New RPG Order

Prezentuje

WarZone – Świt Wojny

Informacje o Release'ie :
Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 65
Rozdzielczość...: 2420x3230
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1998
Data release'u...: 2007.11.08

Opis:

Pierwsze Kompendium Warzone jest oficjalnym dodatkiem do gry Warzone - dynamicznej gry bitewnej, osadzonej w świecie techno-fantasy.

Pierwsze Kompendium Warzone jest oficjalnym dodatkiem do gry Warzone - ynamicznej gry bitewnej, osadzonej w świecie techno-fantasy.

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™

ŚWIT WOJNY

MUTANT CHRONICLES®

TARGET GAMES

KOMPENDIUM TOM 1

ŚWIT WOJNY

AUTORZY: CHRIS BLEDSOE, DAVE JONES
DODATKOWE INFORMACJE: CHRISSY CASEY, JOSEPH GOODMAN, BILL KING, MICHAEL MÖRSARE, SAMI SINERVÄ, HENRIK STRANDBERG, JEREMY WEBB
REDAKCJA: HENRIK STRANDBERG, THOMAS J. TALAMINI, SAMI SINERVÄ, MICHAEL MÖRSARE, JOSEPH GOODMAN
UKŁAD STRON: MARCUS THORELL, ANDREAS RONDAHL, HENRIK STRANDBERG
ILUSTRACJE: PAOLO PARENTE, ALEX HORLEY, PAUL BONNER, PETER BERGTING, STUDIO PARENTE, TONY BAGGE, GUILLAUME FOURNIER
ILUSTRACJA NA OKŁADCE: PAUL BONNER
OPRACOWANIE OKŁADKI: MARCUS THORELL
KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: NILS GULLIKSSON
REDAKTOR SERII: HENRIK STRANDBERG
MANAGER PROJEKTU: MICHAEL MÖRSARE
PODZIĘKOWANIA: MATT FORBECK, BOB WATTS, FREDRIK MALMBERG, STEFAN LJUNGQVIST, JONAS MASES, PATRIC BACKLUND, CEES KWADJIK

GRĘ TESTOWALI: LES ROBERTSON, SHAY ANDERSON, ROBERT HAMMOND, ARVID BLOMBERG, TIM McGRAW AT «FLIGHT OF THE PHOENIX», BRIAN FAY & CREW, JON «GREY»
FIGURKI OPRACOWALI: TIM PROW, MARK COPPLESTONE, MARK KAY, PHIL LEWIS, KEV ADAMS
FIGURKI POMALOWALI: JACKIE APPLETON, JOAKIM RANNIKKO, TIM PROW, JONNI TEITTINEN, ANDRES ROCABADO

TŁUMACZENIE: ARTUR MARCINIAK
REDAKCJA: ANDRZEJ MISZKURKA
PRODUKCJA: WYDAWNICTWO MAG
ul. Dolna 43, 00-773 WARSZAWA
tel./fax (0-22) 41-21-75, (0-22) 41-60-42
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl
WWW: http://www.medianet.com.pl/~mag

Dodatowe informacje otrzymasz na oryginalnej stronie WWW firmy Target Games: www.target.se

ISBN 83-86572-76-0

HEARTBREAKER™

TARGET GAMES

Copyright © 1997 Target Games AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Kroniki Mutantów, Strefa Wojny, Świt Wojny oraz wszystkie imiona bohaterów i nazwy własne są znakami towarowymi frimy Target Games AB, z których Wydawnictwo MAG korzysta na podstawie licencji.
Figurki i farby produkuje firma Heartbreaker Hobbies.

SPIS

WARZONE

TREŚCI

WITAMY 3

NOWE ZASADY OFICJALNE 4
- Mierzenie 4
- Opętani Legioniści 4
- Rozmiary figurek 4
- Strach 5
- Wykorzystanie akcji Czekanie 5
- Maksymalna wartość Pancerza 6
- Szczęściarz + Bojowa Jednostka Medyczna? 6
- Miotacze ognia 6
- Granaty 6
- Strzelanie ze strzelb w czasie walki 7
- Broń palna jako broń do walki wręcz 7
- Broń Boczna i broń do walki wręcz 8
- Wyrzutnie rakiet 8
- Ogień pośredni 8
- Zamaszyste cięcia 9
- Panika i ucieczka 9
- Wykrycie snajpera 9
- Zasady walki wręcz 9
- Sztuczna Inteligencja 12
- Mroczna Technologia 13

ZASADY OPCJONALNE . 14
- Dodatkowa osłona 14
- Zasady określające osłonę pełną i częściową 14
- Zasady walki w dżungli . . .15

BOHATEROWIE 16
- Agent Nick Michaels 17
- Mitch Hunter 18
- Wielki Bob Watts 19
- Valerie Duval 20
- Max Steiner 21
- Tatsu 22
- Yojimbo 23
- Edward S. Murdoch 24
- Sean Gallagher 25
- Vince Diamond 26
- Cyril Dent 27
- Crenshaw 28
- Karynał Dominik z Luny . . .30
- Billy 32
- Alakhai Przebiegły 33
- Valpurgius, Arcymag Alakhaia 34

NOWI ŻOŁNIERZE 36

KARTEL 36
- Medycy korporacyjni 36
- Medycy polowi 36

BAUHAUS 37
- Dragoni 37

MISHIMA 38
- Głowice Bojowe 38
- Samobójcze Głowice Bojowe 38

IMPERIAL 39
- Złote Lwy 39

CYBERTRONIC 40
- Machinator 40
- Chemogen 40
- Ulepszeni Szaserzy 41
- Drużyny Kirasjerów (Atylli) .42
- Dr Diana 43

LEGION CIEMNOŚCI . . . 44
- Merkuriańska Ohyda 44
- Pomiot Demnogonisa 46

NOWE ZASADY DLA OPISANYCH WCZEŚNIEJ JEDNOSTEK 47
- Robot Bojowy Eradicator . 47
- Nefaryta Demnogonisa 50
- Ezoghul 51

ZBROJOWNIE 53
- Zbrojownia Demnogonisa . 53
  - Plaguebringer
- Zbrojownia Mishimy 53
  - Deathshrieker Screechgun
  - Kenjutsu
- Zbrojownia Bractwa 54
  - Pistolet Avalanche
  - Miecz Deathdealer
- Zbrojownia Capitolu 54
  - Miecz Honoru Capitolu
  - Strzelba M516D
  - CKM Nimrod Mk.
- Zbrojownia Bauhausu 56
  - Krabin Snajperski PSG-99
  - Elektryczne pałki
  - Ręczne Działko Plazmowe
  - Dragoon Kampfkanone
- Zbrojownia Imperialu 58
  - Ulepszony Invader
- Zbrojownia Cybertronicu . .58
  - Pistolet P1000
  - Miecz CSA404
  - SSW4100

WZORNIKI 61

OPOWIADANIA
- Stworzony do jazdy 7
- Normalny dzień pracy 16
- Trudna lekcja 29
- Furia Nefaryty 35
- Zlituj się nad nami 43
- Walka do śmierci 52
- Atak mortyfikatora 57
- Mishima 60

UWAGA: Nowe zasady, zaprezentowane w tej książce podzielono na dwie oddzielne grupy – Nowe Zasady Oficjalne (oficjalne wyjaśnienia i zmiany, obowiązujące podczas rozgrywek turniejowych) i Zasady Opcjonalne (zanim rozpoczniesz grę, zadecyduj wraz z przeciwnikiem, czy będziecie je wykorzystywać). Zapomnij o wszelkich przepisach, które stoją w sprzeczności z Nowymi Zasadami Oficjalnymi. Jeśli masz jakieś wątpliwości lub pytania, nie obawiaj się skontaktować z nami. I nade wszystko: DOBREJ ZABAWY!

WITAMY

Wyobraź sobie uniwersum, w którym walka pomiędzy siłami światła i ciemności toczy się na każdym poziomie rzeczywistości. Oczyma wyobraźni ujrzyj wszechwładne międzyplanetarne korporacje, kontrolujące większą część zasobów Układu Słonecznego i starające się zdobyć przewagę nad konkurencją. To świat *Kronik Mutantów* – obraz mrocznej przyszłości naszej cywilizacji, o której opowiada gra bitewna *Warzone*.

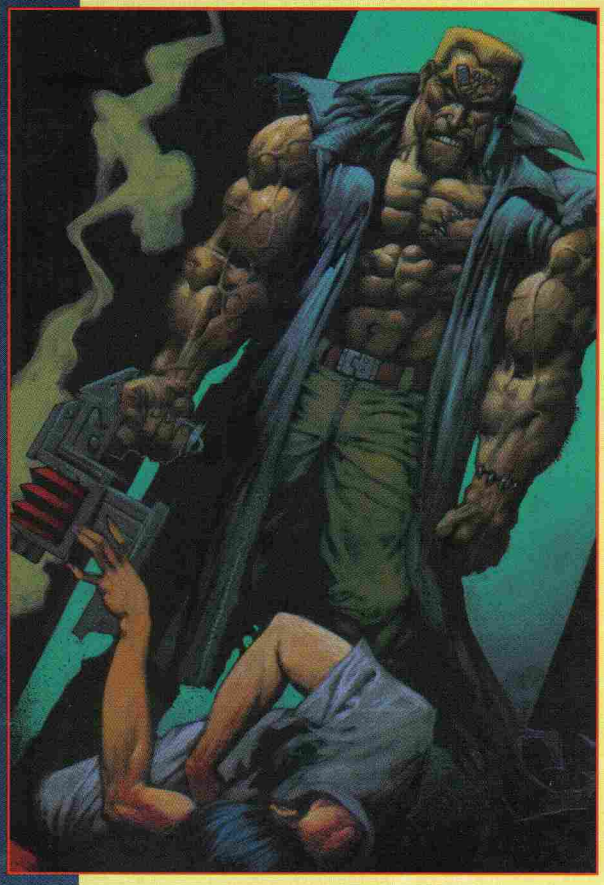
W podręczniku głównym do *Warzone* chcieliśmy zaprezentować główne zasady i podstawy gry – szczegóły miały zostać opisane w *Kompendiach Warzone*. W pierwszej książce z tej serii skoncentrowaliśmy swą uwagę na problemach zasygnalizowanych nam przez graczy.

Po rozdziale, w którym znajdują się objaśnienia zasad zawartych w podręczniku głównym i nowe zasady walki wręcz, zajęliśmy się podstawą *Kronik Mutantów* – Żołnierzami Zagłady i osobami, które mają znaczenie w świecie gry. W tej części książki znajdziecie swych ulubionych bohaterów, takich jak Mitch Hunter, fanatyczny Kardynał Dominik, zuchwały Sean Gallagher i tajemniczy mistyk i mortyfikator Crenshaw. Lecz żadna prezentacja tych osób nie byłaby kompletna bez przedstawienia sług Mrocznej Duszy w rodzaju Alakhaia Przebiegłego i jego arcymaga Valpurgiusa.

Dzięki informacjom zawartym w tej książce twoje rozgrywki zyskają nowy wymiar, a pokonanie przeciwników stanie się łatwiejsze. Mamy nadzieję, że pierwsze Kompendium Warzone da ci wiele radości. Bądź czujny, bo już wkrótce ukaże się druga książka z tej serii.

– Chris Bledsoe i Dave Jones

NOWE ZASADY OFICJALNE



W poniższym rozdziale znajdują się wyjaśnienia i rozwinięcia niektórych przepisów z podręcznika głównego *Warzone*. Oprócz tego wprowadzamy tu kilka przepisów całkowicie nowych. Usprawnienia zasad gry i nowe przepisy będą się pojawiać na łamach następnych *Kompendiów*.

MIERZENIE

Podczas rozgrywek *Warzone* odległości na stole można mierzyć dopiero po zadeklarowaniu akcji. Nie wolno, na przykład, zmierzyć dystansu i dopiero później powiedzieć, że chce się strzelić. Najpierw należy zadeklarować wykorzystanie akcji Strzelanie, a dopiero później wolno zmierzyć odległość dzielącą modele. Masz po prostu pecha, jeśli cel twojego strzału znajduje się poza zasięgiem broni.

OPĘTANI LEGIONIŚCI

(Poniższe zasady mają na celu wyjaśnienie i modyfikację przepisów, podanych na 127 stronie podręcznika głównego. W czasie turniejów zastępują stare zasady.)

Wszyscy członkowie drużyny (wliczając w to Mordercę Dusz) muszą poświęcić wszystkie swe akcje, aby stworzyć Wir Szaleństwa. Obliczając modyfikator, nie uwzględnia się Mordercy Dusz.

Moc Wiru określa się według poniższych zasad:

- Po pierwsze, oblicza się liczbę Opętanych Legionistów danej drużyny, ale nie bierze się pod uwagę Zenitiańskiego Mordercy Dusz. Od otrzymanej liczby odejmuje się jeden, ponieważ dowódca drużyny samą swą obecnością przejmuje część mocy Mrocznej Harmonii. Każdy atak, dokonany przez Wir, redukuje modyfikator o -1 – nawet wtedy, gdy atak Wiru nie zada obrażeń. Ukrywanie się nie chroni przed Wirem Szaleństwa.
- Od tej pory, za każdym razem, gdy uaktywnisz drużynę Opętanych Legionistów, musisz wykonać rzut 1K20, a jego wynik odczytać z tabelki obok. Zasady tej nie stosuje się, jeśli z całego oddziału przy życiu pozostał jedynie Zenitiański Morderca Dusz.

TABELA WIRU

1-10 .....Gracz może normalnie wykorzystywać Obłąkanych Legionistów.

11-19 .....W tej turze Obłąkani Legioniści muszą wykonać co najmniej jedną pełną akcję Ruch. Ruszają w kierunku najbliższego wroga.

20 .....Morderca Dusz nie najlepiej wywiązuje się ze swej roli. Cały oddział wykorzystuje wszystkie swe akcje na ruch w kierunku najbliższego modelu nieprzyjaciela.

Powyższe zasady są przeznaczone do wykorzystania wraz z przepisami zawartymi na 126 i 127 stronie podręcznika głównego gry.

ROZMIARY FIGUREK

W grze *Warzone* istnieją cztery generalne wielkości modeli. Według nich można sklasyfikować większość figurek, choć niewątpliwie nie wystarczą one do opisania każdej z nich. Wprowadzenie bardzo dużych figurek, takich jak model Grizzliego lub figurki potworów Ciemności, może oznaczać konieczność dodania kolejnych kategorii. Na razie jednak powinny wystarczyć cztery opisane dalej.

MAŁE MODELE. Małe modele są mniejsze od przeciętnego człowieka. Z tego powodu trudno zauważyć je na polu bitwy. Ma to swoje zalety, jeśli chce się przeżyć, ale ma też wady, zwłaszcza gdy chce się udowodnić swe męstwo. Z odległości 12 cali lub większej, modele należące do tej kategorii są zawsze uważane za ukryte. Próba wykrycia małego modelu jest wykonywana z dodatkowym, ujemnym modyfikatorem -4 do testu **DW**.

Można strzelać do figurki normalnej, dużej lub bardzo dużej, nawet wtedy, gdy bliżej znajduje się mały model.

NORMALNE MODELE. Normalne modele są wielkości człowieka. Zasady standardowe, podane w podręczniku, odnoszą się właśnie do takich figurek.

DUŻE MODELE. Duże modele są większe od człowieka, ale nie więcej niż dwa razy. Mogą się ukrywać, można też do nich strzelać nawet wtedy, gdy nie są najbliższym celem. Do tej kategorii należą, na przykład, Nefaryci i Razydzi.

MODELE BARDZO DUŻE. Modele bardzo duże są co najmniej dwa razy większe od człowieka. Do tej kategorii należy między innymi Ezoghul (zwróć uwagę, że w podręczniku głównym opisano go inaczej). Obowiązują je te same zasady, co figurki duże, można do nich strzelać nawet wtedy, gdy bliżej stoi model duży. Wszystkie modele bardzo duże wzbudzają *strach* w figurkach małych i normalnych (z wyjątkiem tych, które są odporne na jego działanie). Opisano to poniżej.

STRACH

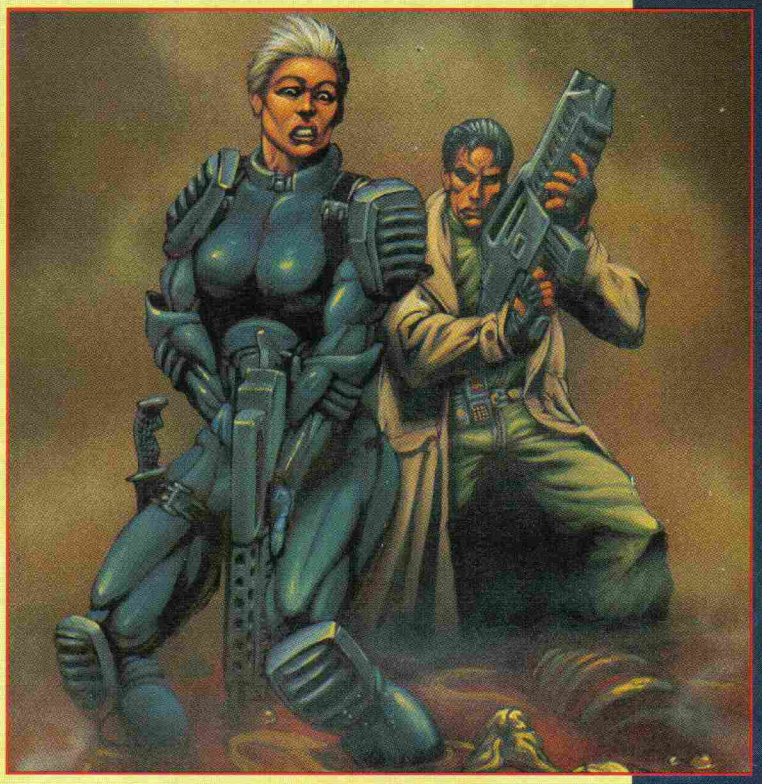
Strach jest wywoływany przez wielkie, przerażające lub cieszące się złą sławą istoty. Ktoś, kto ma nieszczęście zetknąć się z takim stworzeniem, natychmiast zaczyna bać się o swoje życie. Widok stwora wzbudzającego *strach* powoduje, że wrogowie rzucają się do ucieczki, nawet nie próbując walczyć. Oddziaływanie istot wywołujących *strach* wzmacnia się wraz ze zmniejszaniem się odległości pomiędzy nimi a przeciwnikami. Gdy tylko żołnierze dojdą do wniosku, że następny krok wroga może być ostatnim widokiem w ich życiu, zaczynają się bać.

WYKONYWANIE TESTU PANIKI. Za każdym razem, kiedy wzbudzająca *strach* istota zbliży się na odległość 6 lub mniej cali do figurki nieprzyjaciela, model ten musi wykonać test paniki. Dodatkowo, każdy model pojedynczy lub oddział, na którego ZASZARŻUJE (opisano to w nowych zasadach walki wręcz, znajdujących się w dalszej części książki), musi natychmiast wykonać kolejny test paniki.

UDANY TEST. Po udanym wykonaniu testu paniki, oddział przezwycięża *strach* przed wywołującym go stworem i w czasie tej bitwy już się go nie boi (jeśli figurki w oddziale są już ogarnięte paniką i rozbite, test paniki uważany jest za test ucieczki).

NIEUDANY TEST. W wypadku, gdy wynik testu okaże się niepomyślny, do oddziału stosuje się wszystkie zasady dotyczące paniki lub ucieczki.

ODPORNOŚĆ NA STRACH. Każdy model odporny na działanie paniki jest uważany również za niewrażliwy na *strach*. Na *strach* są odporne również wszystkie modele duże i bardzo duże, a także wszyscy Nefaryci.



WYKORZYSTANIE AKCJI CZEKANIE

Pewne zamieszanie wzbudziła akcja Czekanie. Wielu graczy nie jest do końca pewnych, co w czasie jej trwania mogą zrobić. Oto odpowiedź.

CO MOŻESZ ZROBIĆ:

- Po pierwsze, jeśli podczas Czekania chcesz Strzelić w model przeciwnika, twoim celem musi być pierwszy dozwolony model znajdujący się w polu widzenia strzelającego – jeśli tak nie jest, musisz poczekać, aż cała drużyna skończy wykonywać swe akcje i następnie wystrzelić do najbliższego modelu z tego oddziału.
- Możesz się Ukryć odruchowo, tak jak to opisano w podręczniku *Warzone*, na stronie 59.
- Czekający model może w dowolnej chwili próbować Wypatrzyć przeciwnika.
- Możesz spróbować Wykryć Snajpera (opisano to w dalszej części książki). To nie jest akcja.
- Możesz dokonać Kontrszarży. Szczegółowy opis nowych zasad walki wręcz znajduje się w dalszej części tej książki.

CZEGO NIE MOŻESZ ZROBIĆ:

- Nie możesz wykonać akcji, które można robić tylko „raz na turę", tak jak akcja Czekanie. Chodzi tu o Użycie Mocy Specjalnej (wykorzystanie Sztuki lub Daru Mrocznej Harmonii), Zbieranie Rozproszonych Oddziałów i Wydawanie Rozkazów.
- Wykorzystując Czekanie, nie możesz się Ukryć.

MAKSYMALNA WARTOŚĆ PANCERZA

Wielkość cechy **PANCERZ** nigdy nie może przekroczyć 30. Jeśli **P** twojej figurki jest równy 28, a model się skryje (patrz niżej), to zmodyfikowana wartość **P** będzie równa 30, nie 32.

SZCZĘŚCIARZ + BOJOWA JEDNOSTKA MEDYCZNA?

Skutki działania specjalnej zdolności Szczęściarz i Bojowej Jednostki Medycznej (ekwipunek należący do wyposażenia specjalnego) NIE są kumulatywne. Ten sam model MOŻE posiadać zarówno tę umiejętność, jak i ten sprzęt, ale po otrzymaniu rany może wykonać TYLKO JEDEN rzut obronny. (Mimo to warto kupić zarówno sprzęt, jak i zdolność, gdyż Bojowa Jednostka Medyczna może stać się celem Awarii).

Kiedy nadchodzi ciemność…

… wyciagnij Pukera!

MIOTACZE OGNIA

Strzelając z miotacza ognia można wykorzystać jeden z dwóch wzorników – pierwszy z nich jest zamieszczony w podręczniku głównym gry, drugi na końcu tej książki. Uwaga: po zdecydowaniu się na któryś ze wzorników, musisz używać go przez całą rundę.

Z miotaczy ognia nie można strzelać w walce wręcz. Ich duże wymiary i pole rażenia czynią to zbyt kosztownym.

GRANATY

KUPOWANIE GRANATÓW

- Gdy kupujesz granatnik, musisz dodatkowo zapłacić za granaty.
- Granatnik może wystrzeliwać tylko jeden typ granatów.

GRANATY MIOTANE

- Żołnierze miotają granaty na odległość sześciu cali plus 1 cal za każdy punkt ich **SIŁY**.

GRANATNIKI. Istnieją dwa typy granatników:

- TYP I: opisany w podręczniku głównym, ma zasięg 10 cali, kosztuje 2 punkty.
- TYP II: ten typ jest silniejszy, ale można go zamontować tylko na karabinach szturmowych lub kupić jako samodzielną broń. Ma zasięg 20* cali, minimalny zasięg 6 i kosztuje 6 punktów, jeśli zamontuje się go na broni lub 10, jeśli zostanie kupiony jako samodzielna broń. Tylko jeden model w drużynie może zostać wyposażony w granatnik zamiast normalnej broni. W przypadku, gdy drużyna liczy dziewięć lub więcej figurek (wliczając w to dowódców drużyny), w granatnik można wyposażyć dwóch żołnierzy. Granatniki nie są bronią ciężką.

** Zasięg nigdy nie może przekroczyć maksymalnego zasięgu broni, pomniejszonego o 4 cale, jeśli granatnik zostanie zamontowany na karabinie. Przykład: granatnik typu II zamontowany na karabinie szturmowym Shogun ma maksymalny zasięg zredukowany do (18-4) 14 cali.*

TABELA GRANATNIKÓW

TYP	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Granatnik, typ I	10	—	—	—	2
Granatnik, typ II	10	20*	–4	—	6/10

* Patrz zasady specjalne.

STRZELANIE ZE STRZELB W CZASIE WALKI WRĘCZ

Musisz wykonać test **SIŁY**, jeśli chcesz, by podczas walki wręcz twój model wystrzelił ze strzelby. Ty i twój przeciwnik rzucacie 1K20 i do swoich wyników dodajecie **SIŁ** waszych modeli. Możesz w normalny sposób rozstrzygnąć skutki strzału, jeśli twój zmodyfikowany wynik jest wyższy od rezultatu przeciwnika. W przeciwnym wypadku nieprzyjaciel automatycznie unika twego ataku, a ty tracisz akcję.

BROŃ PALNA JAKO BROŃ DO WALKI WRĘCZ

Choć większość typów broni palnej jest zbyt nieporęczna, by można je było efektywnie wykorzystać w walce wręcz, karabiny są wspaniałymi maczugami, którymi – jeśli ktoś umie się nimi posługiwać – można z łatwością rozbić czaszkę nieprzyjacielowi.

PISTOLETY, PISTOLETY MASZYNOWE I STRZELBY. Wszystkie pistolety i pistolety maszynowe są BRONIĄ BOCZNĄ i można z nich strzelać podczas walki wręcz. Aby zrobić to samo za pomocą strzelby, trzeba najpierw wykonać opisany powyżej test **SIŁY**. Każdym rodzajem takiej broni można uderzyć przeciwnika, zadając mu **OB** 7 plus modyfikator równy **S** użytkownika. Dodatkowo, pistolety maszynowe można zaopatrzyć w bagnety, co zwiększa zadawane **OB** do 10.

KARABINY SZTURMOWE, KARABINY SNAJPERSKIE I LEKKIE KARABINY MASZYNOWE. W czasie walki wręcz nie można strzelać z broni tego typu, ale można uderzyć jej kolbą lub lufą przeciwnika. Trafienie sprawdzane jest testem **WW**. Atak taki zadaje **OB** 8 plus modyfikator równy **S** użytkownika. Karabiny snajperskie i szturmowe można zaopatrzyć w bagnety, co zwiększa zadawane **OB** do 10.

CIĘŻKIE KARABINY MASZYNOWE I WYRZUTNIE RAKIET. W czasie walki wręcz nie można strzelać z broni tego typu, a lufą lub kolbą można uderzyć przeciwnika tylko wtedy, gdy **S** użytkownika jest większa od modyfikatora **OB** broni. Oręż tego typu w walce wręcz zadaje **OB** 9. Dodaj do tego **S** użytkownika i ODEJMIJ modyfikator **OB** broni.

*Przykład: aby użyć w walce wręcz Deathlockdruma – **OB** 16(x3) – żołnierz obsługujący tę broń musi mieć **S** 3 lub większą. Żołnierz mający **S** 5, zadaje **OB** 11 (9+5-3), kiedy wykorzystuje Deathlockdruma w walce wręcz.*

STWORZONY DO JAZDY

Kenshiro przytrzymał maskę przeciwgazową lewą dłonią, a prawą uniósł do ust. Łyknął wody z manierki. Spojrzał na słońce i otarł pot z czoła. Na Wenus zawsze było wilgotno, nie tak jak na Merkurym, suchej, rodzinnej planecie samuraja. Mimo to nigdy w życiu nie był bardziej szczęśliwy. Dzięki przydziałowi na Wenus mógł dla dobra Mishimy jeździć Dragonbikem – niczego więcej nie potrzebował do szczęścia. Uwielbiał wolność, jaką dawała mu jazda z pełną prędkością po krętych strumieniach planety, kochał wiatr burzący mu włosy. Wydawało mu się wtedy, że lata. Służba patrolowa dawała okazję sprawdzenia do maszyny – Kenshiro lubił „rasować" silnik motoru, próbując wycisnąć z niego tyle szybkości i zwrotności, ile tylko się da. Gdy tylko pojawiała się taka możliwość, zgłaszał się na ochotnika na patrol. Jego dowódca mówił wtedy – Cesarz jest dumny z twego oddania dla firmy, Ken. Młody samuraj zawsze grzecznie giął się w ukłonie i dziękował, zgodnie z najlepszymi tradycjami Mishimy, choć nigdy nie dodawał, że robi to tylko po to, by móc wypróbować kolejne ulepszenie motoru.

