rzut k20, którego wynik odczytaj na poniższej tabeli. Model wykorzystujący ten czar otrzymuje ciosy, zadające OB 20 do chwili wykonania udanego testu P lub śmierci, jeśli nie uda mu się skutecznie rzucić tego zaklęcia. Różni Apostołowie mogą obdarzyć figurkę różnymi unikatowymi zdolnościami.

RZUT	EFEKT
1-3	Ilian. Do następnej tury model otrzymuje zdolność LATANIA (działa jak zaklęcie LATANIE Sztuki Przemiany).
4-7	Algeroth. Do następnej tury model otrzymuje dodatni modyfikator +5 do S i WW.
8-11	Semai. W tej turze model dysponuje dwoma dodatkowymi A.
12-15	Muawijhe. Do następnej tury model otrzymuje dodatni modyfikator +4 do BS i WW.
16-19	Demnogonis. Do następnej tury OB zadawane przez oręż modelu zostają zwiększone o +5.
20	Masz prawdziwego pecha! Model staje przed samą Mroczną Duszą i ginie! Usuń figurkę ze stołu.

POWRÓT DO CIEMNOŚCI (5). Ci, którzy władają wielką mocą, zdolni są stworzyć własne miejsce i powrócić do niego nawet wbrew biegowi czasu. Po udanym wykorzystaniu tego zaklęcia osoba, która je rzuciła, umieszcza na polu bitwy znacznik miejsca, na które działa Dar. Do chwili następnego uaktywnienia figurki, może ona wykorzystać swą akcję czekanie, by natychmiast teleportować się do zaznaczonego miejsca.

ODWRÓCENIE MROCZNEJ FORTUNY (6). Ten czar odwraca bieg czasu. Jeśli figurce uda się skutecznie skorzystać z tego Daru, może powtórnie wykorzystać wszystkie swoje akcje i działa tak, jakby została uaktywniona pierwszy raz. Jeśli próba



wykorzystania Daru będzie niepomyślna, model traci wszystkie pozostałe mu w tej turze akcje. Z Daru tego model można skorzystać tylko raz w ciągu gry.

ZNISZCZENIE DUSZY (7). Wyznawcy Ilian zdolni są zniszczyć dusze ludzi, zwracając ich powoli ku Ciemności. Kiedy model, który korzysta z tego Daru i dotyka swą podstawką do podstawki wrogiej figurki, może rzucić to zaklęcie. Do końca gry wysokość DW ofiary zostaje zmniejszona o połowę jeśli nie uda się jej przeciwstawić działaniu Daru.

PRZESUNIĘCIE CZASU (8). Wyznawcy Ilian nauczyli się zmieniać bieg czasu i kształtować rzeczywistość. Po udanym wykorzystaniu tego Daru, czyniący to model może w tej turze wykonać wszystkie swoje akcje Ruch tak, jakby był niewidzialny. Do momentu zakończenia wszystkich akcji nikt nie może go zaatakować, sparować jego ciosów, kontrszarżować lub go wykrywać.

PODRÓŻ PRZEZ PUSTKĘ (6). Jeśli ofierze Daru nie uda się przeciwstawić jego działaniu, natychmiast zostaje teleportowana do walki wręcz z nieprzyjacielskim modelem, należącym do armii innej, niż model, który skorzystał z tego Daru. Tego czaru można używać tylko w grach, w których uczestniczy więcej niż dwóch graczy.

PRÓŻNIA PUSTKI (4). Niektórym nie wystarcza zniszczenie mocy swych przeciwników. Pragną oni, by moc ta spłynęła na nich. Model może wykorzystać ten Dar, gdy jego podstawka dotyka podstawki innego modelu, posiadającego M wyższą od zera. Po rzuceniu zaklęcia obaj gracze wykonują rzut k20 i do wyniku dodają wysokość cechy M. Zwycięzca kradnie przegranemu dwa punkty M. Utrata M. trwa do końca gry. Figurka natychmiast traci punkt ŻW, jeśli jej M spadnie do 0. Za pomocą tego Daru M modelu nie może przekroczyć 18.

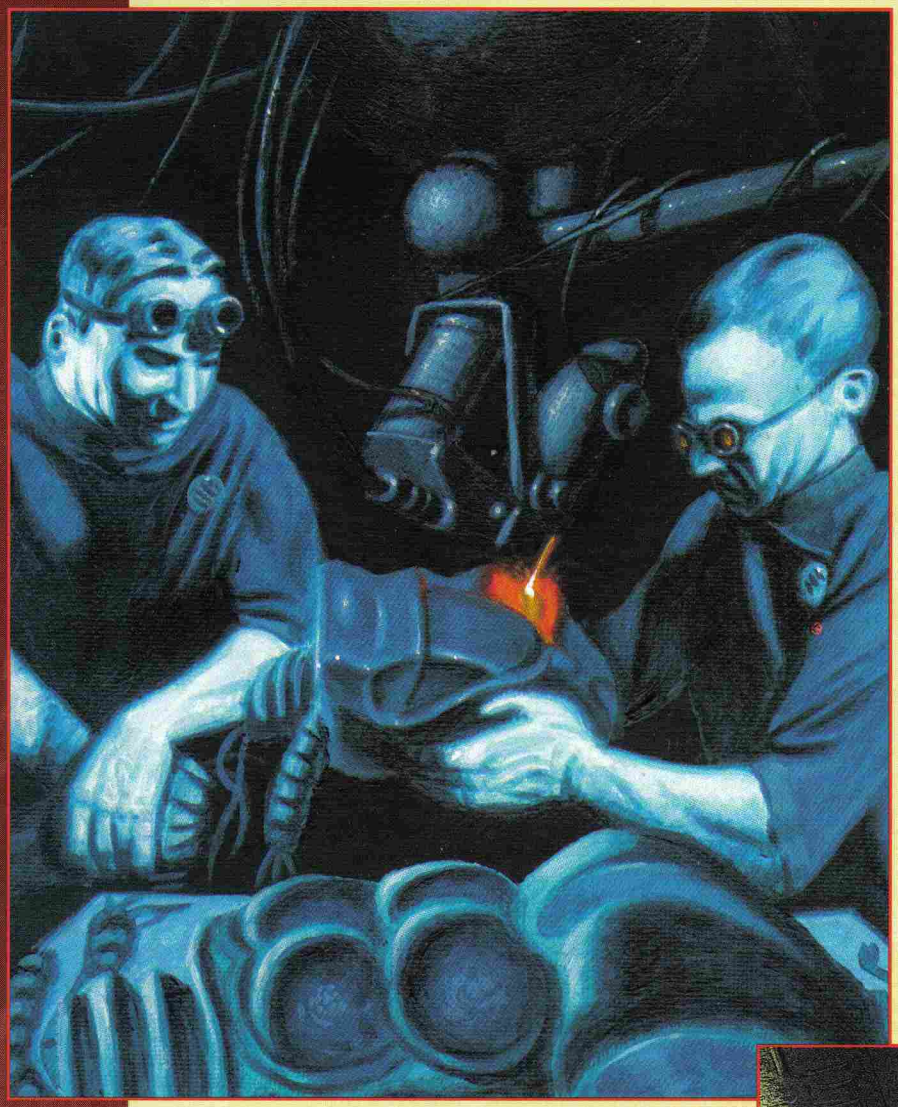
WIR WZAJEMNOŚCI (8). Ciężkie czasy wymagają drastycznych środków. By użyć tego Daru, model musi dotykać swą podstawką podstawki ofiary. Jeśli ofierze nie uda się przeciwstawić działaniu zaklęcia, model korzystający z Daru może zabrać jej dowolną liczbę punktów ŻW, lecz sam traci tę samą liczbę. Utracie tych punktów nie uda się zapobiec w żaden sposób i nigdy się ich nie przywróci (figurki takiej nie można uleczyć). Model, który korzysta z tego Daru, a któremu nie uda się go skutecznie użyć, otrzymuje cios, zadający OB 20.

MUAWIJHE

SEN (6). Dar ten sprawia, że ofiara jego działania zasypia. Nie obudzi się do chwili uaktywnienia jej w następnej turze. Uśpiony model nie może wykonywać żadnych akcji, nie podlega strachowi, panice i nie ucieka z pola walki, niezależnie czym byłyby one wywołane. Ofiara zaklęcia musi znajdować się w polu widzenia figurki rzucającej czar. Wolno jej próbować przeciwstawić się działaniu Daru.

