

New RPG Order

Prezentuje

WarZone - Strefa Wojny



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei

Skan.....: shohei

Edycja/składanie.....: shohei

Liczba stron.....: 147

Rozdzielczość...: 2445x3230

Wydawnictwo.....: MAG

Format.....: pdf

Rok wydania.....: 1997

Data release'u...: 2007.10.15

Opis:

Układ Słoneczny pogrążony jest w chaosie wojny. Planety bliskie Słońcu zostały zalane hordami przerażających wojowników Legionu Ciemności, nefarytów, razydów, pretoriańskich łowców i ożywieńczych legionistów. Korporacje ludzkości stawiały zacięty opór lecz, podzielone, przegrały...

Grając w Strefę Wojny, masz szansę dowodzić własnym oddziałem zaufanych komandosów - Imperialnych Krwawych Beretów, Wenusjańskich Zwiadowców Bauhausu, Wolnych Marines Capitolu, Świętych Wojowników Bractwa i wieloma innymi. Dana jest ci możliwość walki w imię Kardynała, szansa powstrzymania krwawej fali nieustających ataków pięciu Apostołów Ciemności.

Info :

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

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

**MUTANT
CHRONICLES®**

TM

WARZONE

STREFA WOJNY
DYNAMICZNA GRA BITEWNA



DZIEŁO AUTORÓW GRY

**DOOM
TROOPER™**



DYNAMICZNA GRA BITEWNA

NAPISANA PRZEZ BILLA KINGA

AUTOR: BILL KING

REDAKCJA: MATTHEW FORBECK, HENRIK STRANDBERG, OLLE SAHLIN

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: PAUL BONNER

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE: PAUL BONNER, STUDIO PARENTE: PAOLO PARENTE & ALEX HORLEY, TONY BAGGE, MICHAEL STENMARK, NICK PERCIVAL

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: NILS GULLIKSSON

PROJEKT OKŁADKI: STEFAN THULIN

PROJEKT GRAFICZNY: HENRIK STRANDBERG, MICHAEL STENMARK, TERRY K. AMTHOR

PROJEKTY FIGUREK: MARK COPPLESTONE, PHIL LEWIS, TIM PROW, KEVIN ADAMS

FIGURKI POMALOWALI: KEVIN ADAMS, JACKIE APPLETON, TIM PROW

TESTOWANIE GRY: ALAN GORDON, MICHAEL STENMARK, SAMI SINERVÄ, ARVID BLOMBERG

PODZIĘKOWANIA: BOB WATTS, MASSIMO TORRIANI, FREDRIK MALMBERG, MARCUS THORELL

WERSJA POLSKA

TŁUMACZENIE: ARTUR MARCINIAK

REDAKCJA: JAROSŁAW GRZĘDOWICZ

KOREKTA: ELŻBIETA SZELEST

SKŁAD: JACEK BRZEZIŃSKI, TOMEK KREZMAR

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE UZYSKASZ:

WYDAWNICTWO MAG

PLAC KONSTYTUCJI 5/10

00-657 WARSZAWA

TEL. (0-22) 41 60 42

FAX (0-22) 41 58 94

INFORMACJE O FIGURKACH:

HEARTBREAKER HOBBIES AND GAMES

P.O. BOX 105

FOLSOM, PA 19033

U.S.A.

WWW: <http://www.target.se>

e-mail: warzone@target.se

COPYRIGHT © 1995 TARGET GAMES AB. ALL RIGHTS RESERVED.

WARZONE, MUTANT CHRONICLES, DOOMTROOPER AND ALL CHARACTER NAMES AND THE DISTINCTIVE LIKENESS(ES) THEREOF ARE TRADEMARKS OF TARGET GAMES AB. USED UNDER AUTHORIZATION.