Zakręcił manierkę, powiesił ją przy pasku i wykrzywił twarz w grymasie oczekiwania. Dokładnie sprawdził swój pistolet Windrider, upewnił się, że jest naładowany i umieścił go pomiędzy rączkami kierownicy. Ostatnie raporty mówiły, że ruiny tego regionu zostały zinfiltrowane przez oddziały Legionu Ciemności, dlatego w razie czego chciał być gotów do walki. Dopiął maskę i kopniakiem włączył silnik. Dragonbike skoczył do przodu, opryskując

Ciąg dalszy na stronie 10

BROŃ BOCZNA I BROŃ DO WALKI WRĘCZ

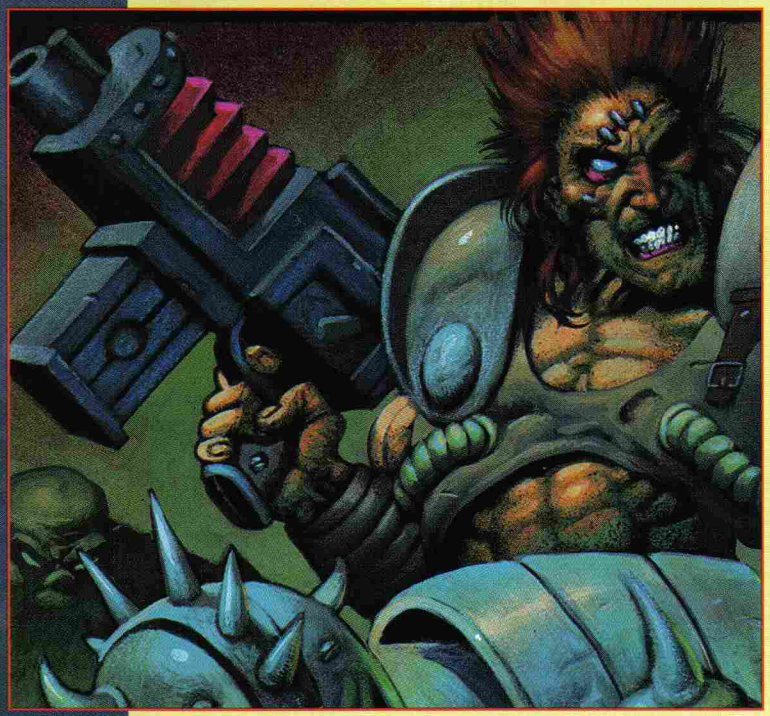
W podręczniku *Warzone* (strona 49) napisano, że osoby walczące wręcz mogą w tym czasie strzelać z BRONI BOCZNEJ. BRONIĄ BOCZNĄ są wszystkie pistolety i pistolety maszynowe. BROŃ BOCZNA jest zawsze trzymana w jednej ręce, dlatego jeśli model jest wyposażony w dwie BRONIE BOCZNE, może wykonać atak wtórny, opisany na 55 stronie podręcznika głównego. (Jeśli z jakichś przyczyn BROŃ BOCZNA jest trzymana oburącz, na przykład wynika to z opisu w wykazie sił, zdolność wykonywania ataku wtórnego jest tracona).

Jak widać, do walki wręcz można wykorzystywać większość typów broni palnej. NIE oznacza to jednak, że stają się one BRONIĄ BOCZNĄ. Podobnie za BROŃ BOCZNĄ nie uważamy strzelb, chyba że opis konkretnego typu mówi inaczej.

WYRZUTNIE RAKIET

- Zanim nastąpi strzał z wyrzutni rakiet, trzeba ją ZABLOKOWAĆ NA CELU – jeżeli nie zostanie to zrobione, automatycznie wymaga użycia zasad rozrzutu. Wymaga to zużycia jednej akcji. Aby właściwie zablokować wyrzutnię na celu, broń musi być trzymana całkowicie nieruchomo. Oznacza to, że jeśli strzelec nie jest silny na tyle, by mógł użyć broni nie przygotowując się na jej odrzut, musi spędzić jedną akcję na zapieranie się, a drugą na zablokowanie wyrzutni na celu.
- Nie musisz zapierać się, jeśli strzelasz z wyrzutni rakiet zamontowanej na pojeździe, chyba że przepisy szczególne mówią co innego. Ten sam przepis jest stosowany, kiedy żołnierz będący w pojeździe strzela z wyrzutni rakiet nie zamontowanej na wehikule. Zakładamy, że opiera wtedy broń o fragment osłon pojazdu.
- Wszystkie wyrzutnie rakiet mają wbudowane urządzenie, zabezpieczające strzelca przed zbyt bliskim wybuchem rakiety. Oznacza to, że z wyrzutni rakiet nie można strzelać do celów bliższych niż 10 cali.
- Z wyrzutni rakiet można strzelać tylko do modeli wroga – nie możesz strzelić w jakieś miejsce (na przykład po to, by wzornik wybuchu przykrył dwa modele zamiast jednego). Wzornik wybuchu trzeba zawsze umieścić tak, by jego środek znajdował się na celu strzału (chyba że rakieta nie trafi, co może mieć miejsce przy rozrzucie).

OGIEŃ POŚREDNI



Ogień tego rodzaju jest prowadzony nad przeszkodami terenowymi. Przykłady takich ataków to rzuty granatami i strzały z granatników. Możesz rzucić granat w cel kryjący się za murem, co oznacza, że ofiara wybuchu nie otrzymuje korzyści wynikających z ukrycia się za osłoną. Dzięki temu granaty są niezwykle skuteczną bronią w walce z przeciwnikiem ukrytym za osłoną „twardą".

Ogień pośredni można prowadzić z wyrzutni rakiet, granatników i granatami. Do wykonania ataku tego rodzaju konieczny jest OBSERWATOR. Obserwator jest inną figurką należącą do tej samej drużyny co strzelec, w której polu widzenia znajduje się cel ataku, oddalony od niego najwyżej o 12 cali. Obserwatorami mogą być tylko te modele, których **DW** wynosi co najmniej 13. Kierowanie ogniem pośrednim nie wymaga zużycia akcji.

Przy tego rodzaju ataku, dokonywanym za pomocą trzymanego w ręku granatnika lub narecznej wyrzutni rakiet, cel musi znajdować się w polu widzenia strzelca. Ogień pośredni niweluje po prostu modyfikatory wynikające z osłony.

ZAMASZYSTE CIĘCIA

Na końcu tej książki znajdują się trzy wzorniki zamaszystego cięcia. Pierwszy jest przeznaczony dla modeli normalnej wielkości, drugi dla modeli dużych, trzeci dla bardzo dużych. Dzięki nim zamaszyste cięcia są prostsze.

Po prostu umieść wzornik zamaszystego cięcia nad wykonującym je modelem. Figurka może jednokrotnie zaatakować wręcz każdy wrogi model znajdujący się choćby częściowo pod wzornikiem cięcia. Atak można zakończyć, jeśli na drodze cięcia znajduje się jakiś twój model. Gracz, dowodzący siłami Legionu Ciemności, może w takim wypadku kontynuować atak. O kierunku cięcia decyduje gracz kontrolujący atakującą figurkę. Atak kończy się, jeśli zostanie skutecznie sparowany.

PANIKA I UCIECZKA

Gdy jeden atak rani kilku żołnierzy tego samego oddziału, jak ma to czasami miejsce przy serii z karabinu, strzale z miotacza ognia lub wyrzutni rakiet, należy wykonać tylko jeden test paniki lub ucieczki, przy czym liczba ofiar nie ma znaczenia. Nigdy po jednym ataku nie trzeba wykonywać więcej niż jednego testu tego samego rodzaju. Jeśli twoja drużyna wpadnie w panikę wskutek odniesionych strat, nie musisz wykonywać testu ucieczki, wynikającego z tego samego ataku.

Co więcej, modele POJEDYNCZE nigdy nie wykonują testów paniki i ucieczki, chyba że przepisy szczególne mówią co innego.

WYKRYCIE SNAJPERA

Wykrycie snajpera jest specjalnym rodzajem Wypatrywania, przydatnym przeciwko tym nieprzyjaciołom, którzy mogą zaatakować, a mimo to pozostać w ukryciu, np. Kroczącym w Cieniach Mishimy. Wykryć snajpera może tylko czekający żołnierz z tej samej drużyny, co model, w którego strzelano. Próba wykrycia jest dokonywana zaraz po ataku ukrytego żołnierza. Jeśli będzie udana, z dostrzeżonego napastnika zdejmuje się żeton „Ukryty", a wszyscy czekający żołnierze z ostrzelanej drużyny mogą zaatakować ukrytą do niedawna figurkę.

Różnica pomiędzy zwykłym Wypatrywaniem a wykryciem snajpera polega na tym, że ta ostatnia czynność jest wykonywana automatycznie i nie wymaga wykorzystania akcji. Wszyscy czekający żołnierze z tego samego oddziału, co cel strzału mogą wykonać po jednej próbie wykrycia snajpera.

ZASADY WALKI WRĘCZ

Poniżej podane są nowe zasady regulujące walkę wręcz. Wymyślając je chcieliśmy, żeby walka stała się jeszcze bardziej gwałtowna i ekscytująca. Przepisy te w pełni zastępują opisane w podręczniku Szarżowanie. Opisana niżej akcja Szarża jest odtąd JEDYNYM sposobem nawiązania walki wręcz. Po nawiązaniu walki wręcz, stosowane są zasady dotychczasowe.

SZARŻA

Szarża jest nowym typem akcji – mogą wykonywać wszyscy żołnierze. Szarżujący model biegnie w kierunku najbliższego modelu wroga, próbując zbić go z nóg impetem. Szarża jest połączeniem akcji Ruch i Walka Wręcz. Zaszarżować można na najbliższy model wroga, znajdujący się w odległości, na jaką może poruszyć się szarżujący. Należy pamiętać, że przed zadeklarowaniem szarży nie wolno mierzyć odległości dzielącej modele.

- Po zadeklarowaniu szarży swojego modelu, usuwa się z niego żetony oznaczające ukrycie się lub czekanie. Mierzy się odległość dzielącą model szarżujący i najbliższy model wroga – jeśli jest ona równa lub mniejsza od wysokości cechy **R** w calach szarżującego modelu, dostawia się go do figurki przeciwnika tak, by dotykały się podstawkami. Szarża musi przebiegać najkrótszą możliwą drogą.
- Po dostawieniu modeli, twoja figurka może wykonać jeden atak wręcz z dodatnim modyfikatorem +2 do **WW** i **OB**. Modyfikatory te wynikają częściowo ze zwiększonego impetu nabytego wskutek biegu.
- Szarża na wroga stojącego na wzgórzu jest trudna, dlatego też, jeśli model wykonuje szarże na nieprzyjaciela stojącego wyżej od niego na wzgórzu lub jakimkolwiek wzniesieniu, modyfikatory za szarżę są zmniejszane o połowę.
- Jeśli po zakończeniu szarży nieprzyjaciel wciąż żyje, walka wręcz przebiega dalej normalnie. Nowe zasady walki wręcz nie przewidują modyfikatora przyznawanego do pierwszego ataku, o którym mowa ma 55 stronie podręcznika głównego.
- W przypadku, gdy zadeklarujesz szarżę na model, który znajduje się poza twoim zasięgiem ruchu, z twojej figurki usuwane są żetony „Czeka“ i/lub „Ukryty“, a ją samą przesuwa się na odległość normalnego ruchu w kierunku wroga – ponieważ jest on poza zasięgiem, twój model nie może atakować.

SZARŻOWANIE I CZEKANIE. Żołnierze wykorzystujący akcję Czekania mogą zaszarżować na wrogich żołnierzy znajdujących się w zasięgu ich ruchu. Podobnie jak w innych przypadkach, odległość dzielącą modele można zmierzyć dopiero po zadeklarowaniu szarży.

SZARŻOWANIE NA MODELE CZEKAJĄCE. Patrz *Kontrszarża* dalej.

JEŚLI TWÓJ MODEL JEST UKRYTY. Jeśli model rozpoczął szarżę z ukrycia, jego przeciwnik nie może parować, ani wykonać kontrszarży. Wróg zostaje całkowicie zaskoczony. Działa to na korzyść napastnika – szarżujący otrzymuje kolejny modyfikator +2 do **WW** i **OB**.

SZARŻOWANIE NA UKRYTYCH ŻOŁNIERZY. Nie można szarżować na modele ukryte. Jeśli jednak zaszarżujesz na model widoczny, a ruch spowoduje, że dotkniesz swoją figurką do podstawki wrogiego modelu ukrytego, przyjmuje się, że wróg zaszarżował na twój model. Może on natychmiast wykonać wolny atak.

krzaki i drzewa cuchnącą, bagienną wodą. Motor, wymijając drzewa, błyskawicznie nabrał prędkości.

Ken musiał sprawdzić jeszcze dwa punkty, ale jak dotąd miał niezły czas. Nagle, w chwili gdy wyjeżdżał już z bagna, na ekranie skanera pojawił się duży obiekt, poruszający się w wodzie w pobliżu ruin.

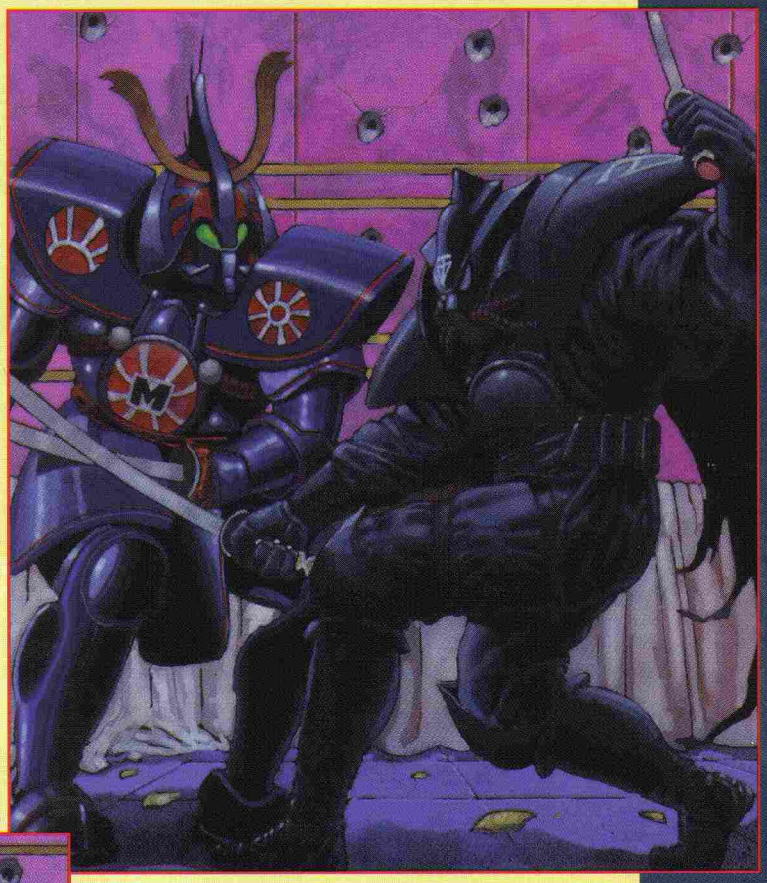
Ken chwycił Windridera i skierował motor ku zwalonemu pniu drzewa. Miał zamiar przeskoczyć nad nim i wylądować za widzianym na ekranie obiektem. W ostatniej chwili dodał gazu i poruszył sterami. Wyskoczył wysoko w powietrze, przeskoczył pień i z wielkim pluskiem wpadł do wody. Udało mu się zaskoczyć stwora, brodzącego w kierunku ruin, widocznych po drugiej stronie rzeki. To była Merkuriańska Ohyda, sługa Algerotha. Samuraj szybko wystrzelił serię pocisków, z satysfakcją zauważając, że wyryły głębokie rany w klatce piersiowej potwora Wyminął Ohydę, zredukował obroty silnika i ostro zakręcił. Ohyda zdawała się być jedynie rozzłoszczona otrzymanymi postrzałami. Stwór zaryczał na Kena i wycelował w jego kierunku swą olbrzymią broń. Kenshiro zgrabnie wykonał unik i jednocześnie wysłał do bazy meldunek i prośbę o wsparcie. W spokoju pomodlił się do przodków, błagając, by jego ulepszenia okazały się na coś przydatne...

KONTRSZARŻA

Model czekający może kontrszarżować na szarżującego nań wroga. W momencie, w którym przeciwnik zadeklaruje szarżę na twój czekający model, możesz zadeklarować kontrszarżę. Zmierz odległość pomiędzy modelami. Figurki spotykają się dokładnie w połowie tej odległości, jeśli tylko zasięg ruchu pozwala im na dokonanie szarży.

Kiedy na szarżujący model zostanie wykonana kontrszarża, wynik walki w największym stopniu zależy od refleksu i zwinności. Po dostawieniu do siebie szarżujących modeli, obaj gracze powinni rzucić 1K20, a do otrzymanych wyników dodać wysokość **DOWODZENIA** swoich żołnierzy. Model z wyższym wynikiem wykonuje atak wręcz jako pierwszy. Następnie atakuje drugi model, jeśli jeszcze żyje. W walce będącej skutkiem kontrszarży stosowane są wszelkie modyfikatory trafienia i obrażeń. Walka jest kontynuowana według normalnych zasad, jeśli po zakończeniu kontrszarży oba modele wciąż żyją.

Nie można zadeklarować kontrszarży innymi modelami czekającymi niż ten, który został wybrany jako cel szarży wroga. Model może kontrszarżować tylko na tego żołnierza, który szarżuje na niego.



PAROWANIE

Wszystkie modele mogą podjąć próbę sparowania ataku wręcz, za pomocą dowolnej, trzymanej broni (jeśli figurka nie ma żadnej broni lub trzyma broń, której nie można wykorzystać w walce wręcz, model uchyla się zamiast parować). Twoja figurka automatycznie próbuje parować wszystkie ataki skierowane w nią w walce wręcz. Nie wymaga to użycia akcji, po prostu przy każdym ataku wroga wykonujesz rzut parowania.

Próba parowania jest pomyślna, jeśli wynik rzutu jest MNIEJSZY LUB RÓWNY połowie wysokości **WW** twojego modelu (zaokrąglonej w górę). Jeżeli wynik rzutu jest pomyślny, cios wroga zostaje zablokowany (lub twój żołnierz uchyla się przed nim) – należący do ciebie model nie otrzymuje żadnych obrażeń.

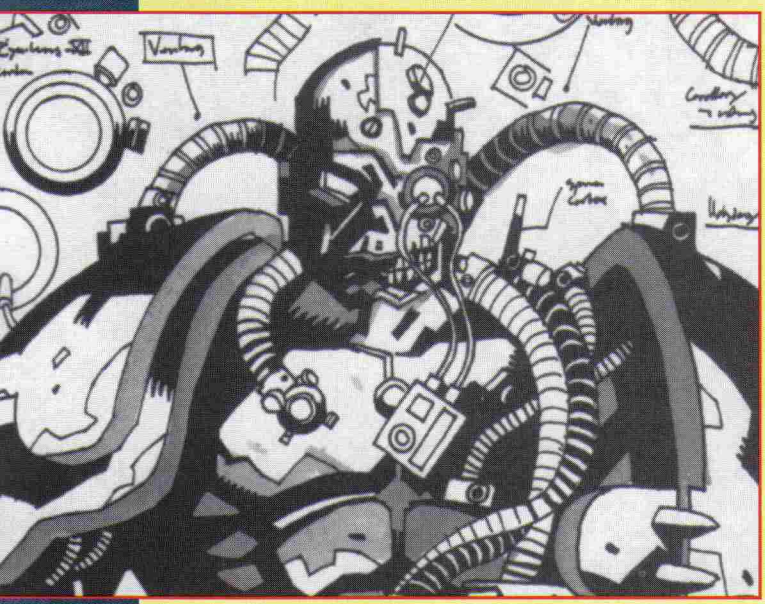
Figurka nie może parować ciosów, jeśli przeciwnik jest bardzo silny – w przypadku, gdy różnica siły dwóch walczących modeli wynosi 3 lub więcej.

PAMIĘTAJ o tym, że możesz parować WSZYSTKIE ataki w walce wręcz; nie tylko te, które są wykonywane w czasie szarży.

SZTUCZNA INTELIGENCJA (SI)

W podręczniku głównym gry *Warzone* opisano kilka rodzajów żołnierzy, wyposażonych w sztuczną inteligencję – np. Kirasjerów i Eradicatory. W tej książce znajdziesz opisy Głowic Bojowych Mishimy i innych SI.

- Ponieważ SI to roboty, są odporne na ataki gazowe. Nie odczuwają również strachu, ponieważ ich ośrodki decyzyjne nie posiadają świadomości. SI po prostu wykonują program.
- Żadna SI nie może korzystać z wyposażenia specjalnego i specjalnych zdolności bohaterów. Zamiast tego posiadają ULEPSZENIA, zastępujące wyposażenie specjalne i PROGRAMY, dublujące zdolności bohaterów. Gracz, kierujący SI, wciąż musi stosować się do wszelkich zasad, regulujących nabywanie i przyznawanie wyposażenia specjalnego i zdolności dla bohaterów.
- Ponieważ ulepszenia i programy są integralną, wewnętrzną częścią SI, nie działa na nie Mroczny Dar Awaria.



ULEPSZENIA

MECHANIZM SAMONAPRAWCZY. To urządzenie naprawia wewnętrzne obrażenia, jakie SI odniesie w czasie bitwy. Za każdym razem, gdy SI straci punkt **ŻYW**, wykonaj rzut K20. SI ignoruje ranę, jeśli wynik rzutu mieści się w przedziale 1-10. Jeśli broń zadaje dwa punkty obrażeń, powyższy rzut musisz wykonać dwukrotnie. **KOSZT 13.**

DOPALACZ. (Może go wykorzystywać tylko Cybertronic, choć można w niego wyposażyć wszystkie modele tej korporacji, nie tylko SI). Dopalacz jest jednym z najciekawszych ulepszeń. Jest to superczuła substancja biomedyczna, wszczepiana w rdzeń kręgowy. Optymalizuje ona przesyłanie impulsów nerwowych, wzmacniając działanie mózgu i poprawiając jego pracę. Po dokonaniu niewielkich modyfikacji, dopalacz może przekazywać impulsy nerwowe bezpośrednio do serwomotorów SI. Dopalacz ma dwa zastosowania.

1) Możesz uaktywnić dopalacz w każdej chwili kosztem jednej akcji. Po uaktywnieniu dopalacza użytkownik może natychmiast wykorzystać kolejny zestaw akcji. Po ich wykonaniu model ginie z powodu przeciążenia i jest usuwany z pola bitwy. Nie zdobywa się w ten sposób Punktów Zwycięstwa, jeśli gra się o nie toczy.
2) Po zabiciu modelu wyposażonego w dopalacz, przejmuje on na krótko funkcje mózgu. Przed usunięciem zabitego modelu z powierzchni stołu, natychmiast i automatycznie wykonuje on pełny zestaw akcji. **KOSZT 15.**

POŁĄCZENIE KOMÓRKOWE. To urządzenie komunikacyjne zwiększa obszar dowodzenia do 12 cali od sierżanta. **KOSZT 9.**

SZTUCZNE OKO. Sztuczne oko jest najczęściej wykorzystywane podczas nocnych ataków, gdyż umożliwia widzenie w podczerwieni. SI, wyposażona w to urządzenie, otrzymuje dodatni modyfikator +4 do wykrywania ukrytych modeli. Co więcej, jeśli będziesz wykorzystywał zasady walki w nocy (wkrótce zostaną opublikowane), nie mają one zastosowania do SI ze sztucznym okiem. **KOSZT 5.**

ULEPSZONY UKŁAD DOWÓDCZY. SI wyposażona w ten układ elektroniczny może w każdej turze wykorzystywać jedną akcję dodatkowo. **KOSZT 7.**

DODATKOWY PANCERZ. SI wyposażona w to ulepszenie pancerza otrzymuje jeden punkt **ŻYW** dodatkowo. **KOSZT 6.**

PROGRAMY

PROGRAM ŚLEDZĄCY. Ten program dodaje dwa punkty do **BS** modelu i 2 do **OB** używanej przez niego broni strzeleckiej. Modyfikator ten jest również wykorzystywany w przypadku broni bocznych strzelających w czasie walki wręcz. **KOSZT 4.**

PROGRAM TAKTYCZNY. Dodaje 4 do rzutu określającego inicjatywę. **KOSZT 2.**

PROGRAM KOMUNIKACJI NA POLU BITWY. SI, wyposażona w ten program, może w czasie tury wykorzystywać dwie akcje Wydawanie Rozkazów (normalnie można robić to tylko raz). **KOSZT 5.**

PROGRAM „ODSZUKAJ I ZNISZCZ". Raz w ciągu gry SI może zaatakować i odnieść automatycznie Absolutny Sukces. Gracz kontrolujący figurkę określa, kiedy chce skorzystać z tego programu. **KOSZT 7.**

MROCZNA TECHNOLOGIA

W tym rozdziale znajdziesz opis wyposażenia specjalnego dla Legionu Ciemności (nie można w nie zaopatrzyć nikogo, kto nie pochodzi z tej organizacji).

Dowódcy drużyn Legionu Ciemności mogą być wyposażeni w jedną sztukę wyposażenia specjalnego, podczas gdy modele pojedyncze mogą mieć na wyposażeniu trzy sztuki ekwipunku specjalnego. Jeśli dowódcą oddziału lub modelem pojedynczym jest Heretyk, może on mieć jedną sztukę ekwipunku dodatkowo.

Jeżeli dowódca oddziału Legionu Ciemności lub model pojedynczy może posiadać Mroczne Dary, wyposażenie specjalne wliczane jest do w limit. Model wciąż nie może mieć więcej niż jednej lub trzech sztuk wyposażenia specjalnego.

PRZYKŁAD: Nefaryta Zarabanar może mieć 10 Mrocznych Darów. Jeśli kupi trzy sztuki wyposażenia specjalnego (jest modelem pojedynczym), może mieć tylko siedem Mrocznych Darów.

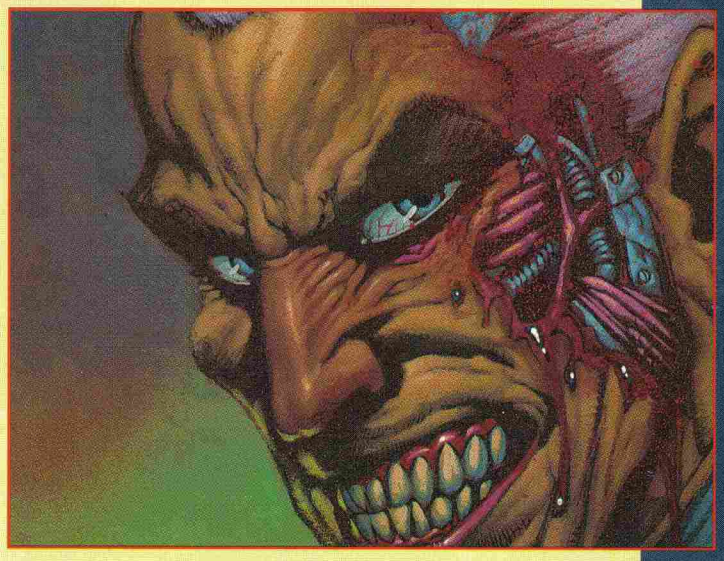
BOHATEROM NIE MOŻNA PRZYDZIELIĆ ŻADNEGO EKWIPUNKU SPECJALNEGO, ZA WYJĄTKIEM TEGO, KTÓRY JEST JUŻ OPISANY W ICH CHARAKTERYSTYKACH. DOTYCZY TO RÓWNIEŻ BOHATERÓW KORPORACYJNYCH.

POŁĄCZENIE SYMBIOTYCZNE. Można w nie wyposażyć tylko modele pojedyncze. Dwie figurki zostają połączone łączem biotechnicznym. Jeśli znajdują się wzajemnie w swoich odległościach dowodzenia, można je uaktywnić jako drużynę, pod warunkiem, że uda ci się wykonać test **DW** tej figurki, u której wartość tej cechy jest wyższa. Jeśli rzut będzie nieudany możesz wybrać figurkę, którą chcesz uaktywnić. W przypadku, gdy wynik rzutu będzie Porażką, w tej turze oba modele muszą wykonać w identycznej kolejności te same akcje. **KOSZT: 10 punktów** za dwa modele.