ZESŁANIE SNU (6). Dar ten można wykorzystać jedynie na taki model, na który rzucono wcześniej Dar SEN. Jeśli śpiącej ofierze nie uda się skutecznie przeciwstawić działaniu tego Daru, osoba rzucająca ZESŁANIE SNU może przejąć kontrolę nad jej działaniami, co trwa do chwili uaktywnienia śpiącej figurki lub drużyny, do której ona należy. Model korzystający z daru poświęca pozostałe mu jeszcze akcje, w zamian za co nowoprzebudzony model może wykonać tę samą liczbę akcji. Aby ZESŁAĆ SEN, ofiara Daru musi znajdować się w polu widzenia figurki rzucającej czar.

PRZYPŁYW SZALEŃSTWA (8). Dar ten wywołuje różne skutki. Jeśli ofierze jego działania nie uda się mu przeciwstawić, wykonaj rzut na poniższej tabeli, by określić skutki szaleństwa.



SZALEŃSTWO. Ofiara wyje i wrzeszczy, lecz z powodu szaleństwa traci zdolność ruchu. Wyrzuca całą posiadaną broń i po następnym uaktywnieniu nie może wykorzystać swoich pierwszych trzech akcji.

GROZA. Ofiara działania Daru ucieka przed figurką, która wykorzystała czar. Odwróć ją tyłem do tego modelu. Figurka ta musi wykorzystać swe dwie następne akcje, by jak najbardziej oddalić się od wroga, którego się boi. Ma to miejsce natychmiast po nieudanej próbie przeciwstawienia się działaniu tego daru.

EKSTAZA. Ofiara natychmiast zapomina o otaczającym ją świecie. Staje ze szczęśliwym uśmieszkiem na ustach i gapi się w przestrzeń, pełna zachwytu dla otaczającego ją piękna. Model, który korzysta z Daru, może natychmiast ją uaktywnić i kontrolować przez następne dwie akcje. Figurkę można uaktywnić w normalny sposób, jeśli w tej turze nie była wcześniej uaktywniana.

WYWOŁANIE GROZY (6). Dar ten wywołuje w ofierze olbrzymi strach, chyba że uda się jej skutecznie temu przeciwstawić. Ofiara we wszystkich dostępnych jej w tej turze akcjach próbuje odebrać sobie życie, używając do tego posiadanej przez siebie broni, która zadaje największe obrażenia. Jeśli nie zdoła się zabić, model korzystający z Daru musi próbować odebrać sobie życie, wykorzystując do tego wszystkie pozostałe mu jeszcze akcje.

RZUT	EFEKT
1-5	Paranoja
6-10	Szaleństwo
11-15	Groza
16-20	Ekstaza

PARANOJA. Ofiarę otaczają rozwścieczeni wrogowie. Musi zostać natychmiast uaktywniona, przy czym wszystkie akcje musi wykorzystać na zaatakowanie najbliższego modelu. Dzieje się to poza normalnymi procedurami uaktywniania modeli. Ty decydujesz, z których możliwości ataku skorzysta model. Jeśli w zasięgu jakiegokolwiek ataku nie ma żadnego modelu, figurka musi wykorzystać wszystkie swe akcje, by zbliżyć się do najbliższego wroga na odległość wykorzystania swej broni.

SEMAI

ILUZJA (8). Dar ten sprawia, że rzucająca go osoba tworzy iluzję w pobliżu osoby lub jednostki, przeciw której został użyty. Musi to być iluzja modelu, który znajdował się na stole na początku bitwy. Musi też pojawić się w odległości do 6 cali od wrogiego modelu lub jednostki, znajdujących się w polu widzenia modelu wykorzystującego Dar. Jeśli ofierze nie uda się skutecznie przeciwstawić działaniu czaru, musi wykonywać test DW za każdym razem, gdy usiłuje wykonać akcję inną, niż zaatakowanie iluzji. Ułuda posiada taką samą wartość P i ŻW, co model, który przedstawia, ale nie może wykonywać żadnych akcji, gdyż nie jest rzeczywista. Pozostaje na polu bitwy dopóki nie zginie.

WYWOŁANIE APATII (5). Jeśli ofierze Daru nie powiedzie się próba przeciwstawienia jego działaniu, przestaje słuchać rozkazów i nie atakuje wroga przez tyle akcji, ile akcji poświęci model korzystający z Daru przy jego rzucaniu. Zaklęcia to wywiera efekt od chwili uaktywnienia ofiary.

WYWOŁANIE LOJALNOŚCI (8). Ofierze działania Daru wydaje się, że osoba, która rzuciła to zaklęcie, jest największym przywódcą na świecie, godnym całkowitego zaufania. Jeśli nie uda się jej przeciwstawić działaniu Daru, musi wykonać udany test DW, jeśli chce zaatakować figurkę, która rzuciła czar. Efekt ten trwa do końca gry.

STRASZLIWE WROTA (9). Po otwarciu tych wrót, przed wykorzystującym Dar modelem pojawia się oplątany pajęczyną portal. Wszystkie drużyny i modele pojedyncze, w których polach widzenia znajduje się osoba korzystająca z Daru, muszą wykonać test paniki. Dzieje się tak dlatego, że nawet krótkie spojrzenie na tortury, którym poddawane są dusze przebywające w miejscu za wrotami, budzi strach w sercach największych bohaterów. Jedynie S.I. są odporne na działanie tego Daru. Jeśli modelowi, który korzysta z tego czaru, nie powiedzie się próba jego użycia, musi natychmiast wykonać test paniki, nawet jeżeli normalnie jest na nią odporny. Nawet Nefaryta nie może znieść myśli o tym, że rozzłościł Algerotha nieskuteczną próbą skorzystania z tego Daru.

DEMNOGONIS

OŻYWIENIE TRUPA (8). Dar ten pozwala rzucającej go osobie przemienić trupa (martwego nie więcej niż jedną turę) w Błogosławionego Legionistę. Kiedy zostanie zabity żołnierz, nie będący pojazdem, osoba rzucająca ten Dar może podjąć próbę jego ożywienia. Jeśli martwemu nie powiedzie się próba przeciwstawienia działaniu Daru (tak, tak, może ją wykonać nawet po śmierci...), natychmiast powstaje w miejscu, gdzie zginął, pod postacią Błogosławionego Legionisty, którego kontroluje figurka rzucająca zaklęcie. Jego broń i wyposażenie ulegają przemianie w Kratacha. Nie

można go uaktywnić do rozpoczęcia następnej tury. Model, który ma stać się celem działania Daru, musi znajdować się w polu widzenia osoby rzucającej czar.

DEFORMACJA (6). Dar ten umożliwia wykorzystującej go osobie przemianę nóg celu w bulgoczącą, kleistą masę. Jeśli ofierze nie uda się próba przeciwstawienia działaniu Daru, do końca bitwy jego R zostaje zmniejszony o jeden cal. Skutki działania tego Daru są kumulatywne – im więcej deformacji zostanie rzuconych na dany model, tym wolniej będzie się on poruszał. Ofiara Daru musi znajdować się w polu widzenia figurki, która próbuje rzucić to zaklęcie.

PRZEGNICIE (6). Dar ten umożliwia posiadającej go osobie przyspieszenie upływu czasu tak, by ofiara działania zaklęcia przedwcześnie się zestarzała. Kiedy model rzucający czar dotknie swą podstawką podstawki przeciwnika i wykona udany atak WW) wtedy może próbować użyć PRZEGNICIA. Jeśli ofierze nie uda się przeciwstawić działaniu Daru, natychmiast postarzeje się od 20 do 30 lat. Wysokość WW i BS ofiary zmniejsza się o połowę do końca gry.

ALGEROTH

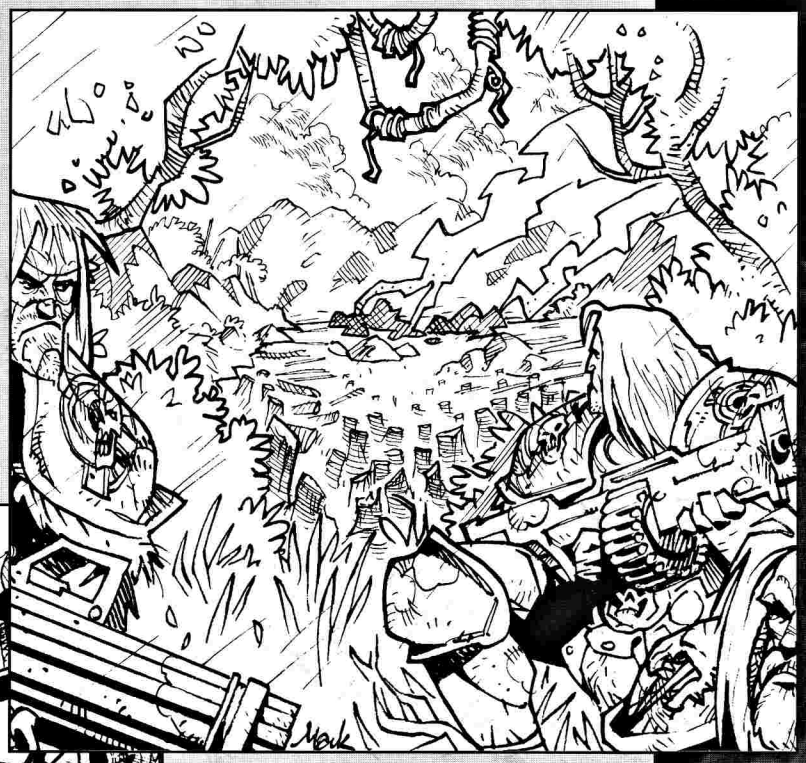
WROTA CIEMNOŚCI (ZMIENNY). Dar ten pozwala swemu użytkownikowi otworzyć błyszczące, podobne do lustra wrota na drugą stronę rzeczy, której dotyka. Za każdy punkt zapłacony przy rzucaniu Daru, model może przenieść sę na odległość 3 cali. Na przykład, żeby przejść przez ścianę grubą na 3 cale, trzeba wydać jeden punkt.