WSTĘP 3

Nie kończąca się wojna	3
Megakorporacje	4
Bractwo	4
Legion Ciemności	4
Kartel	5
Strefy wojny	5

**HISTORIA KRONIK
MUTANTÓW 6****KORPORACJE . . . 12**

Korporacje kupieckie	12
Capitol	13
Bauhaus	15
Mishima	17
Imperial	20
Cybertronic	24
Kartel	25
Bractwo	27
Legion Ciemności	33

ZASADY 38

Charakterystyka żołnierza	39
Ekwipunek	39
Oddziały	40
Rzucanie kością	41
Przód modelu	42
Rozstawianie sił	42
Podział tury	42
Zwycięstwo	44
Akcje	45
Ruch	45
Strzelanie	46
Celowanie	52
Strzelanie z broni ciężkiej	52
Walka wręcz	52
Inne akcje	56
Panika, ucieczka i zbieranie rozproszonych jednostek	59

WYKAZ SIŁ 61

Umiejętności specjalne	62
Opis jednostki	62

Zmiana wyposażenia	62
Przykład tworzenia armii	63
Megakorporacje	64
Capitol	66
Wykaz sił	68
Zbrojownia	69
Galeria bohaterów	73
Bauhaus	74
Wykaz sił	75
Zbrojownia	76
Galeria bohaterów	77
Mishima	80
Wykaz sił	81
Zbrojownia	83
Galeria bohaterów	84
Imperial	86
Wykaz sił	87
Zbrojownia	91
Galeria bohaterów	92
Cybertronic	94
Wykaz sił	95
Zbrojownia	97
Galeria bohaterów	98
Kartel	99
Wykaz sił	99
Bractwo	102
Wykaz sił	103
Zbrojownia	105
Sztuka	108
Sztuka telekinezy	108
Sztuka wpływania	109
Sztuka wyklinania	109
Sztuka przemiany	110
Wyposażenie dodatkowe	111
Wyposażenie specjalne	111
Zbrojownia ogólna	113

**WYKAZ SIŁ
LEGIONU
CIEMNOŚCI . . . 114**

Algeroth	116
Wykaz sił	117
Zbrojownia	122
Ilian	124

Wykaz sił	125
Zbrojownia	125
Muawijhe	126
Wykaz sił	126
Zbrojownia	128
Semai	129
Wykaz sił	130
Zbrojownia	131
Demnogonis	132
Wykaz sił	133
Zbrojownia	134

**MROCZNA
HARMONIA 135**

Dary Ciemności	135
Mroczna Harmonia	136
Dary Iljan	136
Dary Muawijhe	137
Dary Semai	137
Dary Algerotha	137
Dary Demnogonisa	138

**ZASADY
OPCJONALNE . . 139**

Bitwy, w których bierze udział kilku graczy	139
Tworzenie indywidualnych bohaterów	140
Tworzenie niestandardowych drużyn	141
Kampanie	142

TABELE ARMII . 144**WZORNIKI 145****OPOWIADANIA**

Cytadela	11
Ognia!	51
Dolina Kuźni	58
Sierżant Carter	72
Banzai	93
Etoiles Mortant	101



NIE KOŃCZĄCA SIĘ WOJNA

Układ Słoneczny jest polem bitwy. Wojna toczy się na czerwonych pustyniach Marsa i w wilgotnych dżunglach Wenus. Linia frontu dzieli zarówno podziemne labirynty jaskiń Merkurego, jak mroźne piekło Pasa Asteroidów. Pięć wielkich Megakorporacji toczy zaciekły bój.

Fanatyczni żołnierze Bractwa ścierają się w walce z ożywioncami Legionu Ciemności, którzy w imię swych demonicznych panów mordują wszystko, co żywe. Podczas krótkich chwil wytchnienia walczące strony rozpaczliwie starają się odbudować swe zasoby.



MEGAKORPORACJE

Miejsce narodów zajęły Megakorporacje. To one rządzą zasiedlonymi światami. Megakorporacje to gigantyczne organizacje, panujące nad wszystkimi planetami zamieszkanymi przez ludzi. Podporządkowują one wszystkie dziedziny życia własnym celom i dążeniom. Produkują wszelkie dobra – od żywności do broni palnej. Liczba ich pracowników sięga miliardów. Ich bogactwo jest niezmierzone, a walki, jakie ze sobą toczą, wstrząsają całym umęczonymi planetami.