REGENERACJA: ten dar biotechnologii naprawia ciało modelu za każdym razem, gdy zostanie on ranny. RAZ w ciągu tury model może wykorzystać jedną akcję, by podjąć próbę zregenerowania/reperacji odniesionych obrażeń. Wykonaj rzut K20 – jeśli wynik jest równy lub mniejszy od 8, model regeneruje 1 punkt **ŻYW**. W przypadku, gdy wynik rzutu okaże się Porażką, biotechnika zamiast naprawiać, niszczy ciało – model traci kolejny punkt **ŻYWOTNOŚCI**. Oczywiście model nie może zregenerować więcej **ŻYW**, niż posiadał na początku bitwy. **KOSZT: 10.**

WRAŻLIWOŚĆ NA HARMONIĘ. Dzięki Wrażliwości model zyskuje zdolność używania jednego Mrocznego Daru o maksymalnej mocy (**M**) 12. Wybierz jeden dar z listy Mrocznej Harmonii (nie z listy Apostołów). Jeśli podczas próby jego wykorzystania model wyrzuci Porażkę, w dalszym ciągu tej gry nie może już z niego korzystać. **KOSZT: moc daru +3 punkty.**

PANCERNA SKÓRA. Ciało modelu jest okryte nekrobioniczną tkanką. Dodaje to +4 do wartości **PANCERZA** modelu (aż do maksymalnej wartości 30). **KOSZT: 5.**



ZWIĘKSZONY REFLEKS. Dzięki nekrobionice zwiększa się refleks modelu. W każdej rundzie figurka może wykonać dodatkową akcję. **KOSZT 6**

ULEPSZONE NOGI. Nogi modelu zostały wzmocnione nekrobioniką, dzięki czemu figurka może się błyskawicznie poruszać, ale tylko dwukrotnie w ciągu gry. Przed próbą wykorzystania tego sprzętu musisz wykonać rzut K20. Jeżeli rezultat będzie mniejszy bądź równy 13, w tej turze model może podwoić swój ruch w każdej akcji Ruch. Jeśli wynik rzutu jest Absolutnym Sukcesem (wynik 1), ruch modelu jest potrajany. W przypadku Porażki (wynik 20), ruch modelu się nie zwiększa. Mimo to jest to traktowane jako próba wykorzystania tej zdolności i wlicza się ją do określonego wyżej limitu. **RUCH** modelu nie może przekroczyć 10. **KOSZT: 8.**

ULEPSZONY WZROK. To urządzenie nekrobioniczne dodaje +4 do **DW** modelu, próbującego wykryć modele ukryte. Dodaje również +2 do **BS** figurki. **KOSZT: 3.**

SZÓSTY ZMYSŁ. Za każdym razem, gdy wróg strzeli w model posiadający szósty zmysł, ten próbuje odruchowo uskoczyć. Po trafieniu figurki strzałem z broni palnej wykonaj rzut K20. Jeśli wynik jest mniejszy od połowy **DW** modelu, ten unika kuli i nie musi wykonywać testu pancerza. **KOSZT: 14 punktów** (ta zdolność jest traktowana tak, jakby była DWOMA umiejętnościami specjalnymi – posiadający ją model może mieć maksymalnie jeszcze tylko jedną umiejętność specjalną).

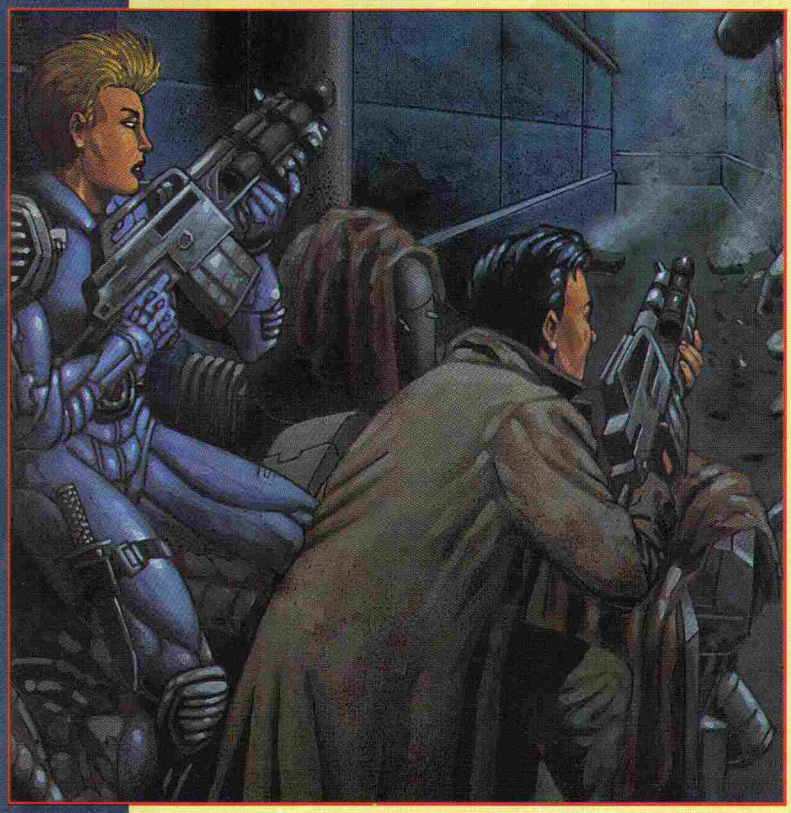
CELOWNIK NEKROBIONICZNY. To urządzenie nekrobioniczne zwiększa szansę trafienia wroga w czasie walki strzeleckiej. Dodaje +2 do **BS** modelu i +2 do **OB** używanej przez niego broni strzeleckiej. **KOSZT: 5.**

ZASADY OPCJONALNE

Poniżej znajdują się przepisy dodatkowe, które mogą okazać się przydatne w niektórych scenariuszach. W opisie każdej nowej zasady podano jej zalety i wady. Korzystając z tych wskazówek, przed rozpoczęciem gry uzgodnij z przeciwnikiem, czy w jej trakcie będziecie wykorzystywać te zasady.

DODATKOWA OSŁONA

DODATKOWA OSŁONA jest stosowana wtedy, gdy żołnierz chce zminimalizować szansę otrzymania postrzału. Może np. siedzieć w okopie, z głową wciśniętą między kolana, albo kulić się za workami piasku. Zasada ta jest ważna w niewielkich potyczkach, w których walczące oddziały liczą mniej więcej 200 – 300 punktów na stronę, i w których bardzo ważne jest przeżycie każdego żołnierza. W większych bitwach zastosowanie tego przepisu spowalnia grę.



Jeśli jeden z twoich modeli znajduje się za murem, siedzi w okopie lub kryje się za workami z piaskiem, itp. (sądzimy, że wiesz o co nam chodzi), możesz powiedzieć, że figurka ta SZUKA OSŁONY DODATKOWEJ (połóż przy niej żeton OSŁONA DODATKOWA, wydrukowany na końcu książki). Wymaga to użycia jednej akcji, ponieważ twój wojownik jest zajęty poszukiwaniem kryjówki, która ochroni go przed strzałem wroga (taką ma przynajmniej nadzieję).

Figurka będąca w osłonie dodatkowej otrzymuje dodatni modyfikator +4 do **P**. Model nie może szukać osłony dodatkowej za pniem drzewa, stalową belką, podtrzymującą wieżyczkę obserwacyjną, i im podobnymi obiektami, gdyż są one zbyt małe, by zakryć całą figurkę. Znów pozostaje nam odwołać się do zdrowego rozsądku gracza, który powinien postawić się na miejscu kryjącego się modelu.

Kiedy model znajduje się w Osłonie Dodatkowej jest zbyt zajęty kryciem się, by mógł robić cokolwiek innego, nie tracąc przywilejów wynikających z dodatkowego ukrycia. Oznacza to, że GDY TYLKO MODEL SPRÓBUJE WYKONAĆ INNĄ AKCJ , traci modyfikatory wynikające z Osłony Dodatkowej – należy wtedy zdjąć ze stołu odpowiedni żeton. Do modelu pozostającego w Osłonie Dodatkowej można strzelać – zwiększa się jedynie **P** kryjącej się figurki. Wojownik zaatakowany w walce wręcz lub będący celem strzału broni, wykorzystującej wzornik do określania trafienia, nie otrzymuje korzyści wynikających z Osłony Dodatkowej.

ZASADY OKREŚLAJĄCE OSŁONĘ PEŁNĄ I CZĘŚCIOWĄ

Zamiast definiować osłonę jako „miękką" i „twardą", można podzielić ją na PEŁNĄ i CZĘŚCIOWĄ. Poniższe zasady mają swe zalety – są łatwiejsze w stosowaniu i bardziej realistyczne, gdyż uwzględniają wielkość modelu – ale mają również i wady (może się, na przykład, wydawać nielogiczne, że strzelanie do czegoś wielkości nosa odbywa się z ujemnym modyfikatorem jedynie -4). Mimo to stwierdziliśmy, że zasady te są użyteczne na tyle, by zamieścić je w tej książce. Przed rozpoczęciem bitwy zadecyduj wraz z przeciwnikiem z których przepisów będziecie korzystali. Zignoruj przepisy z 47 strony podręcznika głównego, jeśli wybierzecie poniższe przepisy.

PEŁNA OSŁONA (-4 DO BS PRZECIWNIKA). Jeśli w polu widzenia modelu strzelającego znajduje się MNIEJ NIŻ POŁOWA celu, znajduje się on w pełnej osłonie – do **BS** atakującego stosowany jest ujemny modyfikator -4. Nie jest to zależne od rodzaju osłony: może to być zarówno mur, jak i drzewo czy krzak.

CZĘŚCIOWA OSŁONA (-2 DO BS PRZECIWNIKA). Jeśli JAKAŚ CZĘŚĆ celu jest w ukryciu, ale WIDAĆ WIĘCEJ NIŻ JEGO POŁOWĘ, cel znajduje się w OSŁONIE CZĘŚCIOWEJ – do **BS** atakującego stosowany jest ujemny modyfikator -2.

ZASADY WALKI W DŻUNGLI

Dżungle – zwłaszcza te na Wenus – są jednymi z najtrudniejszych stref wojny w całym Układzie Słonecznym.

Do odzwierciedlenia walki w zielonym piekle wykorzystywane są poniższe zasady urealniające walkę. Ponieważ jednak przy ich użyciu trudniej jest wykryć i zauważyć wroga, rozgrywka się nieco przeciąga.

OGRANICZONA WIDOCZNOŚĆ. Tuż przy ziemi dżungla to splątane, gęste zarośla, krzaki i młode drzewa. Cel jest zawsze przynajmniej częściowo zasłonięty roślinnością. Ponieważ korony drzew blokują dostęp światła, w dżungli panuje mrok. Z tego powodu do **BS** wszystkich ataków strzeleckich na tym terenie stosowany jest ujemny modyfikator -2. Nie dotyczy to miotaczy płomieni i strzelb, ale zasięg tych broni jest zmniejszany o połowę.

DODATKOWA OSŁONA. W dżungli stosowane są zasady dotyczące osłony dodatkowej.

LASY/GĘSTA DŻUNGLA. Lasy przedstawiają szczególnie gęste i pogmatwane zarośla. Żołnierze przebywający w lasach są traktowani tak, jakby byli w osłonie twardej (w przypadku korzystania z zasad opcjonalnych jest to osłona pełna). W tak gęstych zaroślach śmigłowce Capitolu nie mogą desantować ludzi.

UKRYWANIE SIĘ W DŻUNGLI. W dżungli żołnierze mogą się łatwo ukryć. Do prób wypatrzenia ukrytych modeli wroga stosowany jest ujemny modyfikator **DW** -2. Jeśli wróg znajduje się w lesie, modyfikator ten jest równy -4.

USTERKI. Wilgoć, gorąco i inne niekorzystne warunki sprawiają, że broń często zawodzi. Przy strzale wyniki rzutu 19 lub 20 są traktowane jako Porażki. Nawet najbardziej niezawodna broń Bauhausu zawodzi przy wyniku 20.

GWAŁTOWNE BURZE. Wenusjańskie dżungle są znane z gwałtownych ulew, nagle się rozpoczynających i równie gwałtownie kończących. Woda leje się z nieba strumieniami, ograniczając widoczność i utrudniając poruszanie się, ponieważ ziemia natychmiast zamienia się w maziste błoto. Jeśli wynik rzutu inicjatywy któregoś z graczy będzie równy 1 lub 20, oznacza to, że właśnie zaczyna padać gwałtowny deszcz. Ulewa trwa całą turę.

W czasie trwania ulewy zasięg broni zmniejsza się o połowę (zaokrąglając w dół). Do prób wykrywania modeli ukrytych stosowany jest ujemny modyfikator -4. Kiedy wykorzystujesz akcję Ruch lub Infiltracja, wykonaj rzut K20. Jeśli wynik jest większy od wartości **DW** figurki, model utknął w błocie. Ten test trzeba wykonywać jedynie przed pierwszą akcją związaną z ruchem. Nie musisz go wykonywać, jeśli kolejne akcje poświęcasz również na ruch. Tego testu nie muszą wykonywać żołnierze szkoleni do walki w dżungli.

Podczas gwałtownych ulew broń zawodzi jeszcze częściej, niż zwykle. Normalna broń palna zawodzi przy wyniku rzutu mieszczącym się w przedziale 18-20. Broń Bauhausu przy wyniku rzutu 19 lub 20. Ulewa kończy się zazwyczaj równie nagle, jak nagle się zaczyna. Woda wkrótce wyparowuje i błoto wysycha, dzięki czemu można znowu poruszać się normalnie.

BOHATEROWIE

Świat *Kronik Mutantów* jest uniwersum o bogatej i długiej historii, w której na stałe zapisało się wielu bohaterów. W tej części kompendium znajdują się ich opisy.

Kilka uwag dotyczących bohaterów – pod wszystkimi względami bohaterowie są elitą elit. Ich zdolności i posiadana przez nich broń są ich znakami rozpoznawczymi, dlatego w żaden sposób nie można ich zmieniać, to znaczy nie wolno im kupować dodatkowej broni, umiejętności i wyposażenia.

To, że bohaterowie są sławnymi wojownikami nie oznacza automatycznie, że są najlepszymi żołnierzami – są po prostu mistrzami w tym, do czego ich wyszkolono, a poza tym są znani również dlatego, że wychodzą cało z licznych bitew i potyczek.

Ponieważ będą walczyli po twej stronie stosunkowo rzadko, będzie ci wolno ich nabywać jedynie jako modele pojedyncze. Dodatkowo stosowane są poniższe zasady:

- W bitwie może brać udział tylko jedna kopia bohatera. Jeden Mitch Hunter, jeden Nick Michaels itd. Jeśli dwóch lub więcej graczy chce zakupić tego samego bohatera, otrzymuje go ten, kto postanowi wydać na niego więcej dodatkowych punktów (gracze przeprowadzają tajną „licytację"). „Przegrany" odzyskuje swe punkty, ale „zwycięzca" musi zapłacić za bohatera ich tyle, do ilu zobowiązał się w licytacji.
- Każdemu graczowi wolno nabyć tylu bohaterów, ilu wynosi jego limit modeli pojedynczych. Jest tylko jeden warunek — bohaterowie muszą odpowiadać wykazowi sił.

NORMALNY DZIEŃ PRACY

Sebastian Crenshaw kulił się w wejściu do opuszczonego budynku, skąd obserwował kolumnę furgonetek z reporterami, opuszczającą parking hotelu „Gwiezdny Pył". Pracownik powiadomił miejscowe stacje telewizyjne, że w hotelu zatrzymał się multimilioner Calvin Brinkley, który przyleciał z San Dorado, aby spotkać się ze swoim współpracownikiem. Obaj zatrzymali się w „Gwiezdnym Pyle". Od momentu przekazania wiadomości wokół budynku kłębił się tłum dziennikarzy. Według nich żadnego z mężczyzn nie widziano w okolicy, ale Crenshaw wiedział, że obaj zameldowali się późnym wieczorem poprzedniego dnia.

Przez kilka ostatnich miesięcy Calvin Brinkley znajdował się pod obserwacją Bractwa. Odkryto, że miał wiele zainteresowań wspólnych z członkami Legionu Ciemności. Jego towarzysz, Eduardo Chavez, uniknął trzech kolejnych przesłuchań. Inkwizycja chciała dowiedzieć się czegoś więcej o trzech wydarzeniach powiązanych z Legionem i jego osobą. Obaj mężczyźni byli po prostu skorumpowanymi businessmenami, stanowiącymi minimalne zagrożenie dla społeczeństwa, lecz z powodu ich bogactwa areszt i przesłuchania nie wchodziły w grę. Sebastian Crenshaw z zadowoleniem przyjął zadanie zabicia tej dwójki. Miał to zrobić, nim zdążą wyjechać z hotelu.

Widząc, że ostatni samochód zniknął za zakrętem ulicy, Crenshaw wstał i poszedł na tyły hotelowego budynku. Oczyścił umysł i ukierunkował energię, wykorzystując Sztukę Przemiany, aby unieść się w powietrze. Zatrzymał się na betonowym występie, biegnącym wzdłuż całej długości ściany. Przycisnął się do cegieł. Utrzymując chwiejną równowagę, Mortyfikator centymetr po centymetrze sunął do przodu. Zatrzymał się w pobliżu rogu budynku, przy dużym oknie. Według doniesień pracującego w hotelu agenta Bractwa, okno należało do apartamentu, w którym przebywali Brinkley i Chavez. Przygotował się na uderzenie, zacisnął dłoń na rękojeści pistoletu Nemesis i skoczył przez grube szkło. Wylądował na plecach wśród szklanych odłamków

Ciąg dalszy na stronie 32

AGENT NICK MICHAELS

Ogólny (dowolna armia poza siłami Legionu Ciemności)
Wszystkie korporacje znają Nicka Michaelsa zarówno jako wroga, jak i sprzymierzeńca. Przegrany kontrakt na tego tajemniczego najemnika oznacza panikę w wydziale bezpieczeństwa; do momentu ataku nikt nie wie, dla kogo Michaels pracuje tym razem. Jego umiejętności infiltracji i znajomość korporacji sprawia, że jest jednym z najlepiej opłacanych najemników. Jest na tyle cenny, że otrzymał honorowe członkostwo każdej z korporacji – co oznacza, że jest obywatelem wszystkich.

ZASADY SPECJALNE

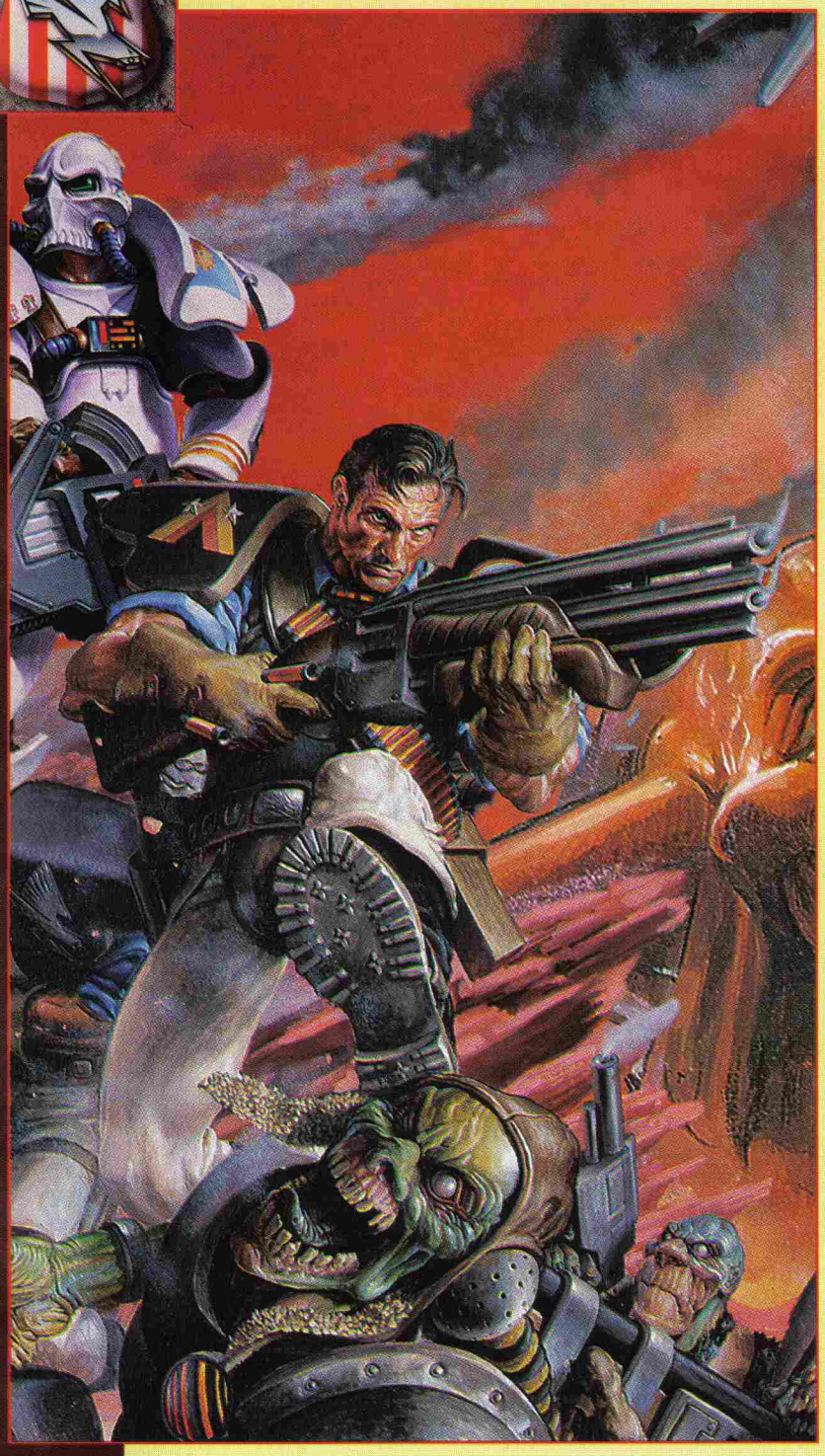
- Michaels nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Michaels jest szkolony do walki wręcz, przeszedł szkolenie w kryciu się i szkolenie specjalne.
- Szczęście agenta Michaelsa jest powszechnie znane. Należy go traktować tak, jakby posiadał specjalną zdolność Szczęściarz (jej opis znajduje się w podręczniku głównym).

WYPOSAŻENIE. Agent Nick Michaels jest uzbrojony w pistolet P1000 i miecz Punisher. Koszt tych broni jest już wliczony w **KOSZT** Michaelsa.

STRUKTURA. Michaels jest modelem pojedynczym i bohaterem. Może go nabyć dowolna megakorporacja, choć w tej samej bitwie może uczestniczyć tylko jeden Michaels.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt
AGENT NICK MICHAELS	15	15	-	15	4	2	2	4	24	65

MITCH HUNTER



Hunter jest poważnym mężczyzną opowiadającym się po stronie dobra. Jego postawa jest częstą przyczyną konfliktów z przełożonymi wojskowymi i korporacyjnymi, nie podzielającymi jego humanistycznych poglądów. Bezlitosny wróg Ciemności, Hunter wysoko ceni życie swych towarzyszy i zrobi wszystko, by wspomóc słuszną sprawę.

Mitch Hunter ma około 185 centymetrów wzrostu, błyszczące oczy i kruczoczarne włosy. Jest silnie zbudowany. Zazwyczaj nie mówi zbyt wiele, ale czasami, kiedy wymaga tego sytuacja potrafi poderwać do walki wszystkich żołnierzy. Gdy wkroczy do akcji i jest przekonany o słuszności swych czynów, jedynie śmierć może go powstrzymać.

Zanim zaproponowano mu członkostwo w Żołnierzach Zagłady, Hunter chciał jak najszybszej awansować w szeregach Capitolu. Miał zamiar dopiąć swego, zaciągając się do oddziałów specjalnych tej korporacji. Kiedy rozpoczął służbę w strefach wojny, poznał się nieco lepiej i zdał sobie sprawę, że jedynie ma polu bitwy może działać dla dobra ludzkości i w zgodzie z własnym kodeksem moralnym.

ZASADY SPECJALNE

- Hunter nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Wszyscy żołnierze piechoty (wliczając w to sierżantów i kapitanów), znajdujący się w odległości 12 cali od Huntera, automatycznie przechodzą wszelkie testy paniki i ucieczki.
- Po śmierci Mitcha Huntera wszyscy żołnierze piechoty (wliczając w to sierżantów i kapitanów), znajdujący się w odległości 12 cali od jego figurki, automatycznie uciekają z pola walki. Wszystkie pozostałe jednostki piechoty muszą wykonać test paniki.
- Jeśli Mitch Hunter stanie się celem szarży modelu wroga, automatycznie wykonuje jeden atak w walce wręcz, zanim nieprzyjaciel zdąży zadać pierwszy cios.

WYPOSAŻENIE. Mitch jest uzbrojony w strzelbę M516D i Miecz Honoru Capitolu. Mieczem Honoru można wykonywać zamaszyste cięcie. Koszt tych broni jest wliczony w **KOSZT** Huntera.

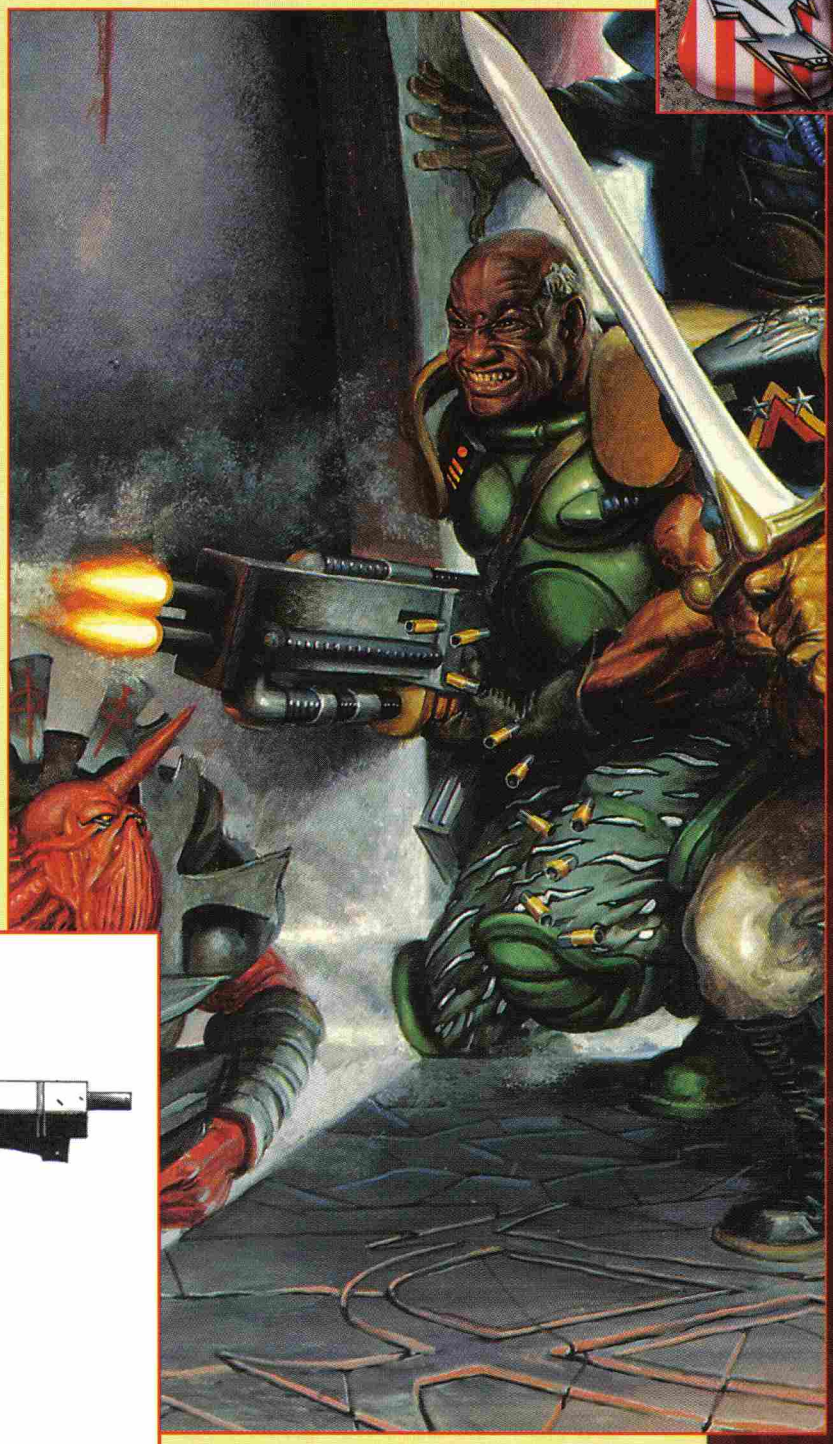
STRUKTURA. Hunter jest modelem pojedynczym i bohaterem.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt
MITCH HUNTER	18	15	-	17	4	3	3	3	26	100

WIELKI BOB WATTS

Wielki Bob Watts jest silnym i potężnym mężczyzną. Choć jak mało kto zna się na obsłudze ciężkiego sprzętu bojowego, lata doświadczeń nauczyły go ostrożności w posługiwaniu się wojskowym ekwipunkiem. Czas spędzony w licznych strefach wojny uczynił z niego mądrego i rozsądnego człowieka, interesującego się bardziej ratowaniem życia, niż jego odbieraniem. Watts mówi bardzo cicho, roztaczając wokół siebie aurę spokoju. Jedyną rzeczą, jaka jest w stanie zakłócić pokój ducha Boba Wattsa, jest Legion Ciemności i wszystko, co z nim związane. Zmuszony do działania, nie waha się okazać jak niebezpiecznym jest przeciwnikiem.