POWIEW ZIMNA (6). Dar ten otwiera przejście do miejsca, w którym panuje wieczne zimno. Na ofierze umieść wzornik Wybuchu. Ofiara i modele znajdujące się pod wzornikiem otrzymują cios zadający OB 12, chyba że ofierze uda się skutecznie przeciwstawić działaniu zaklęcia. Dodatkowo zamrożony grunt jest bardzo śliski. Do końca tury wszystkie modele próbujące poruszać się w miejscu, leżącym pod wzornikiem, muszą wykonać test DW przed każdą akcją, w trakcie której się poruszą. Nieudany test oznacza, że model przewraca się i może się poruszyć dopiero w następnej turze.

CHMURA ŚMIERCI (7). Dar ten otwiera przejście do wymiaru antyżycia. Samo przejście wysysa siłę życiową wszystkich, którzy znajdą się w strefie jego oddziaływania. Umieść wzornik Wybuchu nad modelem będącym celem działania daru. Jeśli nie uda mu się przeciwstawić działaniu daru, **SIŁA** jego i wszystkich modeli znajdujących się pod wzornikiem zostaje zmniejszona o 1. Kiedy S modelu spadnie do 0, musi on zapierać się przed strzałem nawet z takiej broni, która nie posiada modyfikatora obrażeń, gdyż w przeciwnym razie będzie stosowany ujemny modyfikator -4 do BS. Zaklęcie to zmniejsza również obrażenia zadawane w walce wręcz (utrata S), a jego działanie trwa do końca gry.

PŁOMIEŃ (6). Dar ten otwiera przejście do wymiaru ognia, skąpanego w płomieniach. Jeśli ofierze Daru nie uda się skutecznie przeciwstawić jego działaniu, umieść nad nią wzornik Wybuchu. Do momentu wykonania udanego testu P lub śmierci, każdy model znajdujący się pod wzornikiem otrzymuje ciosy zadające OB 10.

UWIĘZIENIE (6). Ten potężny Dar umożliwia osobie, która z niego korzysta, wygnać ofiarę zaklęcia do innego wymiaru. Jeśli nie uda się jej skutecznie przeciwstawić działaniu Daru, do zakończenia tury znika z pola bitwy. Kiedy model zostaje uaktywniony w następnej turze, musi przed wykonaniem każdej akcji przejść test DW. Po wykonaniu udanego testu DW, pojawia się w dokładnie tym samym miejscu, w którym zniknął, mając dokładnie tyle samo akcji, co przed zniknięciem. Jeśli osobie, korzystającej z daru, nie uda się go skutecznie rzucić, Uwięzi się sama, i stosowane są do niej przedstawione wyżej zasady.



UGOTOWANIE (2+ZMIENNY). Dar ten otwiera przejście do wymiaru zarazy. Wnętrzności ofiary działania tego zaklęcia zaczynają się gotować, gdyż w jego wnętrzu istnieją dwie różne rzeczywistości. Jeśli ofierze nie uda się skutecznie przeciwstawić działaniu tego Daru, natychmiast otrzymuje ciosy zadające OB 10. Liczba ciosów jest równa poziomowi, na którym został rzucony Dar, jednak nie może przekroczyć pięciu.

WYWOŁANIE ŚMIERCI (15). Ten dar jest ulubionym darem Algerotha, gdyż niezależnie od tego, czy próbującej go wykorzystać istocie powiedzie się, czy nie, ktoś i tak zginie. Wybierz ofiarę, będącą w polu widzenia modelu rzucającego zaklęcie. Jeśli nie uda się jej skutecznie przeciwstawić działaniu Daru, natychmiast umiera. Jeśli jednak modelowi, który podejmuje próbę rzucenia tego Daru nie powiedzie się ona, sam staje się ofiarą straszliwego losu.

WYWOŁANIE BÓLU (5). Ten dar pobudza ośrodek bólu w mózgu, wywołując straszliwe cierpienie. Kiedy ofiara Daru, której nie uda się przeciwstawić jego działaniu, zostanie uaktywniona, model rzucający czar może zażądać od niej wykonania określonych akcji. Za każdą akcję, która będzie różna od żądanej przez czarownika, ofiara otrzymuje cios zadający OB 16. Akcje muszą być wykonane w kolejności, w jakiej ich żądano. Model nieskutecznie próbujący rzucić WYWOŁANIE BÓLU otrzymuje cios zadający OB 16.

PORTAL MROCZNEGO ULECZENIA (6). Po rzuceniu tego daru pojawia się wirujący kłąb Mrocznej Harmonii, która szczelnie otula ciało osoby rzucającej zaklęcie, lecząc ją z ran odniesionych podczas bitwy. Jeśli osobie rzucającej dar uda się to zrobić, wykonaj rzut K20. Przy wyniku 10 lub mniej zostaje przywrócony 1 punkt ŻW. Kiedy osobie pragnącej użyć Daru próba jego rzucenia się nie powiedzie, wykonaj rzut K20. Przy wyniku 11 i więcej traci ona 1 punkt ŻW.

PORTAL WIELKIEGO ZDOBYWCY (14). Ten portal mogą próbować otworzyć jedynie Nefaryci i Najwyżsi Nekromagowie. Po udanym wykorzystaniu tego daru na krótko pojawia się sam Algeroth, napełniając wszystkich swych wyznawców żądzą walki. Wszystkie modele Legionu Ciemności na polu bitwy muszą wykonać test **DOWODZENIA**. R, WW i BS modelu wzrasta do końca bitwy o 1, jeśli test będzie udany. W przeciwnym wypadku R, WW i BS modelu do końca bitwy maleje o 1.

PORTAL OŻYWIENIA (5). Ten portal otwiera przejście do wymiaru, w którym przebywają złe duchy. Rzuca się go w tej samej turze, w której zginął model nie będący ani S.I., ani pojazdem. Duch wkracza w martwe ciało, zamieniając je w ożywieńczego legionistę. Jego broń zamienia się w Kratacha, wyrasta z niej bagnet. W miejscu, w którym zginął model, umieść figurkę legionisty. Zostaje on natychmiast uaktywniony, przez resztę gry próbuje zabić najbliższy model nieprzyjaciela. Gdy mu się to uda, natychmiast pada na ziemię, a jego ciało przemienia się w kupę zrobaczywiałego mięsa.

WEZWANIE (6). Dzięki temu darowi, jego użytkownik może przyzwać do siebie dowolną broń (poza CKM) ze zbrojowni Algerotha. Najczęściej dar wykorzystuje się do przyzwania w dogodnym momencie Azogara. Broń znika z ręki wojownika na końcu tury, ale można ją przyzwać ponownie przy następnym uaktywnieniu modelu.

TELEPORTACJA (3). Dzięki temu darowi, wykorzystująca go osoba może przenieść się do dowolnego, leżącego w jej polu widzenia miejsca na polu bitwy. Teleportacja obejmuje jedynie osobę rzucającą czar i jej ubranie. W miejscu, w którym pozostał sprzęt i broń połóż jakiś żeton. Teleportowany model może wykorzystując akcję Użycie Mocy Specjalnej powtórnie uzbroić się w swój oręż i wyposażenie, jeśli wróci do miejsca, w którym je pozostawił.

BŁAZEŃSKA PRZEMIANA (4). Dzięki użyciu tego daru, model może przemienić takie przedmioty jak kule lub granaty w nieużyteczne kawałki metalu. Jeśli ofierze nie uda się próba przeciwstawienia się działaniu daru, musi spędzić jedną akcję na przeładowaniu broni. Dopóki nie przeładuje broni nie może strzelać z żadnej broni ani rzucać granatów.