Bycie pracownikiem korporacji oznacza przyjęcie pewnego sposobu życia, poświęcenie nie tylko swego czasu, ale także ciała i duszy. Obywatele i robotnicy są bezustannie bombardowani propagandą swych pracodawców. Mówi się im, że ich korporacja jest najlepsza, że racja stoi jedynie po jej stronie, że tylko jej sposób na życie jest właściwy.

Obywatele demokratycznego Capitolu wiedzą, że są wolni, i że wszyscy inni pragną odebrać im tę wolność. Wielkie armie tej korporacji są zmuszone do jej obrony.

Poddani Czterech Książąt Elektorów Bauhausu są przeświadczeni, iż otaczają ich wrogowie, pożądający

bogactwa i wiedzy technicznej korporacji. Generałowie wojskowych zakonów Bauhausu usilnie starają się zapewnić ochronę majątkowi swej organizacji.

Ci, którzy służą Lordom Spadkobiercom Mishimy, wiedzą, że jedynie oni rozumieją prawdziwe znaczenie pojęcia honoru. Wiedzą, iż wszechświat jest pełen tych, którzy pragną wykorzystać konflikt w ich starożytnych dominiach. W obronie tych ziem samurajowie są gotowi oddać życie.

Członkowie klanów Imperialnych są równie mocno przekonani, że przeżyć mogą jedynie najsilniejsi, a swą potęgę udowadniają poprzez podboje.

Tajemniczy pracownicy Cybertronicu zdają sobie sprawę, iż są obiektem powszechnej nienawiści, i że wszyscy pragną ich zguby. Jednak wrogowie musieliby najpierw pokonać cybernetycznie wzmocnionych obrońców tej korporacji.

W ten sposób rodzą się konflikty. Tak wybuchają wojny. W czasach ekonomicznego kryzysu i braku surowców, powyższe przekonania wystarczają, by wciągnąć do walki miliony ludzi.

BRACTWO

Ponad konfliktami toczonymi przez megakorporacje stoją członkowie Bractwa, duchowi strażnicy ludzkości. Ich przywódcą jest Kardynał, najpotężniejszy człowiek, jakiego zna historia, istota obdarzona niezwykłymi mocami ducha, umysłu i ciała. Służą mu miliardy ludzi. Misjonarze niosą jego słowo setkom ludów. Inkwizytorzy ścigają heretyków. Jasnowidzowie władają dziwnymi, mistycznymi mocami Sztuki, a armia fanatycznych żołnierzy gotowa jest oddać życie na jeden jego rozkaz.

Wiara w Kardynała jest ostatnim, łączącym ludzkość ogniwem. Pracownicy prawie każdej korporacji (z wyjątkiem Cybertronicu) biorą udział w ceremoniach odbywających się w strzelistych Katedrach, na murach których zapisane są wieczne prawdy Kronik. Obywatele każdej korporacji słuchają kardynalskich kazań o nadziei i odkupieniu. Wszyscy potrzebują czegoś, w co mogą wierzyć, gdyż żyją w mrocznych czasach.

LEGION CIEMNOŚCI

Ci, którzy służą Mrocznym Apostołom są odwiecznymi wrogami całej ludzkości. Nieprzeliczone hordy Legionu Ciemności wznoszą swe gigantyczne Cytadele na wszystkich zasiedlonych przez ludzi planetach. Ożywieńcy wojownicy walczą z armiami ludzkości i zmuszają do służby w swych szeregach nawet poległych. Wszędzie są niezliczeni heretycy ci, głoszą swą nowinę zepsucia, nawołują do rebelii, wywołują wojny pomiędzy megakorporacjami, rozsiewają nienawiść i nieufność.