Wielki Bob ma 195 centymetrów wzrostu. Jest wspaniale umięśniony. Mimo swego wzrostu, jest bardzo zwinny – porusza się niczym wielki, drapieżny kot. Na wygolonej głowie nosi wytatuowanego orła Capitolu, będącego pamiątką z pobytu w strefach wojny. Zazwyczaj jest zrelaksowany i spokojny, często się uśmiecha.



ZASADY SPECJALNE

- Wielki Bob nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Ponieważ Wielki Bob jest Wolnym Marine, stosowane są do niego wszelkie zasady dotyczące tej jednostki.
- W każdej turze, w której Wielki Bob zostanie uaktywniony, może wykonać jedną, dodatkową i darmową akcję Wydawanie Rozkazów, aby Wydać Rozkazy Wolnym Marines, znajdującym się w odległości do 12 cali od siebie.

WYPOSAŻENIE. Wielki Bob jest uzbrojony w miecz Punisher i działko Nimrod Mark I. Koszt tych broni jest już wliczony w **KOSZT** Wielkiego Boba.

STRUKTURA. Wielki Bob Watts jest modelem pojedynczym i bohaterem.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt
WIELKI BOB WATTS	15	18	-	17	4	3	3	3	26	145

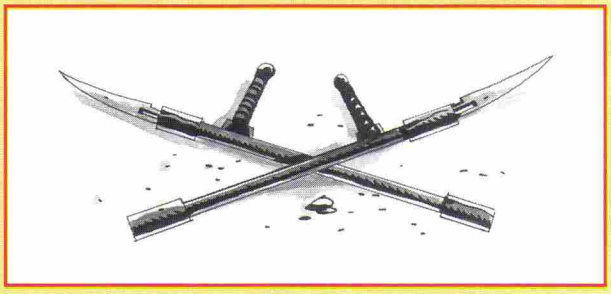
VALERIE DUVAL

Valerie jest niezwykłą kobietą, chłodną i doświadczoną zabójczynią. Nieliczni, którym pozwoliła się lepiej poznać wiedzą, że jest godnym zaufania towarzyszem. Jej niezwykle lojalna w stosunku do osób, które szanuje i kocha.

Valerie jest smukła i piękna, jej oczy błyszczą w świetle słońca. Nosi długie, brązowe włosy. Sposób, w jaki chodzi, przywodzi na myśl lwicę podkradającą się pod upatrzoną ofiarę. Rzadko okazuje uczucia.

ZASADY SPECJALNE

- Valerie Duval nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Valerie została przeszkolona w walce wręcz, w kryciu się, przeszła również szkolenie specjalne.
- Ponieważ Valerie Duval jest Etoiles Mortant, posiada umiejętność władania Sztuką. Zna Sztukę Przemiany.



WYPOSAŻENIE. Valerie jest uzbrojona w karabin snajperski PSG-99 Mark II. Nosi także elektryczne pałki (ma dwie sztuki tej broni, może nimi wykonać dwa ataki). Koszt tych broni został już wliczony w **KOSZT** Valerie Duval.

STRUKTURA. Valerie Duval jest modelem pojedynczym i bohaterem.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt
VALERIE DUVAL	18	13	13	17	4	2	2	4	24	105

MAX STEINER

Max jest mało skomplikowanym człowiekiem. Nie ma praktycznie żadnych zahamowań i jest z tego bardzo zadowolony. Dla niego najważniejsze jest wrażenie, jakie robi na innych. Jest niezwykle zadufany w sobie; sądzi, że jest najfajniejszym gościem pod słońcem. Co gorsza, zwykle ma rację. Max jest świetnym wojownikiem, jednym z najlepszych żołnierzy Bauhausu.

Ma blond włosy i niebieskie włosy, błyszczące z podniecenia, gdy zaczyna mówić oczymś, co go interesuje. Roztacza chłopięcy urok. Ci, których nie zafascynuje jego osoba, zazwyczaj dochodzą do wniosku, że jest nieznośny. Max nosi ze sobą gdzie tylko może swój hełm Wenusjańskiego Zwiadowcy – sądzi, że umacnia to jego *image* twardziela (jako że Zwiadowcy są jedną z najbardziej elitarnych jednostek Bauhausu, rzeczywiście tak jest).

ZASADY SPECJALNE

- Max Steiner nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Max posiada umiejętności specjalne Niezawodność i szkolenie do walki w dżungli.
- Ponieważ nie sposób przewidzieć zachowania Maxa, może on strzelać do dowolnej figurki, będącej w zasięgi jego broni (nie musi strzelać do najbliższego wroga).

WYPOSAŻENIE. Max jest uzbrojony w dwa ręczne działka plazmowe, po jednym w ręku. W walce wręcz korzysta z miecza Violator. Koszt tych broni jest już wliczony w **KOSZT** Maxa.

STRUKTURA. Max Steiner jest modelem pojedynczym i bohaterem.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt
MAX STEINER	16	18	-	15	4	3	2	3	28	135

TATSU

W dziedzińskwie i w młodości Tatsu był komputerowym geniuszem i fanatykiem sztuk walki. Żył na ulicy, na granicy pomiędzy światem normalnym i przestępczym półświatkiem. Tam znalazł go Yojimbo, który zabrał go stamtąd i nauczył starożytnej drogi samuraja.

Tatsu jest radosny i ciekawy świata, gdyż nie zaznał jeszcze okropieństw wojny. Z tego powodu często popada w tarapaty. Braki w doświadczeniu bojowym nadrabia wyobraźnią i doświadczeniem wynikającym z lat życia na ulicy.

ZASADY SPECJALNE

- Tatsu nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Ponieważ Tatsu jest uważany za Hatamoto, może wykonywać szarżę Banzai i został przeszkolony w walce wręcz.
- Tastu posiada specjalną umiejętność KENJUTSU – może wykonywać zamaszyste cięcia swoimi mieczami ceremonialnymi.
- W dowolnej chwili Tatsu może uwolnić BOSKI WIATR – zdetonować materiał wybuchowy, który nosi w pojemniku na plecach. Do określania skutków eksplozji wykorzystuje się wzornik wybuchu. Środek wzornika znajduje się w miejscu, gdzie stał Tatsu. Eksplozja zadaje **OB** 14(x3) – w przeciwieństwie do zwykłych wybuchów nie stosuje się ujemnych modyfikatorów wraz z oddalaniem się od centrum eksplozji. Jeśli Tatsu zginie przed zdetonowaniem materiału wybuchowego, rzuć K20. Wynik od 11 do 20 oznacza, że śmiertelny strzał trafił w pojemnik ze środkiem wybuchowym (eksplozja jest traktowana w sposób opisany powyżej). Wynik 1-10 oznacza, że nic się nie stało, ze stołu usuwa się tylko Tatsu. W grze na punkty zwycięstwa, jeśli Tatsu sam wysadzi się w powietrze, przeciwnik nie otrzymuje za to punktów (ale ty zdobywasz je za modele, które zginą wskutek eksplozji). Jeśli to twój przeciwnik wywoła wybuch, zdobywa punkty zwycięstwa za Tatsu i inne wrogie mu modele, które zginą w eksplozji.

WYPOSAŻENIE. Tatsu jest uzbrojony w lekki karabin maszynowy Kensai i miecze ceremonialne. Koszt tych broni został już wliczony w **KOSZT** Tatsu.

STRUKTURA. Tatsu jest modelem pojedynczym i bohaterem.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt
TATSU	17	15	-	16	4	2	1	4	25	70

YOJIMBO

Po wspaniałej karierze w siłach specjalnych, Yojimbo został jednym z osobistych ochroniarzy Najwyższego Władcy Mishimy. Utracił łaskę podczas jednego ze skandali dworskich i zmuszono go do przyjęcia statusu ronina – najemnika. Później udało mu się udaremnić spisek skierowany przeciwko Mishimie, przez co za jednym zamachem udowadnił swoją lojalność i odzyskał reputację.

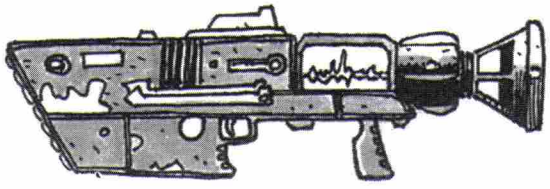
Yojimbo jest niezwykle zdyscyplinowany, wiążą go starożytne zwyczaje honorowego kodeksu samurajów. Raczej zginie, niż przeciwstawi się tym zasadom. Nade wszystko przedkłada honor i lojalność. Jest cichy i dyskretny, jego opanowanie pozytywnie wpływa na dowodzonych przez niego żołnierzy.

ZASADY SPECJALNE

- Yojimbo nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Ponieważ Yojimbo jest uważany za Hatamoto, może wykonywać szarżę Banzai i był szkolony w walce wręcz.
- Yojimbo posiada również specjalną umiejętność KENJUTSU – może wykonywać zamaszyste cięcia swoimi mieczami ceremonialnymi.
- Yojimbo posiada wrodzoną moc Ki. Po jego śmierci moc uwalnia się i przejmuje kontrolę nad jego ciałem. Po zabiciu Yojimbo, może on natychmiast wykonać kolejny, pełny zestaw akcji.

WYPOSAŻENIE. Yojimbo jest uzbrojony w Deathshrieker Screechguna i miecze ceremonialne. Koszt tych broni został już wliczony w **KOSZT** Yojimbo.

STRUKTURA. Yojimbo jest modelem pojedynczym i bohaterem.



	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
YOJIMBO	17	17	-	16	4	3	2	4	28	130

EDWARD S. MURDOCH

Po zakończeniu wspaniałej kariery wojskowej, Edwarda S. Murdocha przeniesiono z jego ukochanych Krwawych Beretów do Złotych Lwów, gdzie zyskał sławę jednego z najlepszych żołnierzy i taktyków Imperialu.

Edward zdaje sobie sprawę z tego, że jest doskonałym żołnierzem. Jest skuteczny i nieustępliwy, choć jego zapalczywość już niejednokrotnie wpędzała go w tarapaty. Nigdy z własnej woli nie przyznaje się do popełnionych błędów i nigdy nie traci okazaji do wykazania się.

ZASADY SPECJALNE

- Edward nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Edward był szkolony w kryciu się, przeszedł też szkolenie specjalne.
- Kiedy Edward jest na stole, wszystkie twoje Złote Lwy otrzymują +1 do **WW** i +1 do **BS**, jeśli walczą z żołnierzami dowolnej innej megakorporacji.

WYPOSAŻENIE. Edward jest uzbrojony w zmodyfikowany karabin szturmowy Invader i normalny pistolet maszynowy Interceptor. Koszt obu tych broni jest już wliczony w **KOSZT** Edwarda.

STRUKTURA. Edward jest modelem pojedynczym i bohaterem.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
EDWARD S. MURDOCH	17	16	-	16	4	3	2	3	27	90

SEAN GALLAGHER

Ponieważ Sean był jedynym dziedzicem tronu klanu Gallagher, od dzieciństwa przygotowywano go do życia, walki i władzy. Kiedy wszyscy członkowie klanu zostali wyrżnięci przez Legion Ciemności, młody dziedzic, który nie miał już nad kim panować, dołączył do osławionych komandosów Wilków, jednostki, w której służą podobni mu straceńcy.

Członkowie klanów szanują jedynie siłę. Sean jest mądry i bezpośredni, lecz również łatwo poddaje się emocjom i jest impulsywny. Gallagher najpierw działa, a później zastanawia się nad konsekwencjami swoich czynów. Płonie w nim potężna żądza zemsty.

ZASADY SPECJALNE

- Sean nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Sean jest uważany za Wilka, przeszedł szkolenie w walce wręcz, szkolenie specjalne i szkolenie w kryciu się.
- Ponieważ Sean cieszy się dużym szacunkiem podwładnych, którego nie chce utracić, w boju zawsze jest na czele swoich ludzi. Gallagher musi być na czele wszystkich Wilków.
- Jeśli podczas gry Sean zginie, wszystkie Wilki automatycznie wpadają w szał bojowy i szarżują na najbliższe modele wroga nie uczestniczące w walce wręcz (poza pojazdami). Wilki ogarnięte szałem nie muszą zawracać sobie głowy zasadami dotyczącymi przestrzegania odległości dowodzenia. Wszystkie Wilki uzbrojone w broń ciężką wykorzystują swoje trzy akcje na ostrzelanie najbliższych modeli wroga nie uczestniczących w walce wręcz. Żołnierze ci nie mogą zapierać się, wszystkie akcje poświęcają na ostrzał. **RUCH** wszystkich modeli ogarniętych szałem bojowym jest zwiększony o +1.
- Kiedy Sean uczestniczy w grze (jest żywy), wszystkie Wilki nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki.

WYPOSAŻENIE. Sean jest uzbrojony w starożytny miecz runiczny, wykuty w kuźniach klanu Gallagher, którego klinga jest zdobiona antycznymi symbolami ochrony. Dzięki runom **DW** Seana jest zwiększane o +4, gdy ten próbuje przeciwstawić się efektom działania Mrocznej Harmonii. Charakterystyka miecza runicznego jest identyczna z charakterystyką Claymore'a, ale w walce ze stworami Legionu Ciemności, miecz runiczny zadaje **OB**+2. Sean nosi na szyi starożytną pamiątkę rodową, Amulet Odbicia, który odbija kule. Za każdym razem, kiedy ktoś do niego strzeli wykonaj rzut k20. Wynik od 1 do 10 oznacza, że Seanowi udało nic się nie stało. Talizman nie działa w przypadku strzału z broni wykorzystującej wzornik. Koszt tych przedmiotów jest wliczony w **KOSZT** Seana Gallaghera.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
SEAN GALLAGHER	18	14	-	17	4	3	3	4	26	130

VINCE DIAMOND

Widoku tego goliata, górującego nad polem bitwy, nie da się łatwo zapomnieć. Vince, dumny i majestatyczny, nabity mięśniami, o bicepsach mających w obwodzie równo metr, noszący na głowie platynowego irokeza, jest archetypem zabójczego żołnierza Cybertronicu.

Małomówny i pobudliwy Vince łatwo wpada w szał, ale równie łatwo przebacza. Jedynie nieliczni potrafią się domyśleć, jakie emocje kryją się pod głupawym uśmieszkiem na twarzy tego olbrzyma. Vince uśmiecha się zarówno wtedy, gdy zarzyna legionistów w czasie bitwy, jak i kiedy siedzi w jakimś barze.

Zaprogramowany i wyszkolony do zabijania, kiedy nie walczy cichnie i uspokaja się. Jego ruchy są wolne, na pytania odpowiada dopiero po kilku sekundach namysłu. Pozostaje to w bardzo dużym kontraście z jego poczynaniami w czasie walki, gdzie jest jednym z najszybszych żołnierzy.

ZASADY SPECJALNE

- Vince nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Kiedy Vince stanie się celem działania zaklęcia Sztuki lub Mrocznej Harmonii, wykonaj rzut k20. Przy wyniku mieszczącym się w przedziale 1-10, zaklęcie nie działa na Vinca.
- Cybernetyczne oko:
  - Vince otrzymuje dodatni modyfikator +2 do **BS** (nie uwzględniony w charakterystyce).
  - Vince automatycznie dostrzega każdy ukryty model wroga znajdujący się w jego polu widzenia i w odległości do 20 cali.
  - Do wykrywania modeli ukrytych dalej niż 20 cali, Vince otrzymuje dodatni modyfikator +4.
- Hydrauliczne ramię:
  - Dodaje +3 do obrażeń zadawanych w walce wręcz (nie jest to uwzględnione w charakterystyce).
  - Vince może przyciągnąć do siebie, do Walki Wręcz, każdy model znajdujący się w odległości do 6 cali od niego (jeden model na jedną akcję). Zdolność ta może być wykorzystywana wraz z akcją Czekanie i uważana jest za szarżę. Do chwycenia wroga, Vince musi wykonać rzut k20. Wynik rzutu k20 nie może być większy niż połowa **DW** Diamonda (zaokrąglając w górę). „Atak" ten można w normalny sposób parować. Przed próbą przyciągnięcia przeciwnika nie wolno mierzyć odległości dzielącej oba modele.
- Vince jest modelem dużym.

WYPOSAŻENIE. Vince jest uzbrojony w SSW4200P (jego charakterystyki znajdują się w podręczniku głównym na stronie 97). Koszt tej broni jest uwzględniony w **KOSZCIE** Diamonda.

STRUKTURA. Vince jest modelem pojedynczym i bohaterem.

.....WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
VINCE DIAMOND.....16	16	-	16	4	4	5	3	30	150

CYRIL DENT

Cyril Dent jest pierwszym i jak dotąd najlepszym koordynatorem Cybertronicu. Nie ma żadnych danych o jego przeszłości, a on sam nie mówi na ten temat zbyt wiele. Inni pracownicy Cybertronicu pytani o jego osobę odpowiadają – Cyril? No cóż, Cyril jest tu od zawsze.

Małomówny lecz skuteczny w działaniu, Cyril jest najbardziej znany ze stylu walki, który najlepiej odzwieciedla jedno z jego powiedzonek – Najlepszym sposobem zniszczenia wroga jest zniszczenie wroga. Zapytany o coś, odpowiada praktycznie bez cienia jakichkolwiek emocji. Ulubiona taktyka ataku, stosowana przez Denta, polega na wykonywaniu krótkich, szybkich skoków wprost ku nieprzyjacielowi. Ponieważ Cyril nigdy nie waha się i nie zmienia raz podjętej decyzji, jego wrogowie czują do niego duży respekt.

Dent ma mniej więcej 180 centymetrów wzrostu. Jego ciało ma doskonałe proporcje. Powszechnie uważany jest za najlepszego pracownika Cybertronicu – wielu sądzi, że raz puszczonego w ruch, nie sposób go zatrzymać przed wykonaniem zadania.

ZASADY SPECJALNE

- Cyril nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Żadna broń posługująca się wzornikami nie oddziaływuje na Cyrila.
- Jeśli Cyril stanie się celem działania zaklęcia Sztuki lub daru Mrocznej Harmonii, wykonaj rzut k20. Wynik mieszczący się w przedziale 1-10 oznacza, że czar nie działa na Denta.
- Cyril nie może ukrywać się ani odruchowo szukać osłony.
- Cyril nie może Czekać. Zawsze poświęca przynajmniej jedną akcję na Ruch (z pełną szybkością) w kierunku najbliższego przeciwnika, chyba że właśnie walczy wręcz.

WYPOSAŻENIE. Cyril jest uzbrojony w TSW4000 (charakterystyka tej broni jest podana w podręczniku głównym gry *Warzone*), a także w broń boczną P1000. Koszt uzbrojenia jest już wliczony w KOSZT Cyrila.

STRUKTURA. Cyril jest modelem pojedynczym i bohaterem.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
CYRIL DENT	16	16	-	18	4	3	3	3	30	145

MORTYFIKATOR CRENSHAW

W drugim Zakonie Bractwa – Inkwizycji – imię Crenshaw jest legendą. Crenshaw jest jednym z mortyfikatorów Inkwizycji, doskonale wyszkolonych zabójców, wykorzystywanych do eliminowania zagrożeń Bractwa lub Kardynała. Żaden inny mortyfikator w historii Bractwa nie wykończył tylu zwolenników Legionu, co on. Legedna mówi, że Sebastian Crenshaw nigdy nie zawiódł – przynajmniej nie wtedy, gdy pracował w pojedynkę. Legenda mówi prawdę.

Crenshaw zawsze ubiera się w czarną zbroję mortyfikatora i nigdy nie zdejmuje hełmu, nawet w towarzystwie kolegów po fachu. Rzadko rozmawia o pracy, a kiedy już to robi, o swych czynach mówi prostymi, suchymi słowami.

ZASADY SPECJALNE

- Crenshaw nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Crenshaw jest mortyfikatorem, stosowane są do niego wszystkie zasady dotyczące mortyfikatorów.
- Wykorzystując akcję Użycie Mocy Specjalnej, Crenshaw może skupić się przed jednym atakiem w **WW** (musi to być cios mieczem), dzięki czemu otrzymuje dodatni modyfikator +4 do trafienia i obrażeń. Do próby parowania tego ciosu stosowany jest ujemny modyfikator -4.
- Jeśli, zadając cios mieczem Crenshaw wyrzuci Absolutny Sukces, model przciwnika zostaje automatycznie zabity. Tego ciosu nie można sparować, a rany uleczyć bojową jednostką medyczną.
- Crenshaw zna wszystkie zaklęcia z listy Sztuki Telekinezy.

WYPOSAŻENIE. Ulubioną bronią Crenshawa jest pistolet Avalanche i miecz Deatdealer, który otrzymał od samego Kardynała. Koszt uzbrojenia jest już wliczony w **KOSZT** Crenshawa.

STRUKTURA. Cyril jest modelem pojedynczym i bohaterem.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
CRENSHAW	18	16	14	17	4	3	3	4	26	150

TRUDNA LEKCJA

Crenshaw zamknął oczy i szepnął – Skup się... poczuj płynącą przez ciebie moc Światła... teraz skieruj ją do miecza... i UDERZ! Wziął głęboki zamach i ciął swoim Mortisem w betonową kolumnę, przepoławiając ją.

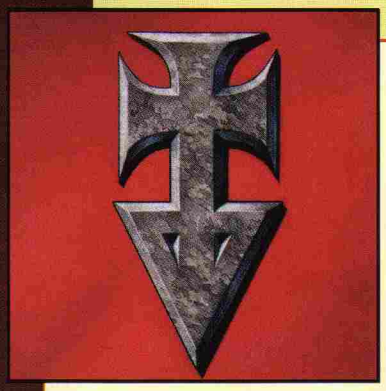
– Władając Sztuką uczycie się dyscypliny, poznajecie siebie. Crenshaw odezwał się do swych trzech uczniów. Nieczęsto zajmował się nauką, ale Kuria, a zwłaszcza Kardynał Durand, uważała tę trójkę za utalentowaną, wobec czego Sebastian Crenshaw zajął się ich edukacją.

Rzeczywiście, coś w sobie mieli, wszyscy. Młody Paladine z Imperialu, nazywający się Connor. Cichy uczeń, znakomity w medytacji i introspekcji. Crenshaw sądził, że kiedyś będzie z niego wspaniały mortyfikator, jednak pod warunkiem, że zacznie bardziej agresywnie walczyć, a mniej polegać na Sztucę, choć tą władał znakomicie. Sebastian często zastanawiał się dlaczego chłopiec wybrał ścieżkę mortyfikatora, a nie mistyka. Z pewnością zostałby kiedyś Znawcą Sztuki.

Drugim uczniem był młody Capitolczyk, John Blake, odważny, młody człowiek. Brak zdolności władania Sztuką nadrabiał niesamowitą smykałką do broni. Jeśli coś można było wykorzystać w roli oręża, Blake wiedział jak uczynić to ze śmiertelną efektywnością. Crenshaw sądził, że z niego również będzie niezły zabójca, jeśli tylko zdoła opanować introspekcję tak dobrze, jak młody Paladine. Prawdę mówiąc Crenshaw często wysyłał tę dwójkę na wspólne akcje, mając nadzieję, że nauczą się czegoś od siebie. Jak dotąd przynosiło to efekty.

Był jeszcze Dietrich, młody obywatel Bauhausu, który jak dla Crenshawa był nieco zbyt spokojny...Chyba że lekcja dotyczyła przeklętych mocy Mrocznej Harmonii. Wtedy Dietrich zadawał wiele pytań, czasami Sebastianowi wydawało się, że zbyt wiele. Przejrzał dane o chłopcu i dowiedział się, że jego rodzina została zamordowana, gdy okazało się, że ich służący jest Heretykiem w służbie Semai, Mrocznego Apostoła Nienawiści. Crenshaw często długo wypytywał młodzieńca o jego zainteresowania, ostrzegając go, że będą kusiły go moce, które pragnie zniszczyć. Dietrich był zdecydowany zemścić się za śmierć rodziny. Podczas sparingów walczył jak szaleniec, często tak zaciekle, że Crenshaw musiał interweniować, by zapobiec rozlewowi krwi. – Zaślepienie zemstą oznacza wkroczenie na tę samą mroczną ścieżkę, która zabrała twoją rodzinę – wyjaśniał. To była dla chłopca ciężka lekcja, ale musiał się jej nauczyć; alternatywa była zbyt straszna...

Ciąg dalszy na stronie 30



Później tego samego wieczoru, Crenshaw zebrał swych uczniów na nocne ćwiczenia. Dziś weźmiemy udział w symulacji zabójstwa wysokiego rangą urzędnika korporacyjnego, skażonego Mroczną Harmonią – powiedział, przyglądając się swym podopiecznym. – Sean, John, będziecie w jednym zespole. Hans, ty i ja w drugim. Zbliżymy się do tego samego budynku z różnych stron i uderzymy na wyznaczone cele. Jakieś pytania? – przyjrzał się chłopcom. Żaden z nich się nie odezwał. – To dobrze. Ruszamy, niech duch Nathaniela będzie z nami.

Dietrich zapytał Crenshawa – Czy rzeczywiście mamy oczyścić cel?

Nie, Hans – odpowiedział mortyfikator i westchnął – Być może lekcja, którą musisz pojąć, będzie zbyt trudna, lecz lękam się, iż jeśli wkrótce jej nie poznasz, czeka to, co spotkało twoją rodzinę. Dietrich wzdrygnął się na tę myśl i zabrał się do sprawdzania sprzętu. Crenshaw przygląda mu się jeszcze przez chwilę, modląc się cicho, by dla tego chłopca lekcja nie była zbyt trudna...

KARDYNAŁ DOMINIK Z LUNY

Kardynał Dominik jest przełożonym Katedry Luny, co czyni go drugim co do ważności funkcjonariuszem Bractwa. Jest członkiem Kurii. Ma nadzieję zostać kiedyś Pierwszym Kardynałem. Nie zdaje sobie sprawy z tego, że nie ma na to żadnych szans.

Starzec Dominik, znany jako Szeryf Luny, cieszy się złą sławą z powodu zamiłowania do tortur. Nic na świecie nie sprawia mu większej przyjemności, niż kilka godzin spędzonych na torturowaniu jakiegoś niezwykle twardego, młodego heretyka. Dominik nie cofnie się przed niczym, jeśli ma to pomóc w otrzymaniu żądanych odpowiedzi. Dla tego człowieka żaden rodzaj tortur nie jest wystarczająco okrutny. Tak naprawdę, im więcej zadaje bólu, tym bardziej jest zadowolony.