NOWE I/LUB UAKTUALNIONE PRZEPISY

MODELE POJEDYNCZE & TESTY PANIKI

W *Kompendium 1: Świt Wojny*, nieprawidłowo podaliśmy, że modele pojedyncze nigdy nie muszą wykonywać testów paniki. Chodziło nam o to, że nie muszą wykonywać testów paniki z powodu odnoszonych ran. Modele pojedyncze zdobyły swoją pozycję, ponieważ strzelano do nich, raniono ostrzami, a nawet deptano tak wiele razy, że nie spanikują z powodu pojedynczego strzału. Ale we wszechświecie znajdują się takie rzeczy, które potrafią wywołać panikę nawet w modelach pojedynczych. Na przykład, spójrzmy na Błogosławionych Legionistów. Smród, jaki wydzielają, jest strasznym, nieludzkim odorem, trudnym do zniesienia nawet dla modelu pojedynczego. Ponieważ wywołany przez odór Błogosławionych test paniki nie jest związany z ranami zadawanymi modelowi, modele pojedyncze muszą wykonywać testy paniki, tak jak normalni żołnierze.

CO KWALIFIKUJE SIĘ JAKO BROŃ CIĘŻKA

Za ciężką broń jest uznawana każda broń strzelająca pociskami, która posiada modyfikator obrażeń. Lekkie karabiny maszynowe uznawane są za broń ciężką, jeśli tylko posiadają tę cechę. Wyjątkiem są miotacze płomieni, które nie posiadają modyfikatora obrażeń, a jednak są bronią ciężką.

NOWE ZASADY ZAPIERANIA SIĘ

Każdy model, którego SIŁA jest mniejsza od modyfikatora broni, z której strzela, musi użyć jednej akcji, aby się zaprzeć, lub też otrzymuje ujemny modyfikator -4 do WW. Zasada ta nie odnosi się do broni, której można używać w czasie walki wręcz, ani też do granatników.

CZY MOGĘ POSIADAĆ BROŃ CIĘŻKĄ I BROŃ DO WALKI WRĘCZ?

Tak!

TELEPORTACJA: PODRĘCZNIK PRZEŻYCIA!

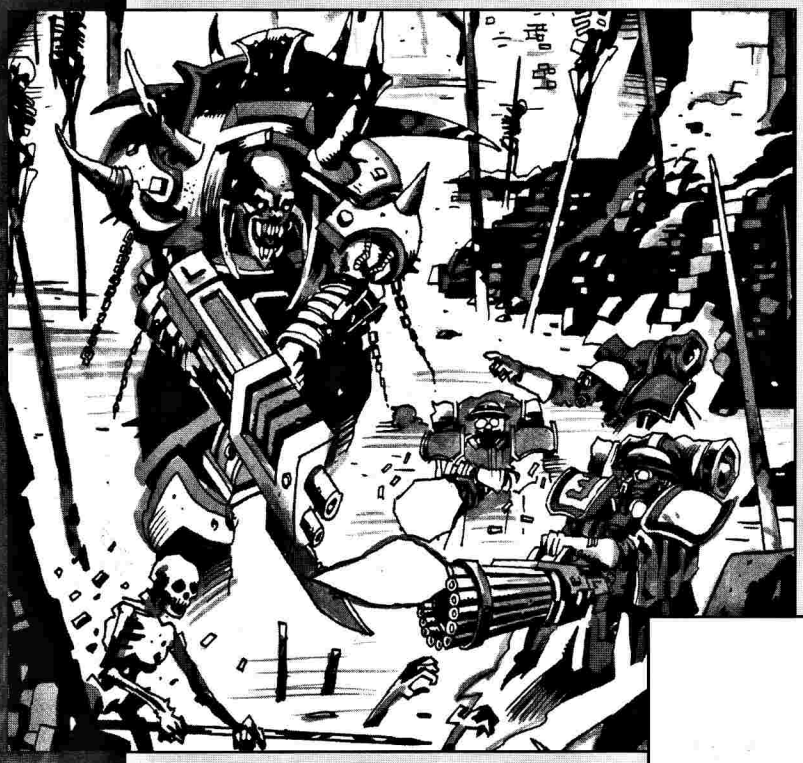
Każdy czar Sztuki bądź Symetrii, który wykorzystuje jakąkolwiek formę teleportacji (przenoszenie modelu poza stół i umieszczanie go z powrotem w dowolnym miejscu) zawiera nową zasadę. Rzucający musi widzieć model (modele), które mają być teleportowane, a także musi widzieć miejsce, w które model (modele) zostaną przeniesione.

CELOWANIE DRŻĄCĄ RĘKĄ

Model, którego SIŁA jest mniejsza niż modyfikator obrażeń jego broni, nie może celować lub korzystać z Celownika Laserowego, jeżeli wcześniej nie zużyje akcji na zaparcie się. Celownik Laserowy jest precyzyjnym narzędziem i w związku z tym potrzebna jest pewna ręka, aby prawidłowo z niego korzystać.

WALKIRIE SĄ TERAZ DOSTĘPNE W DRUŻYNACH

Walkirie mogą być kupowane jako modele pojedyncze lub w drużynach, liczących od 3 do 5 modeli



dowodzonych przez Westalkę. Westalki mogą być kupowane jako Sierżanci, przewodzący drużynom Walkirii, lub jako modele pojedyncze.

KOGO AKTYWOWAĆ?

Są dwie różne formy aktywacji drużyny lub modeli; podstawowa i zaawansowana. Podczas gdy forma podstawowa jest dobra dla początkujących graczy i szybkich, prostych gier, to forma zaawansowana (zasady opcjonalne) nadaje się dla bardziej doświadczonych graczy. Zaawansowana aktywacja wymaga bardziej strategicznego podejścia, ponieważ nigdy nie wiadomo, kto będzie aktywowany jako następny.

PODSTAWOWA AKTYWACJA: podczas swojej tury możesz aktywować tylko te modele lub drużyny, które kontrolujesz i które nie były jeszcze aktywowane w czasie bieżącej tury. Wyjątkiem od tej zasady jest moment, w którym gracz wygrywa inicjatywę, zaczynając nową turę. Gracz ten może uaktywnić dowolny model lub dowolną drużynę.

ZAAWANSOWANA AKTYWACJA: podczas swojej tury możesz uaktywnić DOWOLNY model lub drużynę, spośród tych, które nie były jeszcze aktywowane w czasie tej tury. Możesz uaktywniać modele przeciwnika, używając zaawansowanej formy. Zalecamy używanie żetonów (na przykład takich, jak znajdujące się z tyłu książki), w celu oznaczenia modelu lub drużyny, które zakończyły wykonywanie swoich akcji. W ten sposób wszyscy gracze będą wiedzieli, kogo mogą, a kogo nie mogą uaktywnić w czasie bieżącej tury. Na początku każdej tury usuńcie wszystkie żetony, aby pokazać, że żaden model nie był jeszcze aktywowany.

ULEPSZENI HERETYCCY LEGIONIŚCI

Heretyccy Legioniści mogą teraz kryć się i wykrywać innych.

CZY TEMPLARIUSZE NAPRAWDĘ POSIADAJĄ DWA RODZAJE BRONI DO WALKI WRĘCZ?

Jeśli chcą, mogą być uzbrojeni w oba, ale muszą posiadać przynajmniej jeden.

MROCZNY MYŚLIWY I JEGO WYBÓR BRONI

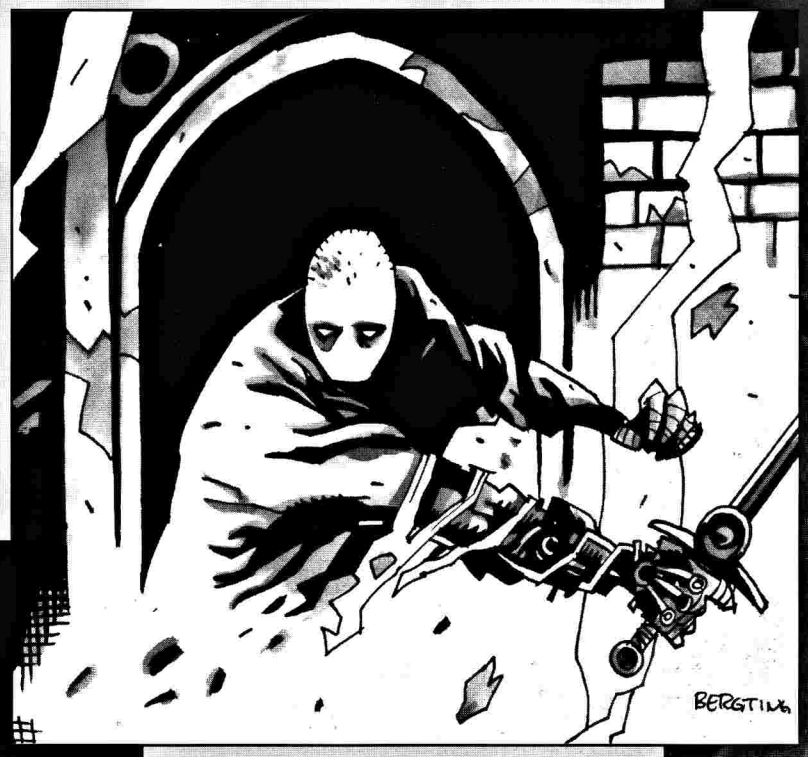
Mroczny Myśliwy może być uzbrojony jedynie w broń ze zbrojowni korporacyjnych.

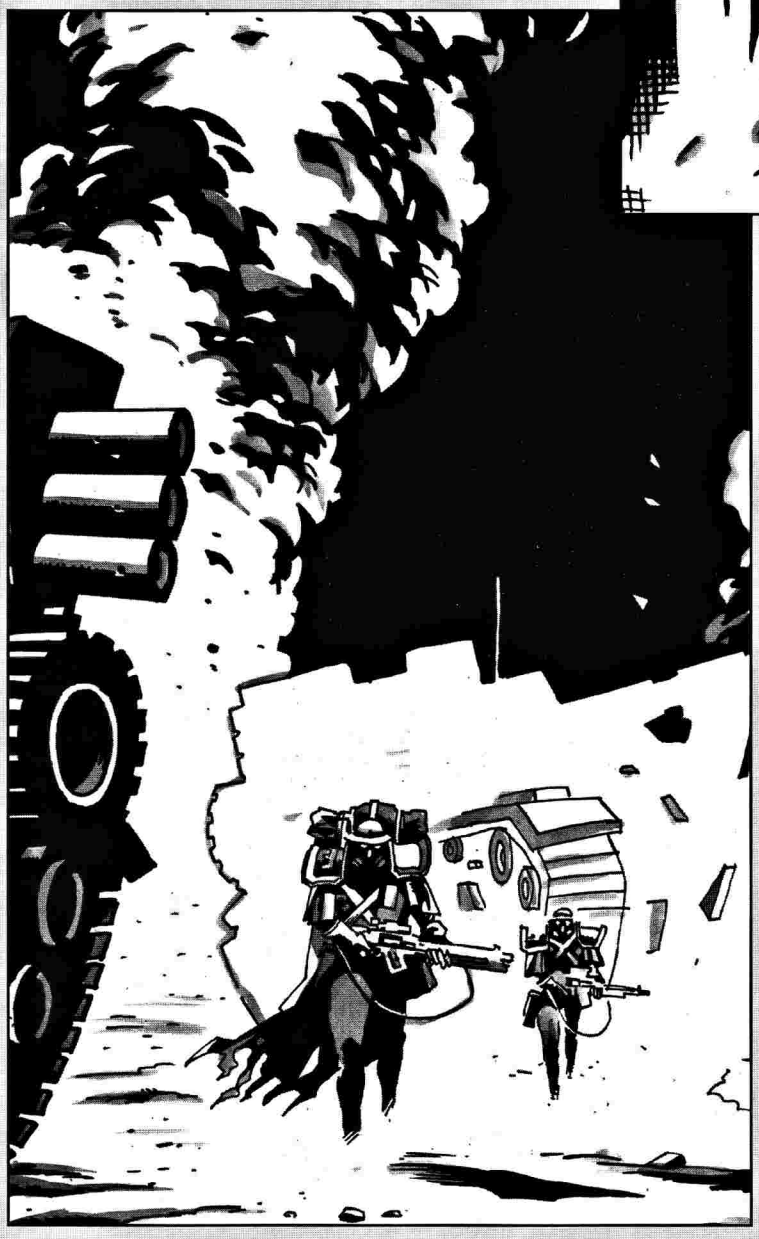
ZENITIAŃSKI MORDERCA DUSZ

Zenitiański Morderca Dusz może być wystawiany jako model pojedynczy.

DLACZEGO OPĘTANI LEGIONIŚCI TAK BARDZO PRAGNĄ TZOTETHA?

Jeden Opętany Legionista może zamienić swoją broń na Tzotetha, broń ciężką ze zbrojowni Muawijhe.





ULEPSZENI SZASERZY

W opisie Ulepszonych Szaserów (*Kompendium 1: Świt Wojny*) zabrakło jednej zasady. Ulepszeni Szaserzy mogą strzelać z pistoletu P1000 i karabinu plazmowego jednocześnie, poświęcając na to tylko jedną akcję.

MACHINATOR Z BRONIĄ CIĘŻKĄ

Machinator z bronią ciężką nie musi się zapierać, strzelając z SSW4100, ponieważ broń ta jest bezpośrednio połączona z jego ramieniem.

MAX STEINER

Max może strzelać z obu swoich ręcznych działek plazmowych jednocześnie, zużywając na to jedną akcję.

GRA TURNIEJOWA

W grze turniejowej musisz wygrać na punkty zwycięstwa. Gracz posiadający największą liczbą punktów zwycięstwa pod koniec bitwy wygrywa. Podane niżej zasady przedstawiają sposób zdobywania punktów zwycięstwa.

- Jeżeli uda ci się doprowadzić do rozbicia oddziału (to znaczy gdy jego straty wyniosą 50% lub więcej) zdobywasz 1 punkt zwycięstwa.
- Jeżeli uda ci się zniszczyć cały oddział otrzymujesz dodatkowy punkt zwycięstwa (1 za rozbicie oddziału i 1 za jego zniszczenie)
- Jeżeli uda ci się zabić model pojedynczy zdobywasz 1 punkt zwycięstwa.
- Jeżeli uda ci się zabić bohatera specjalnego otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.

Mam nadzieję, że się wam podoba i dobrej zabawy!

LIGA

Wraz z kolejnymi bitwami przeciwko wrogom, twoi żołnierze zaczynają się uczyć co powinni, a czego nie powinni robić w Warzonie. W związku z tym twoi żołnierze zaczną zdobywać doświadczenie za zabijanie przeciwników i za to, że im samym udało się pozostać przy życiu. Podane poniżej zasady przedstawiają sposób zdobywania doświadczenia.

- Za każdego zabitego wroga twój model otrzymuje 1 punkt doświadczenia.
- Za każdą bitwę, którą modelowi udało się przeżyć otrzymuje 1 punkt doświadczenia.
- Jeżeli twojemu modelowi udało się przeżyć całą bitwę i znajduje się po zwycięskiej stronie otrzymuje 2 punkty doświadczenia, dodatkowo do j. w.

WYKORZYSTYWANIE DOŚWIADCZENIA

Kiedy zaczynasz zdobywać punkty doświadczenia możesz je wykorzystać do rozwinięcia charakterystyk modelu.

- Za 3 punkty doświadczenia może podnieść wartość WW, BS lub DW o jeden (wartość tych cech nie może przekroczyć 18).
- Za 6 punktów doświadczenia możesz podnieść wartość ŻW lub A o jeden (wartość tych cech nie może przekroczyć 5).
- Każdy model posiadający większą od zera wartość Mocy może podnieść jej wartość o jeden za 2 punkty doświadczenia (maksymalnie do 18).

Model z rozwiniętymi w ten sposób charakterystykami może uczestniczyć w następnej bitwie.

OFIARY

Jeżeli model posiadający doświadczenie i/lub rozwinięte charakterystyki zostanie zabity, to musi on zacząć następną grę z posiadając podstawowe charakterystyki i z zerowym doświadczeniem.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI BOHATERÓW

Za każde 500 punktów w żołnierzach którymi będziesz grał, możesz zakupić 3 zdolności specjalne, które potem mogą zostać przydzielone twoim modelom pojedynczym. W tej samej armii nie mogą znaleźć się dwa modele posiadające taką samą zdolność specjalną.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE, ULEPSZENIA, NEKROTECHNOLOGIA

Żołnierzom można dawać Wyposażenie Specjalne, które w znaczny sposób poprawia ich umiejętności. Jeżeli zdecydujesz się na zakupienie Wyposażenia Specjalnego, pamiętaj że możesz posiadać najwyżej 1 sztukę takiego sprzętu na każdy model pojedynczy znajdujący się w twojej armii.

MROCZNA HARMONIA

W przypadku Legionu Ciemności niedozwolone jest duplikowanie Mrocznych Darów – w jednej armii NIE mogą znaleźć się dwa modele posiadające ten sam dar np. Uszkodzenie.

ZASADY OGÓLNE

- Jakiekolwiek zmiany przepisów występujące w dowolnym kompendium są oficjalne (chyba, że jest zaznaczone inaczej) i powinny być używane.
- Jeżeli jest to możliwe na figurce powinno być pokazane jej całe wyposażenie. Na turnieju wyposażenie figurki musi zostać na niej uwidocznione.
- Jakiekolwiek zasady nieoficjalne powinny zostać ogłoszone jak również wszyscy gracze muszą wyrazić zgodę na ich używanie, przed rozpoczęciem turnieju.
- Wszystkie oddziały muszą zostać uzbrojone zgodnie z podanymi opisami.