Dominik jest zgorzkniałym, starym człowiekiem, zimnym i bezlitosnym. Jego oczy błyszczą życiem jedynie wtedy, gdy ma okazję okazać komuś swe okrucieństwo. Jest niecierpliwy, często wybucha gniewem. Od swoich podwładnych oczekuje całkowitego posłuszeństwa – ktoś, kto go zawiedzie, może się spodziewać nieuchronnej kary.

ZASADY SPECJALNE

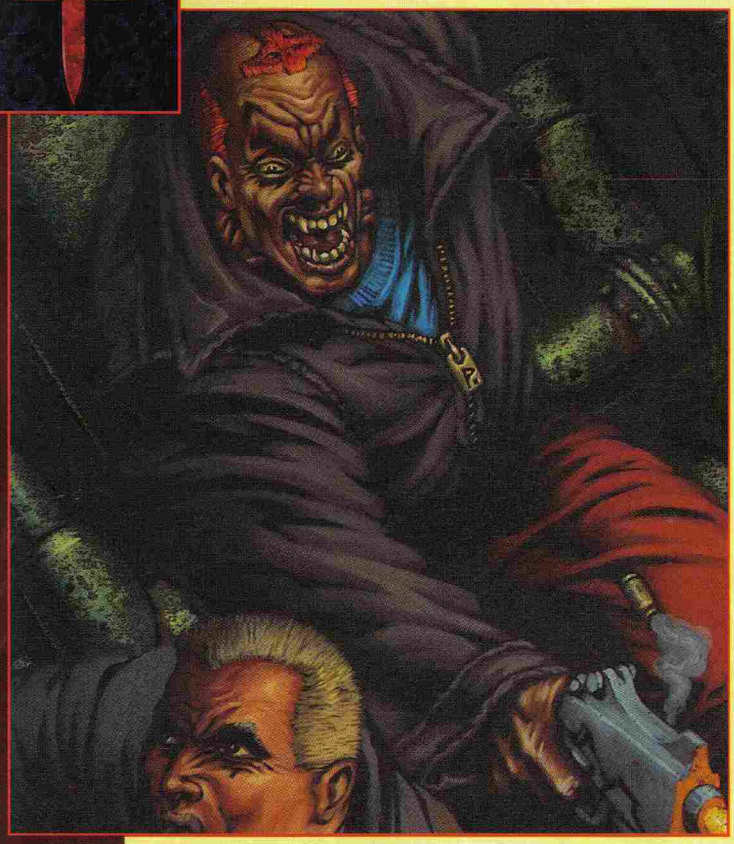
- Dominik jest człowiekiem o wyjątkowym umyśle, wielce oddanym sprawie, której służy. Nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Dominik jest mistrzem Sztuki. Może korzystać ze wszystkich Dyscyplin Sztuki.
- W każdej turze Dominik może wykonać do dwóch akcji Użycie Mocy Specjalnej. W tej samej turze nie może jednak dwukrotnie rzucić tego samego zaklęcia Sztuki.
- Żołnierze, których dowódcą jest Dominik, znają jego gwałtowny temperament i wiedzą o zdarzających mu się wybuchach szału. Jego zimny, karzący wzrok często wystarcza, by zaprowadzić dyscyplinę w szeregach wojska. Jeżeli w odległości do 20 cali od Dominika przyjazna mu drużyna ucieka lub jest ogarnięta paniką, Kardynał może poświęcić jedną ze swych akcji, aby dać przykład żołnierzom, którzy wracają do walki. Sama obecność kardynała na polu boju powoduje, że wszystkie oddziały ludzi walczących po jego stronie, a znajdujące się w odległości do 12 cali od niego (tzn. wszyscy żołnierze korporacji, z wyjątkiem Cybertronicu) otrzymują dodatni modyfikator +1 do **WW** i **BS**.
- Dominik jest wcieleniem Światła, włada jego mocą, jest ono integralną częścią jego świętości. By to odzwierciedlić, za każdym razem, gdy Kardynał stanie się celem Darów Ciemności, rzuć k20. Dar nie działa na Kardynała, jeśli wynik rzutu wynosi 10 lub mniej.

WYPOSAŻENIE. Kardynał Dominik zawsze nosi ze sobą miecz. Oręż ten nazywa się Nosicielem Światła. Można nim wykonać zamaszyste cięcie. Miecz zadaje **OB** 16(x3), jeśli trafi członka Legionu Ciemności. Obrażenia zadawane wrogowi, który nie jest sługą Ciemności są równe 16. Koszt Nosiciela Światła jest już wliczony w **KOSZT** Dominika.

STRUKTURA. Kardynał Dominik jest modelem pojedynczym, bohaterem Bractwa. Dominik jest tylko jeden, dlatego podobnie jak w przypadku pozostałych bohaterów, na polu bitwy może się znaleźć tylko jedna przedstawiająca go figurka.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
KARDYNAŁ DOMINIK	18	14	19	19	5	4	3	3	28	175

BILLY



Billy był sierotą, wychował się w kanałach miast Capitolu. Jego nauczycielami byli żebracy, alkoholicy i złodzieje. Gdy dorósł, wzrosło jego znaczenie w świecie zbrodni i występku.

Wtedy w Billym zagnieździła się Ciemność – łatwo było sprowadzić go na drogę Mroku. Młody przestępca nigdy nie spotkał się z żadnym sługą mrocznego Legionu – dotknęła go sama Wielka Ciemność. Z tego powodu uważa się za poddanego wszystkich Apostołów. Zawsze zajęty jest wykonywaniem jakiegoś planu, zleconego mu przez któregoś z pięciu Władców Ciemności.

Kultyści uważają Billy'ego za proroka, dlatego chętnie goszczą go na swoich spotkaniach.

ZASADY SPECJALNE

- Billy nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Billy może posiadać do 10 Darów Ciemności.
- Billy jest mistrzem w podchodzeniu do wroga – to znaczy, że może rozpocząć grę ukryty i czekający. Można go rozstawić gdziekolwiek na stole, za wyjątkiem strefy rozstawienia strony przeciwnej.

WYPOSAŻENIE. Billy jest uzbrojony w pistolet Voriche i miecz Skalak. Charakterystyki obu tych broni znajdują się w podręczniku głównym *Warzone*. Ich koszt został już wliczony do **KOSZTU** Billy'ego.

STRUKTURA. Billy jest modelem pojedynczym i bohaterem.

w ciemnej, pustej sypialni. Skoczył na nogi i podbiegł do drzwi, gdzie cień dawał mu dobrą kryjówkę. Zaczaił się tam, czekając aż ktoś przyjdzie sprawdzić źródło hałasu.

Po kilku sekundach do pokoju wbiegł Brinkley. Włączył światło. Tuż za nim wbiegł Chavez. W jednej ręce trzymał szklankę, w drugiej pistolet. Crenshaw wyskoczył z cienia z szybkością nabytą dzięki latom ćwiczeń i wymierzył w Brinkley'a. Nacisnął spust i strzelił dokładnie między oczy milionera. Resztki czaszki i mózgu chlapnęły na twarz Chaveza, na moment go oślepiając. Mimo tego Chavez dwukrotnie wystrzelił w kierunku Crenshawa. Jedna kula chybiła, druga zaledwie drasnęła pancerz chroniący prawe ramię zabójcy. Mortyfikator sięgnął po heretyka. Wyrwał mu broń i chwycił za kark, miażdżąc jabłko Adama. Nie wypuszczając z uchwytu gardła bezbronnego mężczyzny, Sebastian wyciągnął Punishera. Eduardo Chantez zwiotczał rozumiejąc, że walka opóźniłaby tylko to, co nieuniknione. Mortyfikator przebił ostrzem pierś ofiary. Rozluźnił chwyt i wyrwał swój miecz, zostawiając umierającego Chaveza w kałuży kwi i wnętrzności. Mortyfikator podszedł do rozbitego okna, wycierając posokę z ostrza Punishera. Obejrzał się, spojrzał na dwa trupy i potrząsnął głową, nie zdolny zrozumieć fascynacji, jaką ludzkość przejawiała wobec Legionu Ciemności.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
BILLY	14	13	12	13	3	2	2	3	25	60

ALAKHAI PRZEBIEGŁY

Alakhai jest najważniejszym generałem Algerotha. To najpotężniejszy Nefaryta spośród służących pod rozkazami Apostoła Wojny. W swej Cytadeli, ukrytej głęboko w wenusjańskiej dżungli, snuje plany, które wstrząsają wszystkimi planetami Układu Słonecznego. Rzadko kiedy jego strategia opiera się na czymś bardziej wymyślnym od zasadzki, gdyż jego domeną jest brutalna siła. Jednak ataki wojsk tego Nefaryty są zawsze doskonale przemyślane i zgrane w czasie. Imię naczelnego wodza sił Algerotha wzbudza strach zarówno w sercach jego przeciwników, jak i poddanych. Nawet najmniej ważne operacje wojsk Alakhaia są osnute tak gęstą siecią kłamstw i oszustw, że zamieniają się w genialne posunięcia. Alakhai osiągnął mistrzostwo w korzystaniu z Mrocznej Harmonii, którą włada, gdy osobiście zażywa przyjemności walki, aby stać się jeszcze potężniejszym i groźnym.

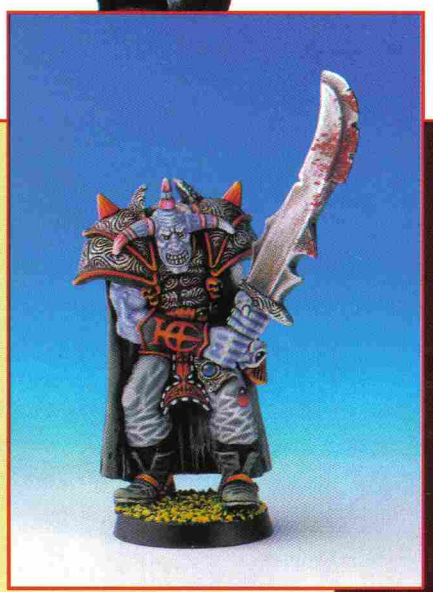
Alakhai mierzy grubo ponad dwa metry wzrostu. Ochrania go pancerz wykuty z zestalonych ludzkich dusz. Na brzegach zbroi wycięte są runy, sławiące okrucieństwa, jakich się dopuścił, aby zdobyć tak potężną ochronę.

Oczy Alakhaia rzucają upiorny, ognisty blask, oświetlający wąskie usta i ostre zęby, widoczne w szaleńczym uśmiechu. Alakhai zawsze jest uzbrojony w swój ogromny miecz, który nazywa Mięsożercą

ZASADY SPECJALNE

- Alakhi nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Alakhai jest otoczony aurą ciemności sprawiającej, że Nefaryta jest częściowo niewrażliwy na działanie Sztuki. Za każdym razem, kiedy Alakhai staje się celem zaklęcia Sztuki, rzuć k20. Wynik równy lub mniejszy od 10 oznacza, że czar został odepchnięty przez aurę Alakhaia i na niego nie działa.
- Alakhai jest nefarytą Algerotha. Jak każdy Nefaryta tego Apostoła, może posiadać do 10 Darów Ciemności wybranych z listy Mrocznej Harmonii lub listy Darów Algerotha.
- W każdej turze Alakhai może wykorzystać do dwóch akcji Użycie Mocy Specjalnej. Jedna z nich musi zostać przeznaczona na wykorzystanie daru wybranego z listy Mrocznej harmonii (nie z listy Darów Algerotha). W tej samej turze Alakhai nie może dwukrotnie użyć tego samego Daru Ciemności.
- Za każdym razem, gdy Alakhai zostanie zraniony, rzuć k20. Alakhai nie otrzymuje rany, jeśli wynik jest równy lub mniejszy od 10.
- Za każdym razem, gdy Alakhai używa Daru Algerotha, automatycznie udaje mu się wykonać konieczny test **MOCY**, chyba że wyrzuci 20.
- Alakhai jest modelem dużym.

WYPOSAŻENIE. Alakhai jest zawsze uzbrojony w Mięsożercę. Ten olbrzymi miecz jest tak duży, że nawet Alakhai musi posługiwać się nim oburącz. Mięsożerca zadaje OB 15 (x3) i można nim wykonywać zamaszyste cięcia. Koszt Mięsożercy jest wliczony w **KOSZT** Alakhaia.



STRUKTURA. Alakhai jest nabywany jako pojedynczy model Legionu Ciemności. Jest bohaterem. W grze nie może uczestniczyć więcej niż jeden taki sam bohater, wobec czego na jednym polu bitwy nie można wystawić więcej niż jednego Alakhaia.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
ALAKHAI PRZEBIEGŁY	18	17	17	19	5	5	5	5	29	165

VALPURGIUS, ARCYMAG ALAKHAIA

Valpurgius jest najbardziej zaufanym sługą Alakhaia. Będąc Nefarytą, jest silny fizycznie. Zamiast jednak walczyć, woli rozwijać swe umiejętności władania Mroczną Harmonią. Swej mocy używa, by wspomagać swego władcę. Nie przeszkadza mu to jednocześnie spiskować przeciwko niemu, gdyż chce zająć jego miejsce.

W rezultacie ich wzajemne stosunki są dziwne – każdy sukces arcymaga umacnia Alakhaia w oczach Algerotha, a jednocześnie zwiększa możliwości Valpurgiusa.

Niewielu jest równie okrutnych, jak Valpurgius. Pod tym względem wyróżnia się nawet pośród sług Algerotha. Jego złowrogie intrygi są zagmatwane i dalekosiężne, gdyż rzadko kiedy Valpurgius musi się spieszyć. Dopóki wie, że cel działania jest w jego zasięgu, odznacza się wyjątkową cierpliwością i ostrożnością – kiedy zaczyna któryś ze swych licznych spisków, działa jeszcze ostrożniej i wolniej.

ZASADY SPECJALNE

- Valpurgius jest Nefarytą Algerotha. Jak każdy Nefaryta tego Apostoła, może posiadać do 10 Darów Ciemności, wybranych z listy Mrocznej harmonii lub listy Darów Algerotha.
- Valpurgius jest nefaryckim magiem, ucieleśnieniem Mrocznej harmonii. Posunął się nawet do tego, że studiuje własną, wypaczoną wersję Kardynalskiego Światła. W ograniczonym zakresie może posługiwać się Sztuką prawie tak biegle, jak mistycy Bractwa. Chcąc odzwierciedlić umiejętność posługiwania się Sztuką przez Valpurgiusa, wykonaj rzut k20,a wynik odczytaj z poniższej tabeli.

RZUT	WYNIK
1-5	Valpurgius parał się osatnio Sztuką Telekinezy. W czasie bitwy może użyć dowolnego zaklęcia z tej dziedziny, jakby był sprzymierzeńcem Światła.
6-10	Jak wyżej, Sztuka Wpływania
11-15	Jak wyżej, Sztuka Wyklinania
16-20	Jak wyżej, Sztuka Przemiany

- W każdej turze Valpurgius może wykorzystać do dwóch akcji Użycie Mocy Specjalnej. Jedna z tych akcji musi zostać przeznaczona na wykorzystanie daru wybranego z listy Mrocznej harmonii (nie z

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
VALPURGIUS	16	13	17	16	5	4	4	5	26	150

listy Darów lagerotha). W tej samej turze Valpurgius nie może dwukrotnie użyć tego samego Daru Ciemności.

- Valpurgius nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Valpurgius może wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej, by do końca tury obdarzyć dowolny model, znajdujący się w odległości do 12 cali od niego, Darem Mrocznej Harmonii (ale nie Darem Algerotha). Istota obdarzona Darem musi wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej, by spróbować wykorzystać ofiarowany jej Dar. Przyjmij, że **MOC** tego modelu jest równa 8, jeśli wysokość tej cechy wynosi 0. W przeciwnym wypadku wykorzystaj **MOC** posiadaną przez daną figurkę. W ciągu tury model może próbować wykorzystać tylko jeden Dar. Każdy z Darów Valpurgiusa może być wykorzystany tylko raz na turę, dlatego arcymag i obdarzony Darem model nie mogą w tej samej turze skorzystać z tego samego Daru.
- Valpurgius jest modelem dużym.

WYPOSAŻENIE. Valpurgius jest zawsze uzbrojony w krótką szablę, wykutą z czarnego, pozaziemskiego stopu. Samo ostrze nie jest specjalnie groźne, gdyż zadaje jedynie 14 **OB**. Moc Valpurgiusa leży jednak w magii, a nie w orężu. Koszt broni jest już wliczony w **KOSZT** Valpurgiusa.

STRUKTURA. Valpurgius jest nabywany jako pojedynczy model Legionu Ciemności. Jest bohaterem. W grze naraz nie może uczestniczyć więcej niż jeden taki sam bohater, wobec czego na jednym polu bitwy nie można wystawić więcej niż jednego Valpurgiusa.

FURIA NEFARYTY

Ostrze Skalaka centuriona przecięło powietrze, wydzierając dziurę w gardle Webera. Tryskająca krew zalała pierś umierającego żołnierza i rozlała się po ziemi. Wystrzeliłem ze swego Deathlockdruma i w powietrzu zawirowały części ciała żołnierza Legionu. Wciąż naciskając spust, rzuciłem się do przodu, zostawiając za sobą ciała padłych ożywieńczych żołnierzy Ciemności. Byłem zmęczony, ale nie mogłem przestać walczyć. Jedynym sposobem zakończenia bitwy było zabijać, albo samemu dać się zabić, a ja nie należę do mięczaków. Nagle znikąd pojawiła się przede mną sylwetka potężnego razydy. Zdążyłem jeszcze pomyśleć, że wykończy mnie swoim Nazgarothem. Mimo to, odruchowo wycelowałem swoją broń i strzeliłem serią, ryjąc kulami ciało potwora. Na szczęście padł, nim zdążył odpowiedzieć ogniem. Z kawałków strzaskanych rurek bryznął jakiś chorobliwie zielony płyn, plamiąc ziemię pod moimi stopami. Potknąłem się, ale szybko złapałem równowagę i ruszyłem do przodu, a za mną moi żołnierze.

I właśnie wtedy, gdy wszystko zaczynało wyglądać różowo, wydarzyło się coś niewiarygodnego. Nadszedł władca Mrocznych Darów. Purpurowa szata osłaniała większość jego potwornie zdeformowanego ciała. Stanął pośród swych zmutowanych strażników i zaczął się śmiać. Wąskie, czarne wargi odsłoniły pożółkłe, zepsute zęby.

– Nefaryta! – ktoś krzyknął. – ATAKOWAĆ!

Ze wszystkich stron rozbrzmiał odgłos karabinów maszynowych. Tuż obok mej głowy świsnęły czarne kule, jedna odbiła się od hełmu. Inna trafiła w pierś Hendersona. Wrzasnął, padając na ziemię, nie zdawał sobie sprawy, jakiego miał farta umierając tak szybką śmiercią.

Powietrze zgęstniało od nagromadzonej w nim mocy Mrocznej Harmonii. Przed nefaryckim magiem pojawiło się jakieś przejście, wrota do innej rzeczywistości. Wysokie, wibrujące okrzyki złych duchów z drugiej strony przejścia brzmiały tak, jakby błagały one o odkupienie. Odwróciłem się i zatkałem uszy palcami. Moim żołnierzom kazałem zrobić to samo. Niektórzy mnie usłyszeli i się uratowali, ale inni odbiegli w panice, gdyż czar Nefaryty odebrał im rozum. Przygotowując się do drugiej rundy, mistrz Mrocznej Harmonii zamknął portal.

– Odwrót! – krzyknąłem. – Zaprzestać wszelkich działań zaczepnych!

Zanim przebiegłem pięć kroków, olbrzymia fala kwasu zmyła moich pozostałych podkomendnych, zalewając ich morzem śmierci. Żrący płyn rozpuścił ich pancerze i ciała, pożerając ich żywcem. Pobiegłem szybciej, modląc się o łaskę Kardynała. Obejrzałem się w biegu i zobaczyłem, że z ziemi biją w niebo magiczne płomienie, które spopieliły ciała wszystkich poległych. Smród palonego ciała i włosów wywołał wymioty. Biegłem i kasłałem, szukając jakiejś kryjówki. Zmusiłem się do większego wysiłku, czując na plecach żar zbliżającego się ognia. W ciągu

Ciąg dalszy na stronie 38

NOWI ŻOŁNIERZE

Świat *Kronik Mutantów* oferuje wiele możliwości, dostępnych dla wszystkich sił i armii. Opisanie wszystkich rodzajów jednostek wojskowych, walczących w strefach wojny Układu Słonecznego, wymagałoby wielu podręczników. W tym kompendium znajdują się opisy niektórych nowych oddziałów, a także poprawione charakterystyki części starych. Wypróbuj je w grze i obserwuj minę swego przeciwnika, wycofującego się w panice z pola walki.

KARTEL

MEDYCY KORPORACYJNI

Kartel i wszystkie korporacje, poza Cybertronicem.

W armiach ludzkości opieka medyczna ma długą tradycję. Nawet skąpe megakorporacje doceniają jej wartość. Jednym z niezbędnych kroków, jakie trzeba było podjąć, aby uchronić ludzkość przed wpływami Mrocznej techniki, było porzucenie wielu zaawansowanych urządzeń. Chemoterapia, rozmaite metody prześwietleń, chirurgia laserowa stały się niezwykle niepewne, a nawet coś tak prostego, jak prześwietlenie promieniami Roentgena niosło ze sobą nowe niebezpieczeństwa. Lekarze zostali zmuszeni do wykorzystywania Sztuki – mimo że wciąż posługują się tradycyjną czarną torbą, wypełnioną strzykawkami, igłami i stetoskopami.

Na polu walki rzeczy mają się jednak inaczej. Lekarze wojskowi niosą ze sobą duże zapasy medykamentów hamujących upływ krwi i pomocnych przy polowych amputacjach. Rannymi żołnierzami, którym uda się przeżyć walkę, zaopiekują się po powrocie w prawdziwym szpitalu. Muszą mieć nadzieję, że ich rany zagoją się, zanim zakiełkuje w nich ziarno Ciemności.

MEDYCY POLOWI

Każda armia korporacyjna z wyjątkiem Cybertronicu, może posiadać medyków polowych. Najczęściej wchodzą oni w skład elitarnych oddziałów. Medycy polowi są modelami pojedynczymi, choć czasem przydziela się ich do konkretnych drużyn. Doświadczony medyk zazwyczaj idzie do boju samotnie. Przemieszcza się od drużyny do drużyny, chcąc pomóc jak największej liczbie rannych.

ZASADY SPECJALNE

- CHIRURGIA POLOWA: Medyk może zoperować każdy zraniony model w warunkach polowych. Wyjątkiem od tej zasady są żołnierze Cybertronicu. Nie usuwaj z gry zabitej figurki. Zamiast tego przewróć ją na bok. Nie może ona wykonywać żadnych akcji i jest uważana za zabitą – usuń ją z gry jeśli zostanie ponownie ranna. Następnym razem, kiedy model zostanie uaktywniony, usuń go ze stołu, chyba że przed uaktywnieniem rannego medykowi uda się operacja. W tym celu medyk musi dojść do ranionego modelu i stykając się z nim podstawkami wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej. Następnie musi wykonać test **DW**. Wynik niższy od wielkości tej cechy medyka oznacza, że operacja się udała i ranny odzyskuje jeden punkt **ŻYWOTNOŚCI**. Postaw

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
MEDYK POLOWY	12	12	-	13	3	1	0	3	24	20

figurkę. W następnej turze można ją normalnie uaktywnić. Pacjent umiera, a reprezentująca go figurka jest usuwana ze stołu, kiedy test **DW** medyka jest nieudany. Operację można przeprowadzić także na modelu pojedynczym, który stracił punkt **ŻW**.

- Nie można przeprowadzić operacji na modelu, który w czasie całej bitwy stracił więcej punktów **ŻW**, niż wynosi u niego podwojona wartość tej cechy. Nie można też leczyć żołnierza, który wskutek jednego ataku utracił więcej punktów **ŻW**, niż wynosi podwojona wartość tej cechy.

Żołnierze Cybertronicu są cyborgami. Do opatrywania ich ran konieczna jest specjalistyczna wiedza. Normalni medycy nie mogą ich leczyć.

WYPOSAŻENIE. Medycy polowi są zazwyczaj uzbrojeni w broń lekką, wykorzystywaną wyłącznie do obrony własnej. Standardowym wyposażeniem większości lekarzy jest zestaw Punisher, składający się z miecza i pistoletu. Istnieją jednak wyjątki. Medykowi można przydzielić dowolny pistolet lub broń ze Zbrojowni Ogólnej lub ze zbrojowni jego własnej korporacji.

STRUKTURA. Medycy polowi są kupowani jako modele pojedyncze, ale nie wlicza się ich do limitu figurek tego typu. Poza Cybertronicem, każda korporacja może wystawić jednego medyka na każdą drużynę w armii.

BAUHAUS

DRAGONI

Dragoni są trzonem sił uderzeniowych Bauhausu. Przełamują linie wroga, niszcząc jego gniazda oporu i ułatwiając zadanie idącym za nimi Huzarom.

ZASADY SPECJALNE. Wszyscy Dragoni nie uciekają z pola walki.

WYPOSAŻENIE. Każdy dragon jest uzbrojony w Dragon Kampfkanone i pistolet MP-105. Jeden Dragon może wymienić swój Kampfkanone na wyrzutnię rakiet ARG-17. Sierżanci Dragonów są uzbrojeni w strzelbę hagelsturm i pistolet maszynowy MP-103 Hellblazer (charakterystyki tych broni są podane w podręczniku głównym gry). Kapitanowie Dragonów mogą być uzbrojeni w dowolną broń ze Zbrojowni Bauhausu lub Zbrojowni Ogólnej.

Koszt broni NIE jest wliczony w **KOSZT** Dragonów, podany w charakterystyce.

STRUKTURA. Dragoni są nabywani w drużynach liczących od 4 do 6 żołnierzy i 1 sierżanta. Kapitana Dragonów można nabyć jedynie wtedy, gdy w twojej armii znajduje się przynajmniej jedna drużyna Dragonów.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Dragon	10	14	-	13	3	1	0	3	28	27
Sierżant Dragonów	11	15	-	14	3	1	1	3	28	31
Kapitan Dragonów	11	16	-	15	4	2	1	3	28	43

MISHIMA
GŁOWICE BOJOWE

Głowice bojowe były pierwszą konstrukcją mechaniczną, mającą na celu zastąpienie prawdziwych Samurajów. Głowica bojowa ma ponad dwa metry wysokości i przypomina samuraja z zamierzchłych czasów. Maszyny spotkały się z ciepłym przyjęciem, zwłaszcza po tym, gdy okazały jak skuteczne są w walce z Legionem Ciemności. Obecne Głowice są nieco bardziej skomplikowane od swych pierwowzorów, lecz wciąż wchodzą w skład elitarnych oddziałów szturmowych. Nieustępliwe, zaprogramowane do walki, są skutecznym wsparciem dla każdego dowódcy Mishimy.

ZASADY SPECJALNE

- Głowice Bojowe są SI.
- Głowice Bojowe nie mogą wykonywać ataków wtórnych.

WYPOSAŻENIE. Wszystkie Głowice Bojowe są uzbrojone we wbudowany CKM Dragonfire i miecze ceremonialne Charakterystyki tych broni są podane w podręczniku głównym *Warzone*.

Koszt tych broni NIE jest uwzględniony w charakterystyce Głowicy Bojowej.

STRUKTURA. Głowice Bojowe są nabywane w pozbawionych sierżanta drużynach, liczących od 3 do 5 modeli.

.....WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
GŁOWICA BOJOWA 15	15	-	12	3	2	2	3	28	45

SAMOBÓJCZE GŁOWICE BOJOWE

Wkrótce po skonstruowaniu Głowic Bojowych zauważono, że regularni żołnierze Mishimy częstokroć ignorowali swych mechanicznych sprzymierzeńców. Bez ich wsparcia roboty były często oskrzydlane i niszczone Pomysł wyposażenia Głowic w broń ciężką nie spotkał się ze zrozumieniem Pana Spadkobiercy Maru – koszt tego przedsięwzięcia załamałby gospodarkę Mishimy. Lecz dlaczego nie wyprodukować tańszych, mniej inteligentnych Głowic, które można by wykorzystywać jako Kamikadze?