OGRANICZENIA ZWIĄZANE Z BRONIĄ

Kolejne, często zadawane pytanie związane jest z ograniczeniami dotyczącymi uzbrajania jednostek w różne rodzaje broni. Poniżej znajdziecie wszystkie typy żołnierzy opisane w podręczniku Warzone wraz z adnotacjami dotyczącymi broni, w które można ich wyposażyć. Pamiętajcie, że jest to lista opcjonalna. Tak długo jak obaj gracze zgadzają się na nie używanie podanej niżej listy, nie jest ona obowiązująca, natomiast na wszystkich turniejach lub oficjalnych pokazach Warzone'a lista ta musi być przestrzegana.

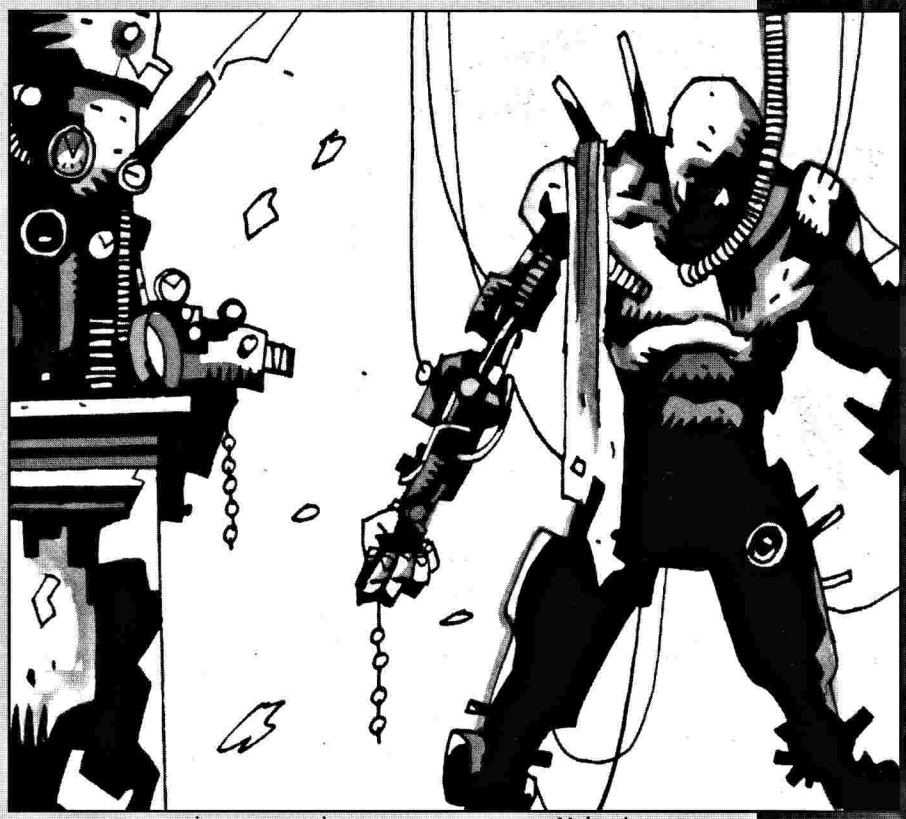
CAPITOL

ŻOŁNIERZE PIECHOTY. Uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i broń boczną M13. Jeden z żołnierzy może zostać wyposażony w broń ciężką, wybraną ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej.

SIERŻANCI PIECHOTY. Uzbrojeni w Chainrippery i, w zależności od twojego wyboru, w karabin szturmowy M50 lub w broń boczną M13.

KAPITAN PIECHOTY. Może zostać wyposażony w dowolną broń ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej.

ŻOŁNIERZE CIĘŻKIEJ PIECHOTY. Uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i broń boczną M13. Jeden żołnierz może zostać wyposażony w broń ciężką, wybraną ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej.



SIERŻANT CIĘŻKIEJ PIECHOTY. Uzbrojony w Chainrippera oraz, w zależności od twojego wyboru, w karabin szturmowy M50 lub broń boczną M13.

KAPITAN CIĘŻKIEJ PIECHOTY. Może zostać wyposażony w dowolną broń ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej.

ŻOŁNIERZE ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA. Uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i miecze ceremonialne Mishimy.

SIERŻANCI ŻOŁNIERZY ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA. Są uzbrojeni w karabiny szturmowe i miecze ceremonialne Mishimy.

BOHATEROWIE ŻOŁNIERZY ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA. Mogą zostać wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej i miecze ceremonialne Mishimy.

SIERŻANCI HUZARÓW. Uzbrojeni w strzelby HG-14.

KAPITANOWIE HUZARÓW. Mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Bauhausu lub zbrojowni ogólnej.

WENUSJAŃSCY ZWIADOWCY. Uzbrojeni w karabiny szturmowe AG-17 i broń boczną MP-105. Jeden Zwiadowca może być wyposażony w broń ciężką wybraną ze zbrojowni Bauhausu lub zbrojowni ogólnej.

SIERŻANCI WENUSJAŃSKICH ZWIADOWCÓW. Uzbrojeni w strzelby HG-14.

KAPITANOWIE WENUSJAŃSKICH ZWIADOWCÓW. Mogą zostać wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Bauhausu lub zbrojowni ogólnej.

ETOILES MORTANT. Wszystkie Etoiles Mortant, bez względu na stopień, uzbrojone są w pistolet Punisher i krótki miecz Punisher.

MARSJAŃSCY BANSHEE. Są uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i broń boczną M13.

SIERŻANCI MARSJAŃSKICH BANSHEE. Uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i broń boczną M13.

BOHATEROWIE MARSJAŃSKICH BANSHEE. Mogą zostać wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej.

LWY MORSKIE. Uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i miecze Punisher.

SIERŻANCI LWÓW MORSKICH. Uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i miecze Punisher.

BOHATEROWIE LWÓW MORSKICH. Mogą zostać wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej i w miecz Punisher.

WOLNI MARINES. Uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i miecze Punisher.

SIERŻANCI WOLNYCH MARINES. Uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 i miecze Punisher.

BOHATEROWIE WOLNYCH MARINES. Mogą zostać wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej i w miecz Punisher.

BAUHAUS

HUZARZY. Uzbrojeni w karabiny szturmowe AG-17 i broń boczną MP-105. Jeden Huzar może być wyposażony w broń ciężką wybraną ze zbrojowni Bauhausu lub zbrojowni ogólnej.

MISHIMA

SAMURAJE. Uzbrojeni w karabiny szturmowe Shogun i miecze ceremonialne. Jeden Samuraj może być wyposażony w broń ciężką wybraną ze zbrojowni Mishimy lub zbrojowni ogólnej.
PRZYWÓDCY SAMURAJÓW. Uzbrojeni w karabiny szturmowe Shogun i miecze ceremonialne.
BOHATEROWIE SAMURAJÓW. Mogą zostać wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Mishimy lub zbrojowni ogólnej i w miecze ceremonialne.
HATAMOTO. Uzbrojeni w karabiny szturmowe Shogun i miecze ceremonialne.
PRZYWÓDCY HATAMOTO. Uzbrojeni w karabiny szturmowe Shogun i miecze ceremonialne.
BOHATEROWIE HATAMOTO. Mogą zostać wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Mishimy lub zbrojowni ogólnej i w miecze ceremonialne.
WOJOWNICY CIENIA. Uzbrojeni w specjalnie zmodyfikowaną wersję Punisherów – połaczenie pistoletu z krótkim mieczem (patrz podręcznik Warzone, str. 82).
SIEWCY ŚMIERCI. Uzbrojeni w specjalnie zmodyfikowaną wersję Punisherów – połączenie pistoletu z krótkim mieczem (patrz podręcznik Warzone, str. 82).

IMPERIAL

ŻOŁNIERZE PIECHOTY. Uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader i pistolety Aggressor. Dwóch żołnierzy może zostać wyposażonych w broń ciężką ze zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej.
SIERŻANCI PIECHOTY. Uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader i pistolety Aggressor.
KAPITANOWIE PIECHOTY. Mogą zostać wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej.
KRWAWE BERETY. Uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader i pistolety Aggressor. Jeden Krwawy Beret może być wyposażony w broń ciężką ze zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej.
SIERŻANCI KRWAWYCH BERETÓW. Uzbrojeni w karabin szturmowy Interceptor i Chainrippera.
KAPITANOWIE KRWAWYCH BERETÓW. Mogą być uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej.
WILKI. Uzbrojeni w miecze Punisher i broń boczną Aggressor. Jeden Wilk może być wyposażony w broń ciężką ze zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej.