Pomysł ten wdrożono do realizacji. W trakcie budowy nowych robotów okazało się, że do ich pamięci należy wprowadzać plan pola bitwy. Dodatkowo wyposażono je w czujnik zbliżeniowy, a kadłub wypełniono silnym środkiem wybuchowym. Z założenia samobójcze Głowice Bojowe miały likwidować silnie umocnione punkty oporu wroga. Cały pomysł okazał się niezwykle udany – obecnie samobójcze Głowice Bojowe wchodzą w skład standardowego wyposażenia armii Mishimy. Mają około 180 centymetrów wzrostu i z wyglądu przypominają starożytnych chłopów (ma to odzwierciedlić stratę krwi i ludzi, ponoszoną przez Korporację Wschodzącego Słońca). Szerokoskrzydłe kapelusze kryją śmiertelny ładunek.

ZASADY SPECJALNE

- Samobójcze Głowice Bojowe muszą wykorzystać wszystkie swe akcje na bieg w kierunku najbliższego pieszego wrogiego modelu (każda Głowica obiera sobie inny cel).
- Samobójcze Głowice nie mogą atakować.
- Kiedy dzięki akcji Ruch znajdą się w odległości do 2 cali od wroga, Głowica detonuje się. Wybuch zadaje **OB** 14 (x2) każdemu modelowi, znajdującemu się pod wzornikiem wybuchu. Wybuch niszczy Głowicę – usuń ją z gry. Zdetonowanie Głowicy nie wymaga wykorzystania akcji.
- Jeśli samobójcze Głowica Bojowa zostanie zniszczona zanim dotrze do wroga, automatycznie wybucha (skutki eksplozji określ tak, jak powyżej).

wszystkich lat w wojsku, nigdy nie widziałem podobnej potęgi. Trudno uwierzyć, że zaledwie jedna istota jest zdolna spowodować takie zniszczenia.

Kilka dni po mym cudownym ocaleniu, odnalazła mnie ekipa poszukiwawcza z Bauhausu. Byłem zdezorientowany i odwodniony, ale żywy. Przewieźli mnie śmigłowcem do szpitala, gdzie zespół lekarzy opatrzył moje rany, a członkowie Bractwa zbadali, czy nie pozostała we mnie skaza Ciemności. Ze szpitala wyszedłem zdrowy, ale przełożeni zwolnili mnie ze służby. Dzięki niech będą Kardynałowi! Teraz wiem, że napotkanym przeze mnie Nefarytą był Valpurgius, Arcymag Alakhaia Przebiegłego. Szaleńczy śmiech potwora prześladuje mnie każdej nocy, nawet teraz widzę jego koszmarną, wykrzywioną w szatańskim uśmiechu twarz. Każdego ranka idę do Katedry i modlę się, by żaden żołnierz nie musiał stawiać czoła furii tej istoty.

Gdyby tylko ludzkość miała więcej szczęścia...

- Do oddziałów samobójczych Głowic Bojowych stosowane są specjalne zasady dotyczące odległości dowodzenia. Najpierw wyznacz jedną z Głowic, która będzie zastępowała sierżanta. Pozostałe roboty muszą pozostawać od niego w odległości maksimum 10 cali. Zasada ta jest ważniejsza od przepisu mówiącego, że Głowica tego typu zawsze biegnie w kierunku wroga – jeśli wskutek biegu oddaliłaby się od sierżanta na więcej niż 10 cali, podąży za dowódcą (ale do 10 cali będzie biegła ku nieprzyjacielowi). Jeśli sierżant wybuchnie, musisz wyznaczyć nowego – reszta drużyna będzie pozostawała w odległości 10 cali od nowego „dowódcy".
- Samobójcze Głowice Bojowe są SI.

WYPOSAŻENIE. Samobójcze Głowice Bojowe nie mogą mieć żadnego uzbrojenia.

STRUKTURA. Samobójcze Głowice Bojowe są nabywane w pozbawionych sierżanta drużynach liczących od 3 do 5 robotów.

.....WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
SAMOBÓJCZA GŁOWICA .....-	-	-	12	4	1	1	4	27	20

IMPERIAL

ZŁOTE LWY

Złote Lwy są jednostką sił specjalnych, pozostającą pod dowództwem klanu Murdoch. Założono je w tym samym czasie, co Krwawe Berety i choć nie są tak znane, w ciągu minionych stuleci wyróżniły się w wielu bitwach.

Krwawe Berety założono do walki z Legionem Ciemności, natomiast Złote Lwy powstały, by walczyć z normalniejszym przeciwnikiem. Jednostka ta brała udział w licznych wyprawach przeciwko każdej pozostałej korporacji. Ze względu na politykę Imperialu dotyczącą Bauhausu, Złote Lwy stały się ekspertami w zwalczaniu sił tej korporacji w gęstych dżunglach Wenus. Stosunkowo niedawno zyskały też sławę specjalistów od walki z Cybertronicem.

Złote Lwy znajdują się pod bezpośrednim dowództwem Ministerstwa Wojny. Z tego powodu zdecydowana większość ich działań przynosi bezpośrednie korzyści całemu Imperialowi.

ZASADY SPECJALNE. Złote Lwy przechodzą szkolenie specjalne.

WYPOSAŻENIE. Każdy Złoty Lew jest uzbrojony w karabin plazmowy i pistolet Aggressor, przeznaczony do użytku podczas walki wręcz. Jeden z żołnierzy może wymienić swój karabin plazmowy na lekki karabin maszynowy Destroyer. Sierżant Zlotych Lwów jest uzbrojony w karabin plazmowy i Chanrippera. Kapitan Złotych Lwów może być uzbrojony w dowolną broń ze Zbrojowni Imperialu bądź Zbrojowni Ogólnej.

Koszt broni NIE jest uwzględniony w poniższych charakterystykach – za oręż trzeba zapłacić dodatkowo.

STRUKTURA. Złote Lwy są zorganizowane w drużyny liczące od 3 do 5 żołnierzy, którymi dowodzi 1 sierżant.

Kapitana Złotych Lwów można kupić tylko wtedy, gdy w armii znajduje się przynajmniej jedna drużyna Złotych Lwów.

.....WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Złoty Lew 12	14	-	14	3	1	0	3	24	22
Sierżant Złotych Lwów.....14	14	-	16	3	1	0	3	26	30
Kapitan Złotych Lwów 15	15	-	16	4	3	1	3	26	48

CYBERTRONIC

MACHINATOR

Machinatorzy są bojowymi SI. Te tanie w produkcji i niezawodne roboty są przeznaczone do walki wręcz. Niestety, z walki powraca niewiele jednostek – „przynajmniej są tanie". Jedynym zadaniem machinatorów jest odciągnięcie ognia od bardziej „wartościowych" SI i Szaserów.

Dźwięk szarżujących, wysokich na około 180 centymetrów machinatorów, przywodzi na myśl dźwięk młota bijącego o kowadło.

ZASADY SPECJALNE

- Wszyscy Machinatorzy są SI.
- Machinatorzy posiadają specjalną zdolność WYDŁUŻONY CIOS, dzięki której mogą wykonywać zamaszyste cięcia każdym rodzajem miecza.

WYPOSAŻENIE. Machinatorzy są uzbrojeni w miecz CSA 404. Jeden z członków drużyny może wymienić CSA 404 na SSW4100. Koszt tych broni NIE jest uwzględniony w charakterystyce Machinatorów.

STRUKTURA. Machinatorzy są nabywani w pozbawionych dowódców drużynach, liczących od 3 do 5 robotów.

WW ..... BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Machinator 15	-	-	11	4	2	5	26	25
Machinator uzbrojony w SW4100 ... -	15	-	11	4	2	5	26	25

CHEMOGEN

Chemogenowie, znani również pod nazwą „chodzących trucicieli", nadaną im przez żołnierzy Capitolu, są żołnierzami przeznaczonymi do zwalczania siły żywej nieprzyjaciela. Te SI zostały zaprojektowane specjalnie do wspierania Szaserów. Chemogenowie mają około 180 centymetrów wzrostu. Z ich pleców wystają rury wyrzutni granatów. Ich owadzie oczy błyszczą chłodnym, okrutnym światłem. Są „ostatecznym rozwiązaniem" Cybertronicu.

ZASADY SPECJALNE

- Chemogenowie są SI.
- Chemogenowie mają specjalny celownik. Dzięki niemu przed strzałem mogą zmierzyć odległość dzielącą ich od wroga. Celownik dodaje również +4 do wypatrywania ukrytych modeli nieprzyjaciela.
- Chemogenowie zaczynają grę w ukryciu i czekając. Można ich rozstawić gdziekolwiek na stole, za wyjątkiem strefy rozstawienia przeciwnika.

WYPOSAŻENIE. Chemogenowie są uzbrojeni w wyposażoną w tłumik wersję karabinu snajperskiego SR3500. Dzięki temu mogą strzelać, nie tracąc statusu modelu ukrytego.

Dodatkowo mają na wyposażeniu wyrzutnię granatów. Granaty, którymi strzelają, zawierają niezwykle groźną, zatruwającą ludzi substancję chemiczną. Wykonaj test trafienia. Jeśli nie trafisz, do granatu mają zastosowanie przepisy dotyczące rozrzutu (patrz Tabela Rozrzutu). Po wybuchu granatu wykorzystaj wzornik wybuchu. Pocisk zadaje **OB** 13(x2). Wzornik wystrzelonego pocisku pozostaje na polu bitwy do momentu kolejnego uaktywnienia strzelającego Chemogena. Jeśli jakikolwiek będący pod wzornikiem model zostanie uaktywniony, otrzymuje kolejne trafienie zadające **OB** 13(x2) – trucizna wciąż wisi w powietrzu. Ten atak jest uważany za atak gazowy, dlatego rzut obronny mogą wykonać tylko te modele, które są wyposażone w maskę przeciwgazową. Zignoruj obrażenia, jeśli dana istota jest odporna na ataki gazowe.

Model Czekający może odruchowo Szukać Schronienia (opisano to na 59. stronie podręcznika *Warzone*), aby uniknąć początkowego wybuchu, lecz uaktywniony w chmurze trucizny, wciąż podlega jej działaniu.

Koszt granatów i ich wyrzutni jest już wliczony w **KOSZT** Chenogena. Wciąż musisz zapłacić za karabin snajperski.

STRUKTURA. Chemogenowie są nabywani jako modele pojedyncze.

..... WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
CHEMOGEN 10	15	-	11	3	1	1	3	24	40

ULEPSZENI SZASERZY

Dzięki programowi ulepszeń, pojawiła się nowa klasa Szaserów. Honoru przekształcenia w takiego żołnierza dostępują jedynie nieliczni Szaserzy. Najpierw przechodzą trudne szkolenie, podczas którego nowe chemikalia i stymulanty przekształcają i wzmacniają ich ciało. Po zakończeniu szkolenia zostają wyposażeni w najnowsze osiągnięcia myśli technicznej Cybertronicu. Stoją na potężnych, wspieranych hydraulicznie nogach. Krew w ich żyłach krąży dzięki sztucznie wzmocnionemu sercu.

ZASADY SPECJALNE

- Dwaj Ulepszeni Szaserzy mogą działać wspólnie jako zaprogramowany zespół. Oznacza to, że dopóki wzajemnie pozostają w odległości dowodzenia, można ich uaktywnić jako jedną jednostkę. Nie trzeba jednak tego robić; można je uaktywniać również jako modele pojedyncze.
- Ulepszeni Szaserzy, będący członkami jednego zespołu, muszą być wyposażeni w te same ulepszenia i programy.
- Ulepszeni Szaserzy ignorują zasady dotyczące odległości dowodzenia.
- Ulepszeni Szaserzy są modelami dużymi.
- Ulepszeni Szaserzy nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki.
- Za każdym razem, gdy Ulepszony Szaser stanie się celem działania zaklęcia Sztuki lub Daru Ciemności, rzuć k20. Jeśli wynik rzutu jest równy lub mniejszy od 10, zaklęcie lub Dar nie działa.

WYPOSAŻENIE. Ulepszeni Szaserzy są uzbrojeni w karabin plazmowy i pistolet P1000. Koszt tych broni NIE jest wliczony do **KOSZTU** Ulepszonego Szasera, pokazanego w poniższej charakterystyce.

STRUKTURA. Ulepszonych Szaserów można nabywać jako modele pojedyncze, ale można je również kupować po dwa jako zespół. Kupione jako zespół, liczą się jako DRUŻYNA do celów określania limitu modeli pojedynczych – nie jako dwa modele pojedyncze. (Każdy z nich może kupić do trzech programów i/lub ulepszeń).

.....	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
ULEPSZONY SZASER.....	16	15	-	15	4	2	3	4	30	64

DRUŻYNY KIRASJERÓW (ATYLLI)

Drużyny Atylli nie występują zbyt często, wiadomo jednak o przynajmniej kilku przypadkach ich wykorzystania. Od czasu do czasu Cybertronic próbuje dowieść swej przewagi, wystawiając całe drużyny tych straszliwych robotów. Wykorzystuje się je do misji specjalnego znaczenia, związanych z ochroną lub eliminacją ważnych polityków, naukowców i wojskowych. Także służba bezpieczeństwa Cybertronicu lubi używać całych drużyn robotów, jeśli przydzielono im jakieś wyjątkowo ważne zadanie.

ZASADY SPECJALNE

- Kirasjerów w drużynach nie wolno wyposażać w ulepszenia i programy.
- W drużynach Kirasjerów rolę dowódcy pełnią bohaterowie Szaserów. Nie musisz kupować drużyny szaserów, jeśli chcesz dodać do drużyny Kirasjerów bohatera Szaserów.
- Bohater Szaserów nie może posiadać żadnych ulepszeń ani programów.
- Zasada formacji: dopóki bohater Szaserów żyje, wszyscy Kirasjerzy z jego drużyny muszą pozostawać w jego zasięgu dowodzenia (jeśli z jakiejś przyczyny wyjdą z zasięgu dowodzenia, Kirasjer zostaje automatycznie wyłączony – można go uruchomić dopiero po powtórnym znalezieniu się w zasięgu dowodzenia bohatera szaserów). Po jego śmierci lub zerwaniu odległości dowodzenia z innego powodu, wszyscy Kirasjerzy są uaktywniani i poruszani jak modele pojedyncze.
- Kiedy jeden z Kirasjerów z drużyny wyrzuci na kostce Porażkę i wpada w amok, a bohater Szaserów żyje, istnieje szansa, że jego rozkazy przezwyciężą struktury oprogramowania w elektronicznym mózgu Atylli. Za każdym razem, gdy Kirasjer w drużynie nie przejdzie testu **DW** po wyrzuceniu Porażki, bohater Szaserów może próbować przejąć nad nim kontrolę. Jeśli wynik jego rzutu jest równy lub mniejszy od 10, Kirasjer nie wpada w amok i Porażka jest traktowana w sposób normalny.

PORAŻKA: W amok wpadają wszyscy Kirasjerzy.

ABSOLUTNY SUKCES: Kirasjer, który wyrzucił na kości Porażkę, nie traci żadnych akcji.

WYPOSAŻENIE. Atylle wchodzące w skład drużyny Kirasjerów są wyposażeni w AR3000 i miecze CSA 404. Jeden z Kirasjerów może wymienić ten ekwipunek na broń ciężką ze zbrojowni Cybertronicu. Bohater Szaserów jest uzbrojony albo w CSA 404 i AR3000, albo w broń ciężką wybraną ze Zbrojowni Ogólnej lub Zbrojowni Cybertronicu. Koszt broni NIE jest wliczony w **KOSZT** modelu.

STRUKTURA. W skład drużyny wchodzi od 3 do 4 Kirasjerów i jeden bohater Szaserów. Kupując taką drużynę płaci się **KOSZT** modeli i ich uzbrojenia i dodatkowe 20 punktów.

DR DIANA

Dr Diana jest przydomkiem, jakim obdarzono rezultat eksperymentu klonowania. Jest to skuteczny, ale pozbawiony uczuć medyk polowy, będący szczytowym osiągnięciem bioinżynierii Cybertronicu.

Jednostki medyczne „Dr Diana" są zazwyczaj przydzielane do oddziałów Szaserów lub Kirasjerów, którym wyznaczono jakieś ważne zadania. Zastosowania cywilne są niezwykle rzadkie.

ZASADY SPECJALNE

- CHIRURGIA POLOWA: Dr Diana może wykonywać operacje polowe na dowolnym modelu nie należącym do legionu Ciemności, wliczając w to modele Cybertronicu.

WYPOSAŻENIE. Dr Diana jest uzbrojona w P1000.

STRUKTURA. Ze względu na unikatowe pochodzenie, Doktor Diana nie jest uważana za bohatera – Cybertronic może wyprodukować tyle Dian, ile zechce. Figurki Dr Diany są nabywane jako modele pojedyncze, podobnie jak modele medyków polowych.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
DR DIANA	10	14	-	14	3	1	0	4	24	20

ZLITUJ SIĘ NAD NAMI

Kardynał Dominik pchnął drzwi i wkroczył do słabo oświetlonej celi przesłuchań. Z rozbawieniem przyglądał się heretykowi, usiłującemu wyrwać się z pasów, którymi przypięto go do stołu. Piana z jego ust chlapnęła na ścianę, kiedy młody mężczyzna próbował na próżno wydostać się z więzów. Kardynał podszedł do stołu, w kąciku jego ust błąkał się cień uśmiechu. Gdy heretyk go zauważył, uspokoił się. Skrzywił się, gdy Kardynał się do niego odezwał.

– Wyznaj mi popełnione zbrodnie. Głos Kardynała odbił się echem od nagich ścian, co wzmocniło jego słowa.

Heretyk odwrócił się do oskarżyciela. Jego puste, nabiegłe krwią oczy błądziły po komnacie. Blada skóra była pokryta perlistym potem. W odpowiedzi na żądanie Kardynała, wezwał imienia Algerotha i splunął wprost w twarz świętego męża. Oszalały z wściekłości, Szeryf Luny chwycił kciuki grzesznika i wykrzywił je tak silnie, że pękły kości. Ich ostre krawędzie przebiły mięśnie wyjącego z bólu heretyka.

Prawie natychmiast Kardynał wziął do ręki skalpel i wraził jego ostrze w ciało na piesi grzesznika. Nacisnął i powoli przeciągnął ostrzem po skórze, tnąc mięśnie od mostka do pępka. Młodzieniec zawył w agonii, a skalpel ciął jego ciało, skrywając porcelanową skórą pod zasłoną szkarłatnej krwi. Heretyk czuł w ustach wymiociny, a Kardynał wykonał kolejne cięcie, tym razem horyzontalne – od żebra do żebra. Wycie heretyka zamieniło się w jęki, gdy zorientował się, że kardynał podchodzi do

Ciąg dalszy na stronie 45

LEGION CIEMNOŚCI

MERKURIAŃSKA OHYDA

Merkuriańska Ohyda pojawiła się na polach bitew niedawno. Jeden taki stwór prawie całkowicie zniszczył kilkanaście niewielkich oddziałów Mishimy. Nieliczni ocaleni opowiadali o wielkiej bestii o zielonkawej, bladej skórze. Mówili, że potwór zaskoczył ich wyskakując spod wody. Już pierwsze doniesienia o spotkaniach z Ohydami zostały potraktowane bardzo poważnie przez przywódców ludzkości. Potwory te były bowiem nowym, nie znanym wcześniej zagrożeniem. Badania wykazały, że Ohydy są przedstawicielami obcej rasy, zwerbowanymi przez Algerotha do walki u boku innych jego sług.

Merkuriańskie Ohydy do walki na odległość wykorzystują wielkie działko ręczne, natomiast w walce wręcz preferują swe potężne pięści. Widok zębatej paszczy potwora był dla niejednego żołnierza ostatnim widokiem w życiu. Z nieznanych powodów Ohydy lubią przebywać w wodzie lub bagnie, gdzie wyczekują na nieostrożnych wojowników.

ZASADY SPECJALNE

- Merkuriańska Ohyda jest modelem bardzo dużym. Wywołuje *Strach* i może się ukrywać, lecz tylko w wodzie.
- Merkuriańskie Ohydy mogą posiadać do dwóch Mrocznych Darów, wybranych z listy Mrocznej Harmonii lub listy Darów Algerotha.
- Merkuriańska Ohyda może regenerować odniesione obrażenia. Za każdym razem, gdy zostanie jej zadane obrażenie, wykonaj rzut k20. Przy wyniku 10 lub mniej zignoruj obrażenia.

.....	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
MERKURIAŃSKA OHYDA	16	14	14	15	4	5	6	4	30	145

- Merkuriańskie Ohydy myślą inaczej niż ludzie. Znane są przypadki, gdy Ohydy dokonywały niezwykle niebezpiecznych czynów, by wkrótce potem trząść się z przerażenia. Nikt z ludzi nie zna przyczyn takiego zachowania, ale na polu bitwy Merkuriańskie Ohydy nie ulegają panice i nie uciekają.
- Merkuriańskie Ohydy nie mogą posiadać żadnych zdolności specjalnych, wyposażenia specjalnego ani nekrobioniki. Ich broń (ręczne działko Attachia) została skonstruowana specjalnie dla nich. Obcy umysł potwora nie jest w stanie pojąć zasad działania innych rodzajów broni, dlatego Ohydy nie można uzbroić w żadną inną broń.
- Naturalnym środowiskiem opisywanego stwora są jeziora, bagna, rzeki. Merkuriańska Ohyda nie otrzymuje negatywnych modyfikatorów ruchu przy przechodzeniu przez rzekę lub bagno.
- Kiedy na polu bitwy znajduje się woda, na początku bitwy Ohydę można umieścić ukrytego w wodzie (nie dotyczy to stref rozstawienia przeciwnika).

WYPOSAŻENIE. Merkuriańskie Ohydy nie potrafią zrozumieć zasad działania większości urządzeń nekrotechniki, nie mówiąc już o wytworach ludzkich rąk. Tekroni Algerotha zaprojektowali dla nich specjalną broń – ręczne działko Attachia. Ręczne działko Attachia jest bronią strzelającą seriami. Jej Koszt jest wliczony w Koszt Ohydy.

STRUKTURA. Merkuriańskie Ohydy są nabywane jako modele pojedyncze dla armii Algerotha.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
RĘCZNE DZIAŁKO ATTACHIA	25	40	-2	15(x2)	27

niego trzymając parę obcęg i igłę preparacyjną.

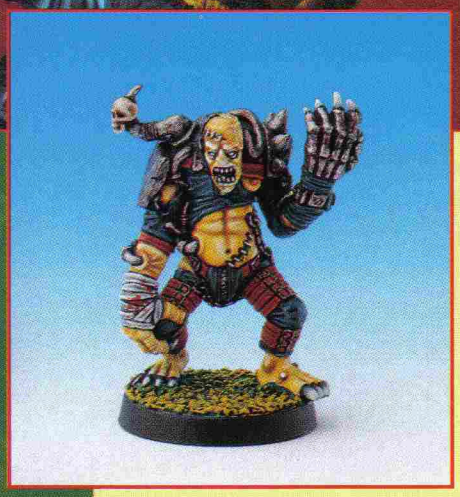
– Będę mówił – wykrzyknął przerażony.

Kardynał usiadł u boku grzesznika i wysłuchał jego chaotycznej spowiedzi. Usłyszał dziesiątki nazwisk towarzyszy i poznał dokładną lokalizację dwóch miejsc zgromadzeń Legionu Ciemności. Po wyspowiadaniu się, heretyk leżał nieruchomo na stole, wyczerpany swą wypowiedzią. Kardynał wziął w lewą dłoń święty sztylet, podczas gdy kciuk prawej położył na spoconym czole heretyka.

– Zawsze krocz w świetle – powiedział Kardynał Dominik.

Co mówiąc, przeciągnął ostrze sztyletu po gardle grzesznika, kończąc w ten sposób egzystencję skatowanego młodzieńca.

POMIOT DEMNOGONISA



WYPOSAŻENIE. Pomiot Demnogonisa nie nosi żadnej broni. Ma swoje pazury.

STRUKTURA. Pomiot Demnogonisa jest nabywany jako model pojedynczy.

Pomioty, urodzone w najobrzydliwszych komnatach rozrodczych, są ulubionymi dziećmi Demnogonisa, jego oczami na polu bitwy. Tam, gdzie patrzy Pomiot, patrzy i Demnogonis. Zadaniem Pomiotów jest poddawanie bezbronnych ofiar cierpieniom czarnej śmierci. Stwór ten dysponuje idealnym narzędziem do takiej pracy – Cuchnącym Wiatrem. Z ust tych okropnych potworów wydobywają się kłęby czarnego i szarego dymu, pozostawiając za sobą śmierć i cierpienie. Istoty te przypominają małe, spaczone wersje samego Wielkiego Obrzydliwca.

ZASADY SPECJALNE

- Pomiot Demnogonisa może posiadać do 5 Darów Ciemności, wybranych z listy Mrocznej harmonii lub z listy darów Demnogonisa.
- Pomiot jest modelem dużym.
- Wykorzystując akcję Użycie Mocy Specjalnej, Pomiot może stworzyć Cuchnący Wiatr Demnogonisa. Cuchnący Wiatr ma poziom mocy równy 6. Można go wycelować w dowolny model leżący w odległości do 30 cali i w polu widzenia Pomiotu. Cuchnący Wiatr wykorzystuje specjalny wzornik, zamieszczony na końcu książki. Kiedy model nieprzyjaciela zostanie poddany działaniu Cuchnącego Wiatru, musi wykonać rzut obronny przeciwko **OB** 14. Jeśli będzie nieudany, **ŻW** modelu zmniejsza się o 1 punkt (jeśli wciąż żyje, atak trwa do chwili zabicia modelu lub wykonania udanego rzutu obronnego). Po zabiciu modelu przez Cuchnący Wiatr, jest on usuwany ze stołu, a na jego miejsce stawia się model Błogosławionego Legionisty, pozostający pod kontrolą gracza, do którego należy Pomiot Demnogonisa. Wszystkie figurki zamienione w Błogosławionych Legionistów tworzą własny oddział. Aby zbliżyć się do Pomiotu, muszą wykorzystać wszystkie swoje akcje. Po znalezieniu się w zasięgu jego dowodzenia, mogą wykonywać inne akcje. Modele odporne na działanie Mrocznej Harmonii nie są odporne na działanie Cuchnącego Wiatru. SI nie mogą zostać przemienione w Błogosławionych Legionistów, ale Cuchnący Wiatr może ich zranić (w opisany wcześniej sposób).
- Pomiot ma potężne pazury. Ta naturalna broń zadaje w walce wręcz **OB** 14 + siła stwora. Można nimi wykonywać zamaszysty cios.

.....WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
POMIOT DEMNOGONISA 15	-	15	15	4	4	3	3	26	100

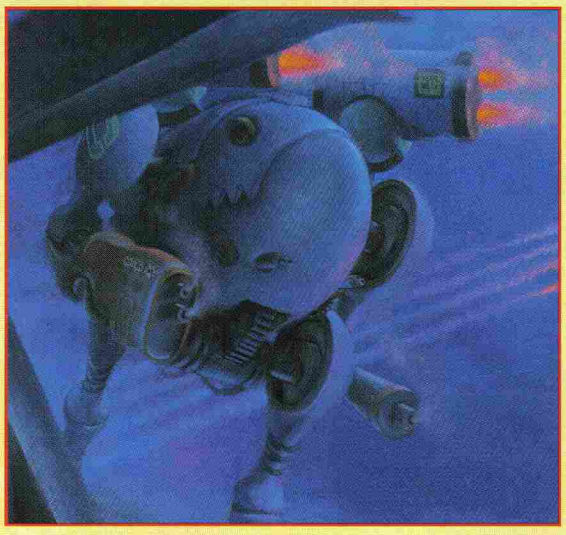
NOWE ZASADY DLA OPISANYCH WCZEŚNIEJ JEDNOSTEK

Podane poniżej przepisy i zasady uzupełniają bądź zastępują przepisy podane w podręczniku głównym gry *Warzone*. W przypadku sprzeczności wykorzystuj przepisy podane w tej książce.