WÓDZ WILKÓW. Uzbrojony w Claymora.
BOHATER WILKÓW. Uzbrojony w Claymory, poza tym może być wyposażony w dowolną broń ze zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej, z wyłączeniem broni ciężkiej.

CYBERTRONIC

SZASERZY. Uzbrojeni w karabiny szturmowe AR3000. Jeden Szaser może być wyposażony w broń ciężką ze zbrojowni Cybertronicu lub zbrojowni ogólnej.
SIERŻANCI SZASERÓW. Uzbrojeni w karabiny szturmowe AR3000.
BOHATEROWIE SZASERÓW. Mogą zostać wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Cybertronicu lub zbrojowni ogólnej (z wyłączeniem broni dostępnej tylko dla Eradicatora).
KIRASJERZY. Mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Cybertronicu lub zbrojowni ogólnej (z wyłączeniem broni dostępnej tylko dla Eradicatora).
ROBOTY BOJOWE KLASY ERADICATOR. Są uzbrojone w trzy spośród sześciu dostępnych rodzajów broni, w które można wyposażyć Eradicatora.

KARTEL

WOJOWNICY I STRZELCY. Mogą być wyposażeni w broń ze zbrojowni ich własnej korporacji lub zbrojowni ogólnej.
AGENCI I AGENCI SPECJALNI. Mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni każdej korporacji, poza zbrojownią Legionu Ciemności.

BRACTWO

ŻOŁNIERZE PIECHOTY. Uzbrojeni w karabiny szturmowe Volcano i broń boczną Nemesis. Jeden żołnierz może wymienić swojego Volcano na HAC-20.
SIERŻANCI PIECHOTY. Uzbrojeni w pistolety Punisher i Chainrippery.
ŻOŁNIERZE PIECHOTY ELITARNEJ. Uzbrojeni w karabiny szturmowe Volcano i broń boczną Nemesis. Jeden żołnierz może wymienić swojego Volcano na HAC-20.
SIERŻANCI PIECHOTY ELITARNEJ. Uzbrojeni w pistolety Punisher i Chainrippery.
ŚWIĘCI WOJOWNICY. Uzbrojeni w pistolet maszynowy Retributor i miecze Avenger.
SIERŻANCI ŚWIĘTYCH WOJOWNIKÓW. Uzbrojeni w pistolety maszynowe Retributor i miecze Avenger.
ELITARNI STRAŻNICY FURIE. Uzbrojeni w pistolety Punisher i miecze Deliverer.
SIERŻANCI ELITARNEJ STRAŻY FURII. Są uzbrojeni w pistolety Punisher i miecze Deliverer.
MORTYFIKATORZY. Uzbrojeni w wyposażoną w tłumik wersję pistoletu Nemesis i miecz Mortis.
ZABÓJCY. Uzbrojeni w wyposażoną w tłumik wersję pistoletu Nemesis i miecz Mortis.
WALKIRIE. Uzbrojone w Castigatora i pistolet Punisher.
WESTALKI. Uzbrojone w Castigatora i pistolet Nemesis.
INKWIZYTORZY MAJORES. Mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Bractwa lub zbrojowni ogólnej.
MISTYCY. Mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Bractwa lub zbrojowni ogólnej.
ZNAWCY SZTUKI. Mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Bractwa lub zbrojowni ogólnej.

ALGEROTH

OŻYWIEŃCZY LEGIONIŚCI. Uzbrojeni w Kratachy.
NEKROMUTANCI. Uzbrojeni w Belzarachy.
CENTURIONI. Uzbrojeni w pistolety Voriche i miecze Skalak.

NIEPOKALANE FURIE. Mogą być uzbrojone w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha.
RAZYDZI. Uzbrojeni w Nazgarothy.
EZOGHULE. Uzbrojone w działka Blutarch i miecze Ashreketh.
PRETORIAŃSCY ŁOWCY. Uzbrojeni w Kosy Semai.
MYŚLIWI CIEMNOŚCI. Mogą być uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni każdej korporacji.
NEFARYCI ALGEROTHA. Mogą zostać uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha.

ILIAN

TEMPLARIUSZE. Uzbrojeni w miecze Templariusza, maczugi Templariusza i Kratachy. Jeden Templariusz może być wyposażony w broń ciężką ze zbrojowni Algerotha.
NAJWYŻSI TEMPLARIUSZE. Uzbrojeni w miecze Templariusza, maczugi Templariusza i Kratachy.
NEFARYCI ILIAN. Mogą zostać uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha lub zbrojowni Ilian.

MUAWIJHE

OPĘTANI LEGIONIŚCI. Uzbrojeni w Kratachy lub Shriekethy.
ZENITHIAŃSCY MORDERCY DUSZ. Brak.
NEFARYCI MUAWIJHE. Mogą zostać uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Muawijhe lub zbrojowni Algerotha.

SEMAI

HERETYCCY LEGIONIŚCI. Uzbrojeni w Kratachy.
HERETYCY. Mogą być uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha.
INTRUZI Z CALLISTO. Uzbrojeni w Jakhta i Vasshta. Wyposażeni są również w posiadającą tłumik wersję Kratacha.
NEFARYCI SEMAI. Mogą zostać uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Semai lub zbrojowni Algerotha.

DEMNOGONIS

BŁOGOSŁAWIENI LEGIONIŚCI. Uzbrojeni w Kratachy.

KURATORZY. Uzbrojeni w miecze Kuratora. Mogą również używać dowolnej broni ze zbrojowni Demnogonisa lub zbrojowni Algerotha.
NEFARYCI DEMNOGONISA. Mogą zostać uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Demnogonisa lub zbrojowni Algerotha.

VAE VICTIS

Witaj w Zimowym Leżu, młody Wilku. Ogrzej się przy ogniu.

Posłuchaj teraz opowieści z zamierzchłej historii Wilków, historii z czasów ostatnich dni Krucjaty Wenusjańskiej, gdy pierwszy Kardynał był u szczytu swej potęgi. Jest to opowieść o powstaniu Wilków i o tym, skąd pochodzi nasz okrzyk bojowy.

Nasz lud był najdumniejszym i najodważniejszym spośród wojowników Jej Światłości, którzy żyli na zielonej planecie Wenus. Przyrodzone nam duma i odwaga nie zdobyły jednak dla nas domu w żyznych dolinach tego świata. Miast tego otrzymaliśmy siedzibę na chłostanej śniegiem górze w południowym Kręgu Zimy. I dziękowaliśmy Jej Światłości za tę oznakę hojności.

Jednym z naszych przodków, którzy żyli w tym zaśnieżonym pustkowiu, był wódz i świetny szermierz, nazywano go Brannagh. Ten wielki mężczyzna przewyższał o tuzin dłoni nawet najwyższych bohaterów Imperialu, a jego głowę otaczała dzika grzywa włosów. To właśnie klany Brannagh i Gallagher, i Dunsirn, i Mac Cullough okazały sę na tyle wytrzymałe, by przyjąć ofertę Jej Światłości.

W tych dniach żołnierze Imperialu stworzyli rajską posiadłość w pobliżu krateru MacGuire'a. Pośrodku śnieżnej pustyni zieleniły się ciepłe oazy trawy i ogrodów. Brannagh i członkowie jego klanu nie mogli mieszkać w takim komforcie, gdyż nie mogły tego znieść ich dzikie dusze. Wybrali życie wilków, życie na obrzeżach cywilizacji.

W tych dniach, nim korporacje zdobyły swe ziemie i ogłosiły ich granice, istniało piękne miasto Petragrad, leżące ledwie kilkaset mil od krateru Mac Guire'a, na wybrzeżu Południowego Kontynentu. Ciepłe wody morza uczyniły z Petragradu najpiękniejsze miasta całego kontynentu, z którym mógł równać się jedynie krater Mac Guire'a. Ale założycielami Petragradu byli bogaci kupcy z Bauhausu.

Cisza, cisza. Spokój, powiadam! Tak jak i teraz, Budowniczowie byli bogaci. Tak zawsze było, i tak zawsze będzie. Ale Brannagh i jego ludzie zamierzali uszczknąć nieco z ich bogactw.

Mam opowiadać dalej? Tak lepiej.

Brannagh i jego ludzie żyli niczym wilki w dzikich ostępach lodowatego Kontynentu Południowego. To ich stada pierwsze odkryły trąd Legionu Ciemności, do tej pory zatruwającego jedynie Kontynent Północny. To oni zauważyli, że słudzy Ciemności przybyli w końcu na lodowe pustkowia. Z Gór Helstorm Bieguna Południowego wyłoniły się straszliwe stwory, a było ich tak wiele, że nie dojrzałbyś końca ich szeregów. Wilki Brannagha poprzysięgły, że będą chronić wszystkich ludzi, a zwłaszcza tych z krateru Mac Guire'a, przed tym nowym złem.