ROBOT BOJOWY ERADICATOR

Robot bojowy klasy Eradicator był jedną z pierwszych dwunożnych, opancerzonych konstrukcji bojowych, zbudowanych przez ludzi. Przy jego projektowaniu uwzględniono doświadczenie i technologie wykorzystywane w produkcji gigameków Mishimy, jednak nie zapomniano o nowatorskich rozwiązaniach technologicznych, opracowanych przez korporację produkującą te maszyny, Cybertronic. Dzięki temu Eradicatory są – jak na swoje rozmiary – niezwykle silnie opancerzone. Dzięki wyposażeniu ich w najnowocześniejszą broń, otrzymano doskonałą maszynę wojenną. Jedyną wadą całego projektu jest to, co inżynierowie z Cybertronicu poczytują za największą zaletę: Sztuczna Inteligencja. W przeciwieństwie do ludzkich pilotów, zasiadających za sterami gigameków, „mózg" Eradicatora nie jest zdolny do odczuwania jakichkolwiek uczuć. Eradicatory wielokrotnie modyfikowano, zazwyczaj w celu usunięcia jakichś niewielkich problemów technicznych lub błędów w oprogramowaniu. Z upływem czasu zwiększały się możliwości bojowe robotów tej klasy, a montowana na ich korpusach broń była wymieniana na inną. Robiono to po to, by ocenić przydatność bojową nowych wersji. Najnowsza wersja robota jest praktycznie rzecz biorąc kompletnie nową maszyną, znacząco różną od poprzedników, noszących tę samą nazwę.

Poniższe reguły przeznaczone są do wykorzystania wraz z modelem Eradicatora, wyprodukowanym przez firmę Heartbreaker. Każdy Eradicator może być wyposażony w broń inną niż wersja podstawowa. Ulepszone modele standardowych broni Cybertronicu wchodziły na uzbrojenie jednostek Eradicatorów, kiedy okazało się, że nowe, silne generatory tych maszyn mogą dostarczyć o wiele więcej energii niż siłownie mniejszych maszyn.



ZASADY SPECJALNE

- Stosowane są wszystkie zasady odnoszące się do Eradicatorów, podane w podręczniku gry. Dodatkowo Eradicator jest uważany za model bardzo duży.
- Eradicator jest wyposażony w wymienialne pylony, na których można zamontować różne rodzaje broni. Rozmaite kombinacje uzbrojenia odpowiadają przeznaczeniu bojowemu konkretnych maszyn. Eradicator może przenosić trzy rodzaje broni, wybranych spośród niżej opisanych, ale może być uzbrojony tylko w jeden egzemplarz danego typu (tzn. ten sam robot nie może być uzbrojony w dwa Titan Megablastery). Koszt trzech rodzajów broni jest już wliczony w KOSZT maszyny.
- Elektroniczna pamięć robota jest wypełniona po brzegi specjalnym oprogramowaniem, nadzorującym wykorzystanie broni. Z tego powodu robot nie może używać żadnych programów ani ulepszeń.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
ERADICATOR	14	14	-	12	3	4	8	6	30	175

TABELA TRAFIEŃ ERADICATORA

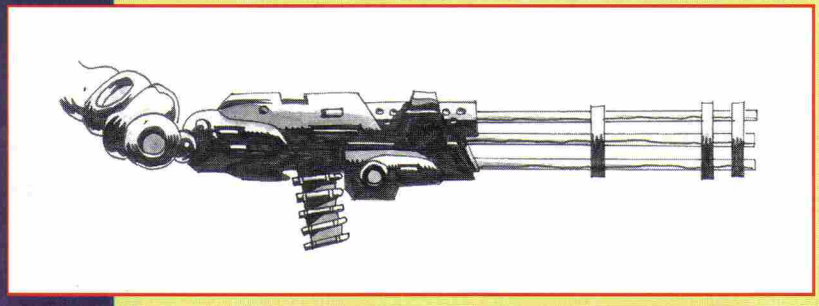
Ze względu na wielkość i różnorodność uzbrojenia, w wypadku Eradicatora, tak samo jak przy pojazdach, stosuje się tabelę trafień. Przy każdym trafieniu robota wykonaj rzut k20, którego wynik odczytaj z poniższej tabeli.

1K20	LOKACJA
1-17	Korpus
18	Broń numer 1
19	Broń numer 2
20	Broń numer 3

KORPUS. Eradicator, który zostanie trafiony w tę lokację, i któremu nie uda się wykonać pomyślnie ani testu **PANCERZA**, ani rzutu sprawdzającego działanie mechanizmów samonaprawczych, traci 1 punkt **ŻYWOTNOŚCI**.

BROŃ NUMER 1, 2, 3. Przed rozpoczęciem bitwy przydziel każdej broni numer. Kiedy zostanie ona trafiona i nie powiedzie się test **P**, Eradicator nie traci punktu **ŻW**. Wykonuje się test mechanizmów samonaprawczych, ale te naprawiają uszkodzenie jedynie wtedy, gdy rezultat rzutu wynosi 8 lub mniej. Trafiona broń zostaje zniszczona i nie można jej już używać, jeśli test mechanizmów samonaprawczych będzie nieudany.

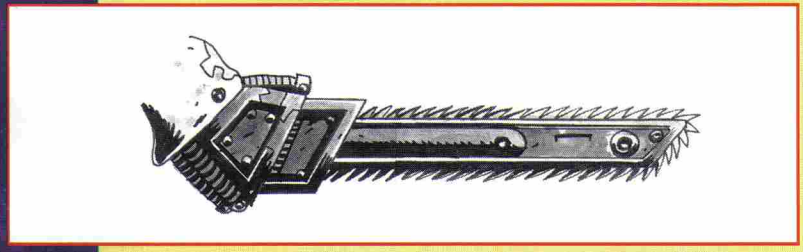
UZBROJENIE ERADICATORA



TITAN MEGABLASTER. Ten ulepszony SSW4200P jest tak ciężki, że nie może go przenosić go żaden człowiek. Broń ta jest przenoszona na wzmocnionym pancerzu Eradicatorów. Może strzelać seriami.

	ZB	ZM	MZ	OB
TITAN MEGABLASTER	36*	75	-	16(x3)

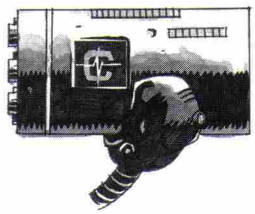
** Minimalny zasięg 20 cali. Nie można wykorzystywać tej broni przeciwko celowi znajdującemu się bliżej niż zasięg minimalny.*



GIGADEATH CHAINRIPPER. Tę niezwykle potężną broń do walki wręcz może zasilać jedynie wewnętrzna prądnica Eradicatora. Może wykonywać zamaszyste cięcia.. Wykorzystaj wzornik zamaszyste cięcia modelu bardzo dużego, który znajduje się na końcu książki.

	ZB	ZM	MZ	OB
GIGADEAT CHAINRIPPER	WW	-	-	12(x3)

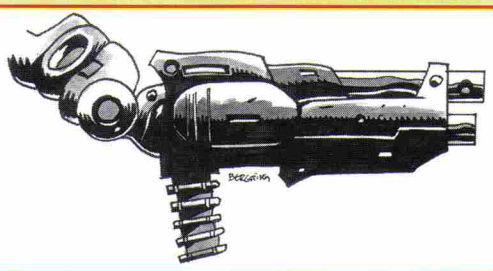
SSW6000 WYRZUTNIA RAKIET. Ta broń wsparcia pola walki jest jedyną konstrukcją tego typu w arsenale Cybertronicu. Jest standardowym wyposażeniem Eradicatorów przeznaczonych do zwalczania wroga ma dużych odległościach, montuje się ją także na kilku typach pojazdów. Wykorzystuje wzornik wybuchów.



	ZB	ZM	MZ	OB
SSW6000 WYRZUTNIA RAKIET	30**	60	-2	13(x3)

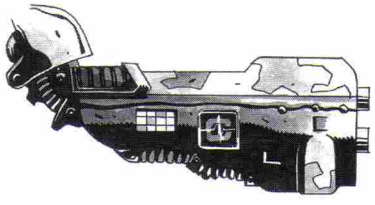
*** Minimalny zasięg 12 cali. Nie można wykorzystywać tej broni przeciwko celowi bliższemu niż zasięg minimalny.*

AR3002 KARABIN SZTURMOWY. Ta ulepszona wersja AR3000 ma dwukrotnie większą szybkostrzelność, wobec czego zadaje **OB** (x2).



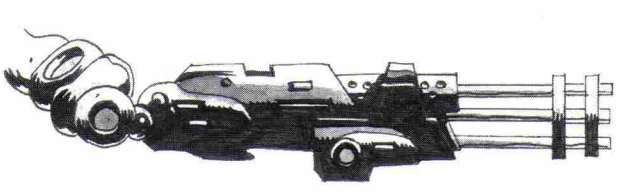
	ZB	ZM	MZ	OB
AR3002	15	30	-3	13(x3)

MAGMASCORCHER. Magmascorcher został zaprojektowany specjalnie dla Eradicatorów. Dwie lufy zapewniają wysoką niezawodność; gdy pierwsza rozgrzewa się do temperatury krytycznej, broń automatycznie zaczyna strzelać z drugiej lufy, chłodząc jednocześnie pierwszą. Wykorzystuje wzornik Magmascorchera.



	ZB	ZM	MZ	OB
MAGMASCORCHER	MO	-	-	14(x2)

SA-SG80 SYSTEM PRZECIWPIECHOTNY. Ta broń jest unikatowym wynalazkiem Cybertronicu. Jest to automatyczna strzelba. Oddaje dwa strzały w każdej akcji Strzelania. Mogą być one skierowane przeciwko temu samemu celowi lub dwóm różnym celom, które są oddalone o siebie o nie więcej niż 40 stopni (wykorzystaj wzornik miotaczaognia/strzelby, zamieszczony w podręczniku *Warzone*, by określić kąt 40 stopni).



	ZB	ZM	MZ	OB
SYSTEM PRZECIWPIECHOTNY SA-SG80	S	-	-	13 (za strzał)

NEFARYTA DEMNOGONISA

Oddziałom Demnogonisa przewodzą Nefaryci, odwieczni wrogowie ludzkości. Ci zdeprawowani sadyści posiadają olbrzymią wiedzę na temat chorób i zarazy oraz sztuki zarażania nimi innych istot. W walce przewodzą błogosławionym, zatruwając ziemię wokół ludzkich osad i miast.

Wszyscy Nefaryci służący Demnogonisowi noszą piętno swego władcy. Ich bladożółta skóra jest powiązana szwami, kończyny zostały wymienione na sztuczne, nekrobioniczne odpowiedniki. Z wielkich wrzodów wycieka ropa, a pod skórą widać pulsujące rurki i przewody. Ich ciała noszą ślady wielu chorób, a za nimi ciągnie się smród śmierci. Z ich ciał wyrastają potężne szpikulce, przebijające skórę w potwornym hołdzie dla bólu. Z pootwieranych żył wypełzają robaki i larwy, wspinają się na szpikulce i spadają na ziemię.

Nefaryci Demnogonisa często ubierają się w białe zwiewne szaty ozdobione czerwonymi runami swego pana. Pod nimi noszą ciężkie pancerze i rozmaite systemy medyczne, zaprojektowane z wykorzystaniem nekrotechniki. W boju czasami korzystają z ciężkiej broni, ale wolą używać magicznej broni białej, dysponującej potężnymi i tajemniczymi mocami sił Ciemności.

ZASADY SPECJALNE

- Nefaryci nie podlegają panice i nie uciekają z pola walki.
- Nefaryci mogą posiadać do 10 Darów Ciemności.
- W pancerz Nefarytów Demnogonisa wbudowane są systemy medyczne, monitorujące stan zdrowia potwora i zdolne do leczenia jego ran. Za każdym razem, gdy rezultat rzutu wykaże, że nefaryta odnosi ranę, rzuć 1K20. Przy wyniku równym lub mniejszym od 10, zignoruj odniesione obrażenia.
- Nefaryci są modelami dużymi.

WYPOSAŻENIE. Może być uzberojony w dowolny sprzęt ze Zbrojowni Demnogonisa lub ze Zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Nefaryci są modelami pojedynczymi.

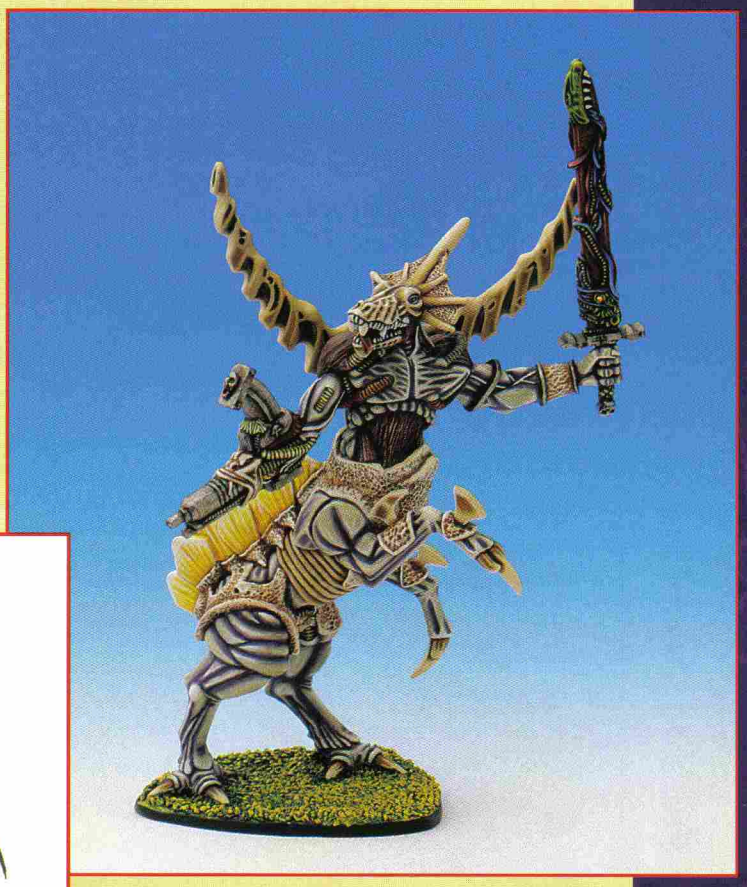
.....	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
NEFARYTA DEMNOGONISA.....	16	13	16	16	5	4	4	4	26	90

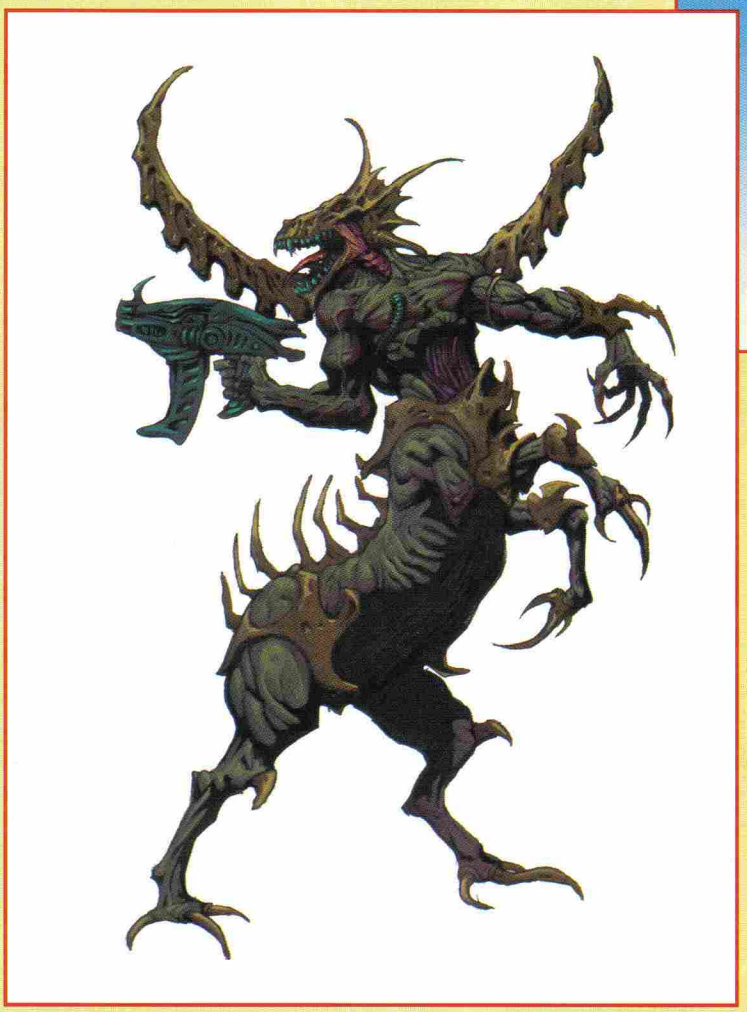
EZOGHUL

Gigantyczny Ezoghul jest stworem, którego jedynym celem istnienia jest walka. Jego umysł zaprzątnięty jest chęcią zabijania innych istot i zdobywania chwały na polu walki.

Ezoghul ma cztery potężnie umięśnione nogi i dwie silne ręce, którymi może z łatwością operować bronią ciężką. Tkanka Ezogula łączy się z zewnętrznym metalowym pancerzem, a około połowy ciała jest wykonane z materiałów nieorganicznych.

Ezoghule mogą mieć do czterech metrów wzrostu i trzech długości. Stwory te w normalnej atmosferze mogą oddychać jedynie przy wykorzystaniu illitachku, urządzenia biotechnicznego, zakrywającego ich twarze.





Ezoghule są wszędzie tam, gdzie toczy się walka. Wydaje się, że przyciągają ich strefy walki, i że zawsze są gotowi siać śmierć i zniszczenie. Najczęściej działają wraz z hordami legionistów, ale czasami walczą w małych grupkach, w skład których wchodzą wyłącznie istoty ich gatunku.

ZASADY SPECJALNE. Ezoghule są modelami bardzo dużymi.

STRUKTURA. Ezoghule są modelami pojedynczymi.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
EZOGHUL	17	16	-	16	4	3	5	6	30	65

WALKA DO ŚMIERCI

Sierżant Nelson wytarła wilgoć, jaka osiadła na jej okularach i po raz kolejny przyjrzała się widocznej przed nią scenie. Z każdą mijającą minutą sytuacja stawała się coraz gorsza. Z wrót olbrzymiej Cytadeli wylewały się fale ożywieńczych legionistów, tłoczących się dookoła centurionów, kierujących każdym ruchem podległych im żołnierzy. Legioniści, strzelając z Krataczy, kierowali się ku okopom. Drużyna Nelson i inne ocalałe oddziały walczyły z ponurą determinacją i choć części zgniłego ciała i odłamki kości zaścielały przedpole, procesja obrzydliwych stworów zdawała się nie mieć końca. Nelson widziała w oddali wielkie sylwetki Ezoghuli. Ich miecze Ashreketh wydawały się małe, ale nie potrwa długo, a ich prawdziwe rozmiary staną się aż nadto oczywiste.

– Bitwa trwa już o wiele za długo – powiedziała sierżant. Przeprowadzono niezliczone naloty, użyto sił specjalnych, lecz wszelkie sukcesy sił światła były krótkotrwałe. Na wyświetlaczu hełmy przelatywały kolejne wiadomości, informując ją o koordynatach rannych i martwych. Nie miała innego wyjścia, musiała pozostawić ich tam, gdzie padli, gdyż próba uratowania jednego życia oznaczała stratę trzech kolejnych. Wszyscy pozostali oficerowie zginęli lub byli ciężko ranni, zresztą ona też była ranna. Spróbowała wstać, ale upadła na kolana. Poczuła, że ogarnia ją fala słabości i wysłała paniczny meldunek do dowództwa. Odpowiedzieli natychmiast, ale wiadomość od nich nie była pocieszająca. Brzmiała:

– Zdajemy sobie sprawę z waszej rozpaczliwej sytuacji, ale nie możemy pozwolić sobie na stratę kolejnych żołnierzy w tej beznadziejnej walce. Zrobiliśmy wszystko, by pomóc w waszej ucieczce, ale nie mamy żadnych środków, by was uratować. Over.

Hordy zmutowanych wojowników maszerowały całymi godzinami. Głupi ożywieńcy bezmyślnie pchali się przez szczątki zabitych wrogów, podczas gdy bardziej rozumni członkowie oddziałów Ciemności kruszyli pod stopami ich czaszki. Jeden z centurionów oderwał głowę zabitemu i uniósł ją wysoko, świętując w ten sposób zwycięstwo Legionu Ciemności. Z krwawego kikuta szyi na ziemię spadły blaszki identyfikacyjne. Widniał na nich napis: SIERŻANT EMILY NELSON, BATALION61.

ZBROJOWNIE

Podane poniżej charakterystyki i opisy zastępują opisy danych broni zamieszczone w podręczniku głównym do gry. W przypadku sprzeczności wykorzystaj zasady zamieszczone w tej książce.

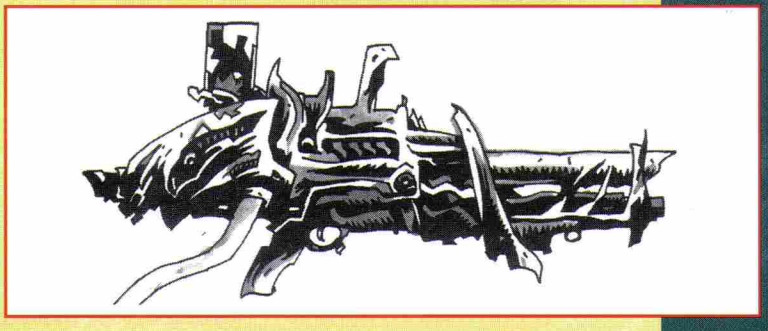
ZBROJOWNIA DEMNOGONISA

ZARAŻACZ

Zarażacz wygląda jak wielki, obrzydliwy karabin maszynowy. Broń jest pokryta warstwą krostowatego, zaropiałego ciała. Na plecach strzelca wisi duży zbiornik, zawierający wrzący, obrzydliwy płyn. Broń i naczynie są połączone trzymetrowym wężem. Amunicja do tej broni jest szczególnie odrażająca. Zarażacze strzelają gnijącymi, na wpół płynnymi szczątkami ludzkich ciał. Mogą to być ręce, nogi, rozkładające się głowy, a nawet wnętrzności tych, którzy byli zbyt zmasakrowani, by można było zrobić z nich błogosławionych legionistów.

Szczątki rozlewają się w odrażającą, galaretowatą maź, emitującą grobowy smród, który można wyczuć jeszcze w kilka miesięcy później. Morale żołnierzy, którzy dostali się pod ostrzał tej broni, drastycznie spada. Gnijące szczątki są źródłem groźnych zarazków, które w niedługim czasie zarażają wszystkich trafionych. Chorzy wpadają w szał – znane są przypadki zaatakowania własnych towarzyszy.

Poniższe zasady opisują tę broń w kategoriach mechaniki gry. Każdy, kto przeżyje trafienie amunicją, wystrzliwaną przez tę odrażającą broń, musi wykonać udany test **DW**, gdyż w przeciwnym razie popada w obłęd.Na początku każdej tury obaj gracze rzucają k20 (tuż przed Krokiem 2, Wskazaniem Pierwszego Oddziału). Gracz, który osiągnie lepszy wynik, kontroluje w tej turze oszalały model. Dla każdego takiego modelu wykonuje się oddzielny rzut k20. Wolno ci zaatakować twój własny model, jeśli popadł on w szaleństwo.



Zwróć uwagę, że modele pozostające poza centralnym pierścieniem wzornika wybuchu nie odnoszą obrażeń, ale mimo to wciąż mogą popaść w szaleństwo.

Zarażacz wykorzystuje wzornik wybuchów. W razie niecelnego strzału, stosowane są zasady dotyczące rozrzutu.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ZARAŻACZ	15	30	-3	12	40

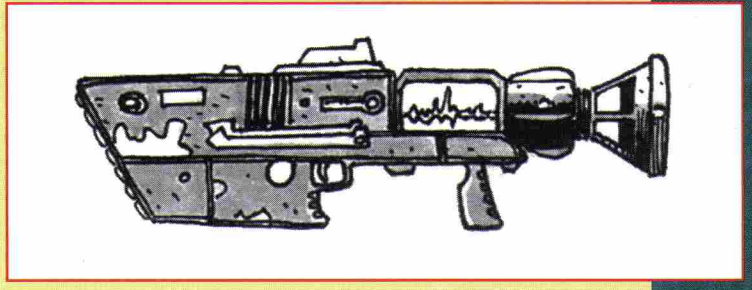
ZBROJOWNIA MISHIMY

DEATHSHRIEKER SCREECHGUN

Deatshrieker Screechgun jest wyjątkowo nieprzyjemną dla ofiary bronią, której nazwa pochodzi od obrzydliwego dźwięku, wydawanego podczas strzału. Hałas powoduje krwawienie z niechronionych uszu, ale to jedynie skutek uboczny działania broni. Screechgun emituje falę rezonujących wibracji, które przenikają przez pancerz ofiary, upłynniają jej ciało lub niszczą delikatne mechanizmy wewnętrzne.

Zasięg i obszar oddziaływania broni jest określany przy wykorzystaniu wzornika Screechguna.

Aby sprawdzić, czy broń zadała obrażenia celowi strzału, podziel przez dwa jego **PANCERZ** (zaokrąglając w dół), a od otrzymanego wyniku odejmij 2. Przeciwnik musi wykonać rzut k20, którego rezultat będzie niższy lub równy otrzymanemu wynikowi, by uniknąć obrażeń.



*Przykład. Ofiara strzału znajduje się pod wzornikiem. Jej **PANCERZ** jest równy 27. Po podzieleniu przez 2 i odjęciu 2 otrzymujemy 13-2 = 11. Wróg musi więc wyrzucić 11 lub mniej na k20, by uchronić się przed raną.*

NOWA UMIEJĘTNOŚĆ SPECJALNA – KENJUTSU

Kenjutsu jest starożytną szkołą walki na miecze. Model posiadający tę zdolność może wykonywać zamaszyste cięcia dowolnym rodzajem miecza. Zdolność ta jest dostępna tylko dla żołnierzy Mishimy. Modele pojedyncze i dowódcy drużyn Mishimy mogą ją kupić jako specjalną zdolność bohaterów, kosztuje wówczas 4 punkty.

ZBROJOWNIA BRACTWA

PISTOLET AVALANCHE

Avalanche, jeden z najsilniejszych produkowanych seryjnie pistoletów, jest wydawany jedynie Mortyfikatorom, którzy mają wziąć udział w normalnej walce. Jest również na uzbrojeniu niektórych bohaterów i ważnych osobistości Elitarnych Strażników Furii i oddziałów Świętej Straży. Choć bardzo skuteczny, mały i lekki, Avalanche ma niestety pewną wadę. Niezwykle duży ładunek prochowy w naboju oznacza, że pistolet szybko się zużywa – rzadko kiedy wystarcza na dłużej niż jedną lub dwie bitwy. W Avalancha można uzbroić jedynie Zabójców Bractwa, sierżantów Świętych Wojowników i sierżantów Elitarnych Strażników Furii.

Avalanche jest BRONIĄ BOCZNĄ wyposażoną w tłumik.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
PISTOLET AVALANCHE	10	15	-2	15	10

MIECZ DEATHDEALER

Miecz Deathdealer jest cięższą wersją miecza Avenger, Można się nim posługiwać w zbliżony sposób. Przydziela się go jedynie nielicznym wysokim członkom Kurii i Drugiego Zakonu, w uznaniu ich wybitnych zasług – z tego powodu nie można go kupić.

Deatdealerem można wykonywać zamaszyste cięcia.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MIECZ DEATHDEALER	WW	-	-	15(x2)	-

ZBROJOWNIA CAPITOLU

MIECZ HONORU CAPITOLU

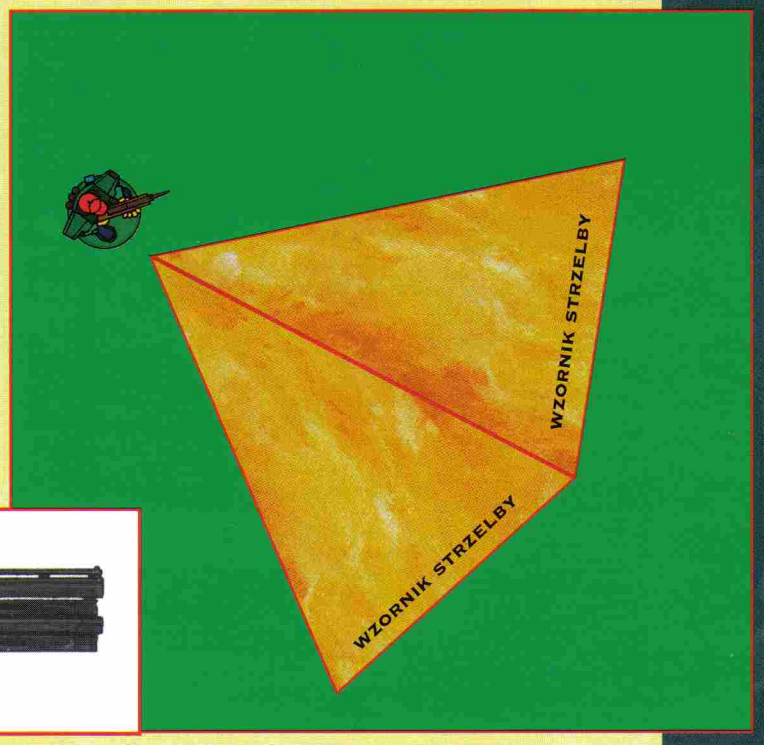
Ten miecz jest jedynie oznaką rangi. Otrzymują go oficerowie nagrodzeni Legią Honorową Prezesa za odwagę okazaną w boju i przydatność dla korporacji – dlatego nie można go kupić. Mieczem tym nie można nagrodzić cywila.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MIECZHONORU CAPITOLU	WW	-	-	13(x2)	-

STRZELBA M516

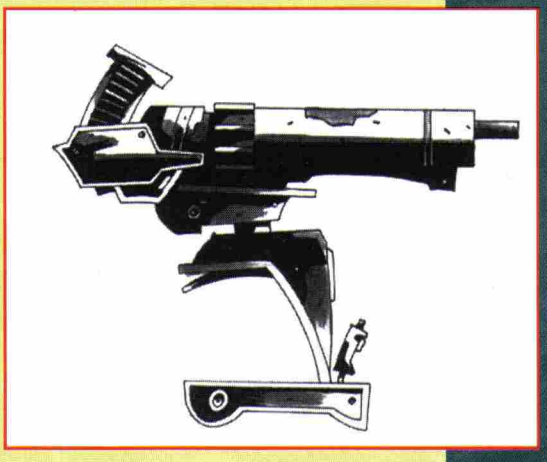
M516S – model z pojedynczą lufą – jest standardowym uzbrojeniem Sił Bezpieczeństwa Capitolu, używanym zarówno na patrolu, jak i w czasie akcji bojowych. Znana jest również dwulufowa wersja tej broni (z lufami umieszczonymi jedna nad drugą), nosząca oznaczenie M516D. Ta ostatnia znajduje się na wyposażeniu jedynie armii. M516S jest bronią stosunkowo popularną – wiele egzemplarzy zostało skradzionych zabitym oficerom Sił Bezpieczeństwa – głównie ze względu na możliwość wyboru trybu strzelania automatycznego lub dalekosiężnego.

M516D znajduje się tylko na wyposażeniu bohaterów. Nie można jej kupić. Gdy strzelisz z M516D, umieść na stole dwa wzorniki strzelby, bok przy boku. W ten sposób dowiesz się kto został trafiony. Następnie w normalny sposób określ zadane obrażenia. Patrz rysunek obok.



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
M516D	S	-	-	14	-

CIĘŻKI KARABIN MASZYNOWY NIMROD MARK I



Minęło prawie 25 lat od chwili wprowadzenia do masowej produkcji pierwszej wersji Nimroda. Obecnie jest to sprzęt muzealny, kochany przez nostalgicznych bohaterów przeszłości i maniaków zbierających broń. Tylko bohaterowie używają Nimroda Mark I – nie można go kupić. Jest to broń ciężka.

Strzał z Nimroda tworzy potężną kulę ognia. By to odzwierciedlić, jeśli trafisz cel, umieść nad nim wzornik granatu, a obok niego drugi taki wzornik. Ten drugi wzornik musi w którymś miejscu stykać się z pierwszym wzornikiem. Wszystkie modele, znajdujące się pod wzornikami, zostają automatycznie trafione.

Jeśli atak nie jest celny, do serii strzałów (pierwszego wzornika granatu) stosowane są normalne zasady rozrzutu. Twój przeciwnik może umieścić drugi wzornik, pamiętając, że musi on dotykać pierwszego.

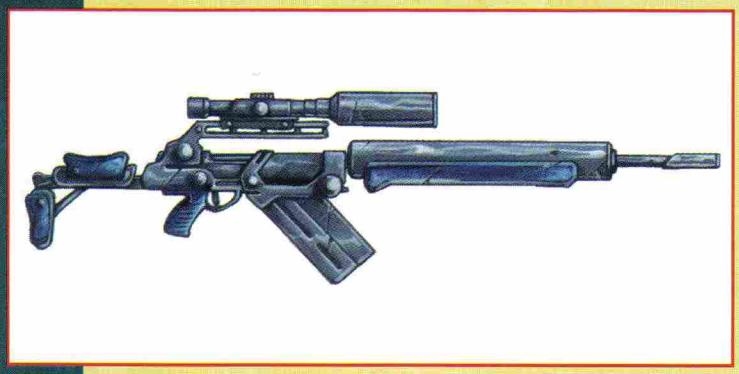
Jeśli atak zakończył się Porażką, twój przeciwnik może rozmieścić oba wzorniki gdziekolwiek w polu widzenia strzelca i w zasięgu Nimroda, ale żaden z wzorników nie może zakryć żołnierza obsługującego CKM.

Z powodu znacznego wieku, Nimrod Mark I jest bronią zawodną, każda Porażka wyrzucona przy strzelaniu do celu oznacza, że broń odmawia posłuszeństwa. Nie można jej używać do końca gry. Podane niżej wartości **OB** odnoszą się do każdego wzornika.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
NIMROD Mk. I	24	48	-4	15(x2)	-

ZBROJOWNIA BAUHAUSU

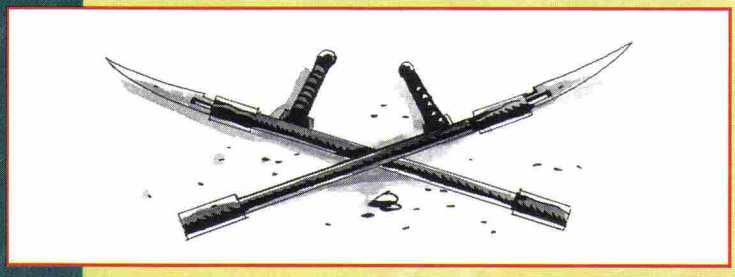
KARABIN SNAJPERSKI PSG-99 TYP II



Typ II znanego karabinu snajperskiego PSG-99 jest „domową" przeróbką broni podstawowej, charakteryzującą się zmniejszonym odrzutem, nową lufą kalibru .47 zamiast standardowej .40 i wzmocnioną komorą, wytrzymałą na zwiększone ciśnienie powstające w chwili oddawania strzału. Karabiny te NIE są bronią standardową, prawdę mówiąc ich posiadanie jest nielegalne – zwykły żołnierz stanąłby natychmiast przed sądem wojskowym, gdyby jego dowódca odkrył „zniszczenie" własności Ministerstwa Wojny.

Zwykli żołnierze nie mogą kupić PSG-99 Typ II – można w niego wyposażyć jedynie bohaterów szalonych na tyle, by nie robili sobie wiele z regulaminów i instrukcji Ministerstwa Wojny.

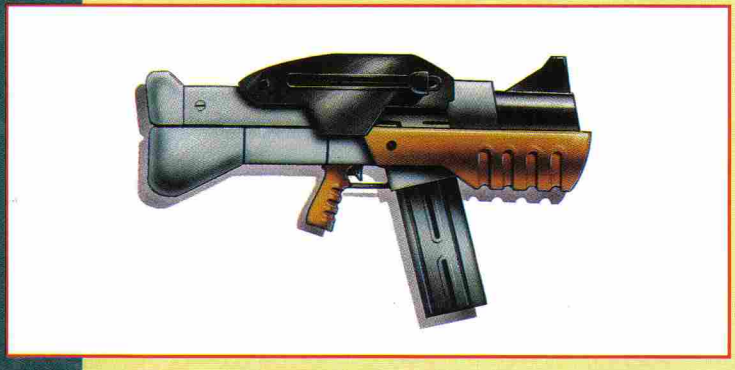
	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
KARABIN SNAJPERSKI PSG-99 TYP II	50	100	-4	14(x2)	-



ELEKTRYCZNE PAŁKI

„Ulepszona", elektryczna wersja broni używanej zazwyczaj na ulicy, jest łatwa do ukrycia, a jednocześnie bardzo groźna – ostre końce pałki mogą spowodować dotkliwe obrażenia.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
PAŁKA	WW	-	-	11(x3)	-



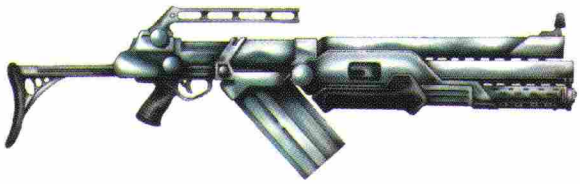
RĘCZNE DZIAŁKO PLAZMOWE

Ręczne działko plazmowe jest niezwykle rzadką bronią, której nie mogą kupić zwykli żołnierze.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
RĘCZNE DZIAŁKO PLAZMOWE	20	-	-	15	-

DRAGON KAMPFKANONE

Kiedy pojawiła się potrzeba skonstruowania broni silniejszej od karabinu szturmowego Panzerknacker, zwrócono się z tym do firmy Fieldhausen Arms. Nowa broń, lżejsza od standardowego lekkiego karabinu maszynowego i jednocześnie cięższa od normalnego karabinu szturmowego, szybko stała się standardowym wyposażeniem większości oddziałów Dragonów. Mimo to, niektóre lżejsze jednostki, zwłaszcza rozpoznawcze, nadal posługują się Panzerknackerami. Kampfkanone może znajdować się tylko na wyposażeniu jednostek Dragonów, chyba że opis danego oddziału mówi co innego.



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
DRAGON KAMPFKANONE	20	45	-3	13(x2)	18

ATAK MORTYFIKATORA

Sebastian Crenshaw przemykał wśród gęstych zarośli wenusjańskiej dżungli szybko i zręcznie, niczym diabelski kot ścigający ofiarę. Tuż za nim drużyna mniej doświadczonych mortyfikatorów starała się dotrzymać mu kroku. Ich buty zostawiały głębokie ślady w błotnistej, otaczającej Cytadelę glebie. Każdy oddech był płytki i trudny, ale Crenshaw i jego ludzie utrzymywali stałe tempo. W ciągu kilku minut wybiegli z lasu i zaczęli strzelać do samotnej postaci, stojącej pośrodku polany.

Alakhai Przebiegły wbiegł na polanę, odrzucając kopniakami gnijące ciała. Zaledwie kilka dni wcześniej szturm na Cytadelę okazał się śmiertelny w skutkach dla wielu jego mniej ważnych poddanych. Bawiły go armie śmiertelników i ich żądza pomsty na Legionie Ciemności, ale nie znalazł powodu, dla którego miałby ryzykować swe siły specjalne, by odeprzeć i tak mało skuteczną próbę opanowania jego twierdzy. Pozwolił żołnierzom Bractwa zniszczyć zrobaczywiałe kukiełki, wabiąc ich fałszywym uczuciem zwycięstwa. Wyczerpani walką żołnierze zeszli z pobojowiska, zmęczeni lecz zwycięscy. Prawdopodobnie wróciliby, przegrupowani i ze zwiększonym morale, gotowi do drugiego szturmu – tu tkwiła ich słabość. Alakhai uśmiechnął się szaleńczo, a jego umysł wypełnił się wizjami chaosu i rozlewu krwi. Nie zauważył mortyfikatorów do chwili, gdy pierwsza kula zrykoszetowała od jego ciężkiego pancerza.

Mortyfikatorzy rozbiegli się po całej polanie, ustawiając się pomiędzy dowódcą a wrogiem. Crenshaw ze śmiertelną precyzją wymierzył broń w głowę Alakhaia, gotując się do posłania kuli głęboko we wnętrze wykrzywionej czaszki Nefaryty. Uspokoił drżenie dłoni i raz strzelił, podczas gdy reszta drużyny okrążała polanę. Niestety, zanim kula Crenshawa dotarła do celu, Alakhai poczuł uderzenie innego, mniej celnego pocisku. Odwrócił się, by stawić czoła strzelcowi, wzniósł wysoko nad głowę straszliwego Mięsożercę i w ten sposób uniknął strzału Crenshawa. Nazgaroth w dłoni Nefaryty plunął śmiercią,

Ciąg dalszy na stronie 58

ZBROJOWNIA IMPERIALU

„Ulepszona" wersja karabinu szturmowego Invader jest dużym sukcesem konstrukcyjnym, biorąc pod uwagę, że zmianie uległa jedynie lufa i kilka szczegółów zamka, a zwiększono zarówno zasięg, jak i charakterystyki balistyczne. Mimo to, karabin okazał się zbyt drogi dla produkcji masowej. Na uzbrojeniu znajdują się jedynie nieliczne egzemplarze testowe.

Ulepszona wersja Invadera jest dostępna jedynie dla bohaterów. Nie można jej kupić.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ULEPSZONY INVADER	18	32	-3	16	-

ZBROJOWNIA CYBERTRONICU

P1000

Podobnie jak większość broni zaprojektowanych przez Cybertronic, pistolet P1000 jest arcydziełem kunsztu rusznikarskiego. Jest bardzo niezawodny i łatwy w obsłudze. Poza tym na ulicy jest bardzo mało pirackich kopii tej broni, gdyż jest ona trudna w produkcji – w dużej części składa się z materiału plastycznego, którego skład jest tajemnicą Cybertronicu.

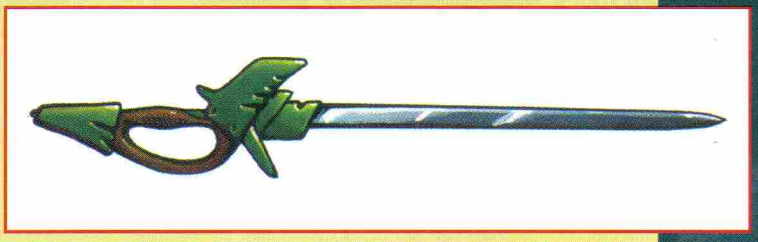
	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
PISTOLET P1000	6	18	-4	15	4

skierowaną ku dwóm nacierającym mortyfikatorom. Siła zderzenia posłała obu mężczyzn kilka metrów do tyłu. Z ich ran i ust trysnęła krew. Ciała padły na ziemię. Sebastian Crenshaw poprawił uchwyt i ponownie nacisnął spust, wbrew wszystkiemu mając nadzieję, że drugi strzał będzie celniejszy od poprzedniego. Alakhai uniknął pocisku i wycelował swą broń w mortyfikatora. Bohater błyskawicznie rzucił się w kierunku dżungli. Pozostali mortyfikatorzy uważnie przyglądali się jego działaniom, gotowi powtórzyć każdy ruch. Sebastian Crenshaw obrócił się na pięcie i pobiegł do brzegu dżungli, przeklinając się za tak szybką ucieczkę, lecz jednocześnie zdając sobie sprawę, że potyczka zakończyłaby się klęską Bractwa niezależnie od tego czy pozostałby na polanie, czy też nie.

Później Crenshaw i pozostali przy życiu żołnierze rozpamiętywali szczegóły ataku na Cytadelę. Wszyscy byli zdruzgotani zwycięstwem Alakhaia, lecz nikt nie przeciwstawiał się nagłej decyzji dowódcy. Przegrana w bitwie z Legionem Ciemności była klęską, ale strata Sebastiana Crenshawa byłaby o wiele gorsza. Po zakończeniu spotkania nastroje się poprawiły. Crenshaw i jego zespół uderzą ponownie, gdy Cytadela nie będzie się tego spodziewać.

MIECZ CSA 404

Model może rozgrzać miecz wykorzystując jedną akcję Użycie Mocy Specjalnej. Rozgrzany miecz zadaje **OB** 12(x3). Po jednokrotnym użyciu, nieważne czy skutecznym, czy nie) ostrze jest schładzane i trzeba rozgrzać je ponownie, jeśli jego użytkownik chce zadawać zwiększone obrażenia. CSA 404 można wykonywać zamaszyste cięcia. (Opis i charakterystyka tego miecza zastępują charakterystykę ze strony 96 podręcznika gry).

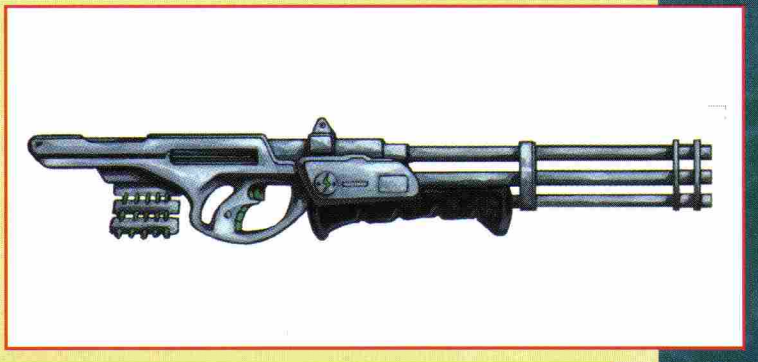


	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Miecz CSA 404	WW	-	-	12	8

CKM SSW4100

SSW4100 jest rezultatem próby rozwinięcia AR3000 w ciężką broń bezpośredniego wsparcia pola walki – niespecjalnie udaną, wziąwszy pod uwagę niską celność. CKM ten posiada jednak również i zaletę – olbrzymią siłę ognia. Niestety, duża masa i niewygodny uchwyt sprawiły, że karabin ten nie był zbyt popularny w drużynach Szaserów. Obecnie uważa się, że jest przestarzały, a jednocześnie znaczie gorszy od wspaniałego CKM SSW4200P.

SSW4100 jest bronią ciężką mogącą strzelać seriami. Można w niego wyposażyć jedynie drużyny machinatorów, chyba że opis poszczególnych jednostek mówi co innego.



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SSW4100	10	20	-4	14(x3)	35

MISHIMA

Samurajowie żyją dla walki. Wiedzą, że jedynym sprawdzianem wojownika jest walka wręcz, w której mężczyzna staje naprzeciw mężczyzny. Dyscyplina i taktyka armii innych korporacji nie przychodzi im łatwo. Samurajowie lubią frontalny atak i za wszelką cenę chcą zachować swój honor. Wolą stoczyć pojedynek z szanowanym wrogiem, niż zastrzelić go z daleka. Waśnie pomiędzy przywódcami sprawiają, że niemożliwe staje się opracowanie jakichkolwiek długofalowych planów. Każdy wódz chce prowadzić swe armie, tam, gdzie spodziewa się zyskać największą sławę i gdzie może zabić najwięcej nieprzyjaciół.

W małych bitwach i potyczkach, do jakich dochodziło najczęściej przed Drugimi Wojnami Korporacyjnymi, cechy takie nikomu nie przeszkadzały. Teraz jednak, zmagania stały się gwałtowniejsze. Inne korporacje dysponują dobrze zorganizowanymi, dużymi jednostkami. Oddziały te z łatwością radziły sobie z niewielkimi, źle dowodzonymi jednostkami Mishimy. Choć w walce jeden na jednego samurajowie są jednymi z najlepszych żołnierzy, oddziały, w skład których wchodzą, do niedawna uchodziły za znacznie gorsze od jednostek innych korporacji.

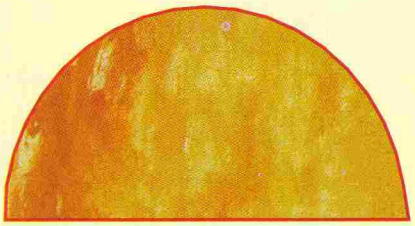
Podstawowe zasady walki Mishimy zaczęły ulegać zmianie na polach bitewnych Wenus, w ogniu najzaciętszych walk. Zmuszony odpierać nieustające ataki innych megakorporacji i bestialskie szturmy Legionu Ciemności, Lord Spadkobierca Maru, Książe Oceanu, wprowadził wiele zmian. Stawiając czoła doskonale zorganizowanym ofensywom Bauhausu, Capitolu i szturmom sił specjalnych Imperialu, Maru zaprowadził w swej armii porządek i dyscyplinę nieznane wcześniej w oddziałach Mishimy. Generałowie idą pod miecz, jeśli spróbują zaspokoić swe osobiste zachcianki i nie stosują się do wcześniejszych ustaleń. W Quanto powstała specjalna szkoła, w której najlepsi najemnicy uczą synów Maru sztuki wojowania.

Na polu bitwy skośnoocy żołnierze nadal kierują się starożytnymi zasadami. „Obroń lub zgiń" jest wciąż ulubionym sloganem tej korporacji. Jej wojownicy raczej zginą, niż oddadzą choć cal świętej ziemi Mishimy. Śmierć w bitwie jest uważana za najlepszy sposób opuszczenia tego świata, gdyż przynosi chwałę i zaszczyt zarówno wojownikowi, jak i jego rodzinie. Specjaliści od propagandy dbają o to, odpowiednio nagłośnić śmierć każdego samuraja, i by każdy chciał zginąć z honorem. Miasta Mishimy są usiane wielkimi świątyniami, wybudowanymi ku chwale poległych bohaterów. Ciągną do nich całe pielgrzymki, ludzie chcą bowiem złożyć hołd duchom przodków i bohaterów korporacji.

Ze względu na straty, jakie przynosi zakorzeniona w głowach samurajów doktryna „Obroń lub zgiń", Lord Maru postanowił wprowadzić pewne zmiany do armii. Stwierdził, że technologia, wykorzystywana przy produkcji olbrzymich meków (gigantycznych robotów, dzięki którym panujące rody powstrzymały natarcie Legionu Ciemności), może zostać zastosowana przy produkcji mniejszych maszyn, takich, które można poświęcić w walce. Robotów, które będą walczyć jak żołnierze, lecz ginąć jak roboty. Wiedząc, że tego rodzaju projekt spotka się z niewielkim oporem rodzin samurajów (w ostatnich latach straty były bardzo wysokie), rozkazał podjąć produkcję. Jego twór, „Głowice Bojowe" służą do dziś, choć nowe modele, w których wykorzystano najnowsze technologie Cybertronicu, mają niewiele wspólnego ze swoimi pierwowzorami.

WZORNIKI CIĘCIA

MODELE BARDZO DUŻE



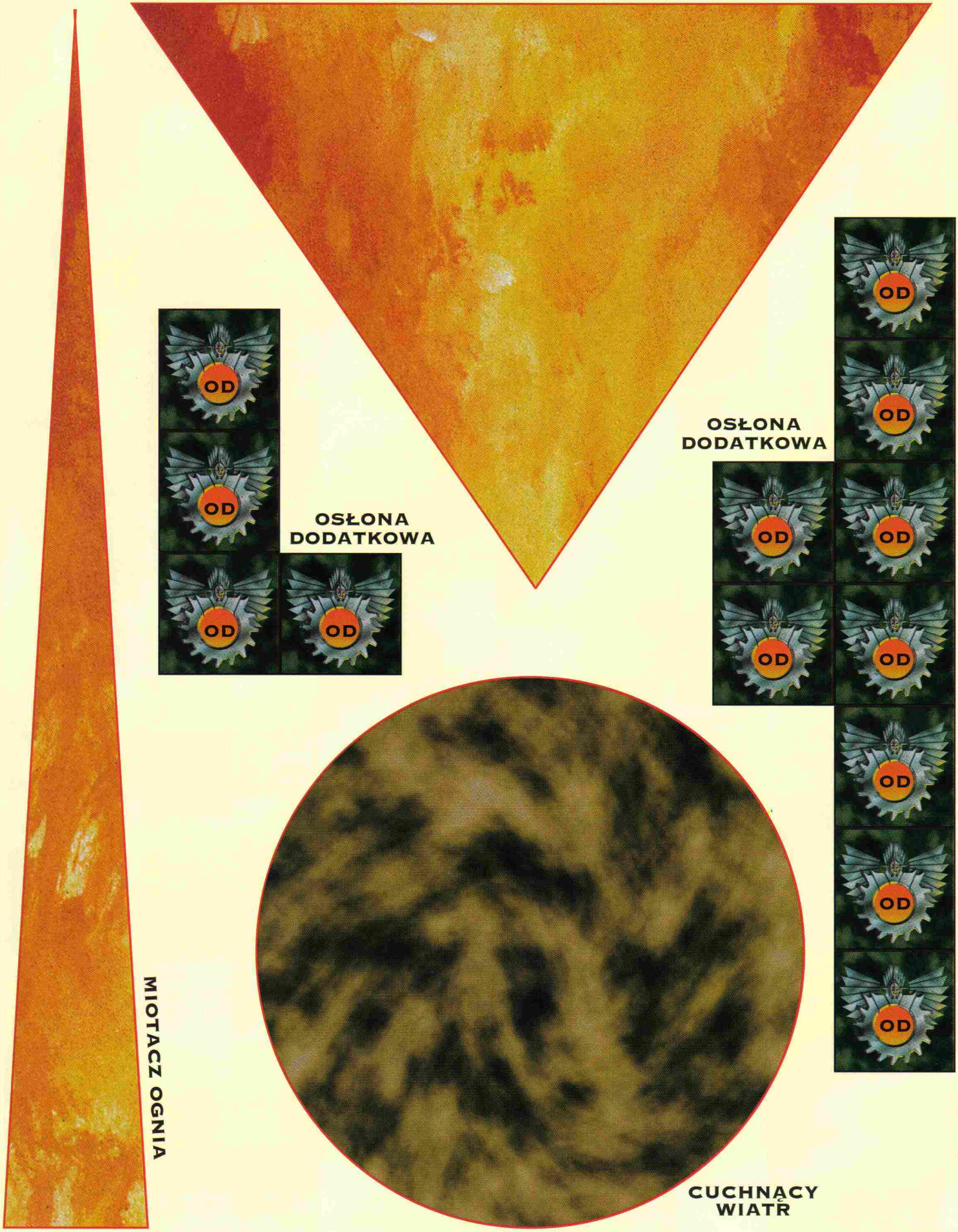
MODELE DUŻE

MODELE NORMALNE

UKRYTY

CZEKA

WZORNIK MAGMA SCORCHERA I SCREECHGUNA



WARZONE™

ŚWIT WOJNY

IN NOMINE CARDINALIS

Układ Słoneczny ogarnęła wojna. Gwałtowny atak wojsk Legionu Ciemności, nefarytów, nekromutantów, razydów, pretoriańskich łowcow i ożywieńczych legionistów, spustoszył planety zewnętrzne. Korporacje ludzkósci stawiły zacięty-opór, lecz - skłócone - przegrały.

PIERWSZE KOMPENDIUM WARZONE jest oficjalnym dodatkiem do gry WARZONE - dynamicznej gry bitewnej, osadzonej w świecie techno-fantasy. Podręcznik zawiera:

- **Bohaterów z uniwersum świata Kronik Mutantów. Od tej pory w skład twojej armii może wchodzić agent Nick Michaels, mortyfikator Crenshaw, a nawet Alakhai Przebiegły.**
- **Zmienione zasady walki wręcz, dzięki którym bitwa staje się jeszcze bardziej brutalna i ekscytująca.**
- **Rozszerzone zasady dotyczące sił specjalnych, między innymi programy dla Sztucznych Inteligencji i Nekrotechnika dla wojowników Legionu Ciemności.**
- **Wiele, wiele nowych rodzajów broni, zasad opcjonalnych, wyposażenia. Nowe stwory, nowe wzorniki, nowe jednostki.**

Przygotuj się, nadchodzi "Świt Wojny".

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

ISBN 91-7898-441-6

9 789178 984411

#WZSWW

CE

MAG

HEARTBREAKER™

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