Sam Brannagh polował właśnie w sosnowym lesie, gdy usłyszał przez radio wołanie o pomoc. Legion Ciemności oblegał miasto Petragrad, a słabi obywatele Bauhausu nie potrafili się obronić. Przebiegły Brannagh od wielu miesięcy obserwował legionistów i znał sposób na ich pokonanie, odpowiedział więc na wołanie i rzekł:

– Moi ludzie są ledwie o dwa tygodnie drogi od was. Zapłaćcie nam funt złota za każdą głowę zabitego legionisty, którą dostarczymy do stóp schodów waszego pałacu, a uratujemy miasto.

Bauhausczycy skwapliwie przyjęli ofertę, rozpaczliwie chcąc uratować swe tchórzliwe skóry. Sądzili, że Brannagh to nieznany najemnik.

Brannagh i najlepsi z jego ludzi wyruszyli na odsiecz Petragradowi. Przybyli na długo przed upływem dwóch tygodni.

Wilczy wojownicy ujrzeli sceny totalnego ziszczenia. Mury miasta jeszcze nie padły, lecz w ich pobliżu leżały ciała wielu poległych żołnierzy Bauhausu. Wśród nich obozowało tysiąc – nie – dziesięć tysięcy obrzydliwych legionistów, którymi dowodził zły Nefaryta Colzras.

Brannagh poczekał, aż wokół Colzrasa zgromadzą się wszyscy legioniści, by otrzymać rozkazy. Wiedział, że muszą czynić tak co dnia, gdyż brak im inteligencji człowie-

ka. Gdy żołnierze Ciemności zebrali się w oczekiwaniu na ostatni szturm na miasto, z pobliskiego lasu wypadli Brannagh i jego ludzie, a ich miecze błyszczały odbitym światłem Słońca. Nefarytę zabito przy stracie jedynie trzech Wilków, po czym reszta legionistów pierzchła w popłochu.

Wilki Brannagha wgryzły się w sługi Ciemności, rąbały ich ciała i głowy swymi ostrymi mieczami. Mówi się, że bitwa trwała do zmierzchu, tak wiele śmierci trza było zadać. Gdyby te pierwsze Wilki były jak nasi dzisiejsi wojownicy, z pewnością trwałoby to ledwie z godzinę.

Zostawiając za sobą pole walki, zalane po kostki zepsutą krwią legionistów, Brannagh i jego ludzie wkroczyli do miasta. Ujrzeli, że zostało mocno zniszczone przed ich przybyciem. Petragrad z pewnością padłby tego ranka. Brannagh powiadał później, że najbardziej uderzył go brak jakiejkolwiek straży.

W końcu Wilki doszły do pałacu Richthausenów, rodziny, na której spoczywał obowiązek obrony miasta. Wkroczyli do niego nie zatrzymywani i odkryli, że tchórzliwi Budowniczowie zabarykadowali się w najwyższej wieży pałacu.

– Uratowaliśmy wasze miasto – powiedział Brannagh, gdy dobijał się do drzwi.

– Powinniśmy więc ci zapłacić, najemniku – zza drzwi dobiegł jakiś głos. Tchórze wpuścili Brannagha i jego ludzi do swego bastionu.

Musicie zrozumieć, że kupcom z Bahausu wcale nie w smak było płacenie tak wielkiej sumy, na jaką zgodzili się w godzinie największej potrzeby. Ociągając się, skarbnicy Richtausenów wyciągnęli swe wagi i księgi. Czas mijał, lecz Bauhauczycy nie płacili złota, które obiecali Brannaghowi. Zażądał wyjaśnień.

– Chcesz, by zapłacić ci funt złota za każdego legionistę, którego dostarczysz pod nasze drzwi, lecz nie widzimy tam ani jednego – rzekli skarbnicy. – Skąd mamy wiedzieć, ile dokładnie trzeba ci zapłacić?

Wściekłość wezbrała w Brannaghu, lecz wiedział, że Bauhausczykom nie należy wierzyć.

– Możesz wyjrzeć za bramę miasta i sam ich policzyć – warknął. – Albo wysłać straż miejską, by zrobiła to za ciebie.

Skarbnik Richthausenów pokręcił głową.

– Nie, tego nie mogę uczynić, gdyż nasze oddziały szturmują właśnie krater Mac Guire'a. Będzie nasz przed zachodem słońca i wtedy zapłacimy ci dziesięć razy więcej z imperialnych łupów. Lecz ty nie rozumiesz takich spraw, najemniku.

W tej chwili Brannagh poznał w sobie naturę prawdziwego wilka.

– Nie jesteśmy najemnikami, głupcze. Jesteśmy najlepszymi wojownikami Imperialu!

I Brannagh chwycił skarbnika za kołnierz, ledwie kontrolując ogarniającą go zwierzęcą wściekłość.

– Czas płacić, łotrze – warknął, rzucając na wagę swego wielkiego claymora.

– Vae Victis – ryknął Brannagh do swych ludzi. – Hańba przegranym!

Tego dnia Wilki spaliły Petragrad, zabierając ze sobą tyle łupów, ile tylko mogły unieść. Do dziś dnia złote obroże, które noszą nasi Wodzowie, są wykonane ze złota, które wtedy Wilki sprawiedliwie zabrały z Petragradu, co i tak ledwo odpłaciło za śmierć i krew, jaką odnaleźli po powrocie do krateru Mac Guire'a.

Taką opowieść przekazał mi Starszy Wilk, a jemu z kolei jego Starszy Wilk, a tamtemu inny Starszy Wilk, i dzieje się tak od pierwszego Roku Kardynała. Weźcie ją ze sobą i niech ogrzeje was nocą.

– historię opowiedział Taliesin Mac Dennehey,
niegdyś z klanu Mac Dennehey,
obecnie Starszy Wilk Wielkiej Watahy,
mówiący do stada w Zimowym Leżu, gdzieś
w górach Pierścienia Zimy na Wenus.

DRUŻYNA

NAZWA ARMIA: TYP: GRACZ:

FIGURKA	BROŃ	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT

DOWODCA DRUŻYNY	BROŃ	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT

BROŃ/WYPOSAŻENIE	ZB	ZM	MZ	OB	ZASADY SPEC.	KOSZT	Sztuka/Harmonia, zdolności, umiejętności, uwagi itp.
							OGÓŁEM PUNKTÓW

MODEL POJEDYNCZY

NAZWA ARMIA: TYP: GRACZ:

FIGURKA	CHARAKTERYSTYKA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
	PODSTAWOWA										
	MODYFIKATORY										
	OGÓŁEM										

BROŃ/WYPOSAŻENIE	ZB	ZM	MZ	OB	ZASADY SPEC.	KOSZT	Zdolności, umiejętności, uwagi itp.

UWAGI:

OGÓŁEM PUNKTÓW

WARZONE™

OFIARY WOJNY

OBSZERNY DODATEK DO GRY WARZONE!

TA LICZĄCA 100 STRON KSIĘGA JEST JAK DOTĄD NAJBARDZIEJ OBSZERNYM DODATKIEM DO GRY WARZONE. NA JEJ STRONACH ZNAJDUJE SIĘ WIELE MATERIAŁÓW DOTYCZĄCYCH KORPORACJI IMPERIAL, A TAKŻE NOWE ODDZIAŁY I ZASADY SPECJALNE DLA WSZYSTKICH INNYCH MEGAKORPORACJI, BRACTWA ORAZ LEGIONU CIEMNOŚCI.
DZIĘKI TEJ KSIĘDZE TAKŻE TWOJA ARMIA ZYSKA COŚ DLA SIEBIE!

- NOWE ODDZIAŁY I BOHATEROWIE DLA KORPORACJI, BRACTWA I LEGIONU CIEMNOŚCI
- NOWY ORĘŻ
- NOWE ZDOLNOŚCI SPECJALNE
- NOWE ZAKLĘCIA SZTUKI
- NOWE ZAKLĘCIA MROCZNEJ HARMONII
- NOWE I UAKTUALNIONE ZASADY
- NOWA, CZYSTA KARTA ARMII!
- ZESTAWIONE TABELE, NAJWAZNIEJSZE PRZEPISY, WZORNIKI I ŻETONY – WSZYSTKO TO WYDRUKOWANE NA TEKTURCE!

UWAGA: TA KSIĄŻKA NIE JEST KOMPLETNĄ GRĄ. TWORZY JĄ WRAZ Z PODRĘCZNIKIEM DO GRY BITEWNEJ WARZONE.

ISBN 83-86572-92-2

9 789178 984442

WZSOW

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.

TARGET GAMES