Służą IlIan, Intrygantce, Władczyni niezwykłych, mistycznych mocy Mrocznej Harmonii. Czczą Algerotha,

Apostoła Wojny, Mistrza Mrocznej Technologii. Rozsiewają kłamstwa Semai, Apostoła Nienawiści, który zwraca brata przeciwko bratu i siostrę przeciwko siostrze. Tańczą przy wtórze szalonej muzyki Muawijha, Pana Szaleństwa. Lubują się w orgiastycznych ceremoniach ku czci Demnogonisa, Apostoła Zepsucia. A wszystkie te potężne istoty służą jeszcze silniejszemu bytowi, ostatecznemu źródłu wszelkiego zła – Mrocznej Duszy.

Apostołowie są nie tylko wrogami ludzkości, ale również samych siebie. Ich poddani są pogrążeni w utarczkach o przywództwo i władzę, co prowadzi do jeszcze większego rozlewu krwi.

KARTEL

W obliczu nieprzerwanych ataków Legionu Ciemności, nawet megakorporacje ogłosiły niełatwy do utrzymania i jedynie czasowy rozejm. Słudzy Apostołów są tak potężni, że zmusili korporacje, by te, chcąc się im przeciwstawić, zbliżyły się do siebie. W ten sposób powstał Kartel, organizacja działająca w imieniu wszystkich megakorporacji, starająca się utrzymać niepewny pokój i skoordynować działania skierowane przeciwko siłom ciemności. Najpotężniejszymi spośród sług Kartelu są Żołnierze Zagłady, rekrutujący się z najświetniejszych wojowników

wszystkich korporacji, wyszkoleni do poziomu nieosiągalnego dla pomniejszych śmiertelników.

Jak do tej pory, działania Kartelu przynosiły umiarkowane sukcesy. Osiągnięto pewne zwycięstwa w walce z Legionem Ciemności, jednak nie udało się utrzymać pokoju pomiędzy megakorporacjami. W rzeczy samej, w chwili obecnej Kartel jest bardziej ciałem służącym do negocjowania czasowych przerw we wzajemnych walkach, niż prawdziwym przedstawicielem ludzkiej jedności. Mimo tego, jest jedyną, kruchą nadzieją, iż zjednoczona ludzkość nie ulegnie najazdowi ciemności.

STREFY WOJNY

Na wszystkich zamieszkanach planetach Układu Słonecznego istnieją strefy wojny – olbrzymie obszary, na których toczą się boje megakorporacji i Legionu Ciemności.

Na Merkurym, świecie należącym do starożytnej i ceniącej honor korporacji Mishima, toczą się setki małych, partyzanckich wojen, w których biorą udział przedstawiciele różnych megakorporacji. Walczą o kontrolę nad wielkimi, podziemnymi jaskiniami i o niezmiernie bogate złoża surowców mineralnych, które tam występują.

Na porośniętej dżunglą Wenus armie ludzkie oblegają strzeliste Cytadele, górujące nad prehistorycznymi puszciami, a oddziały różnych megakorporacji walczą między sobą o posiadanie bogatego archipelagu Graveton.

Wśród ruin południowego Marsa, żołnierze wszelkich armii walczą o to, co pozostało z najżyźniejszych niegdyś terenów rolniczych całego systemu. Walczą nawet mimo tego, iż kanały powysychały i wielka pustynia raz jeszcze przypomina o swoim istnieniu.

Wśród niewielkich planetek Pasa Asteroidów toczą się zażarte bitwy pomiędzy Imperialem a Mrocznym Legionem. Ponieważ konflikty te rozgrywają się na ograniczonych przestrzeniach, są przez to niesłychanie brutalne.

Na żadnym ze światów nie ma pokoju, nie ma nawet na niego nadziei. Jest to wojna o przetrwanie ludzkości. Mogą w niej zwyciężać jedynie najsilniejsi i najbardziej przebiegli. To czas, w którym szybki refleks i dobra broń oznaczają różnicę pomiędzy życiem a śmiercią.

To świat STREFY WOJNY.



KRONIKI MUTANTÓW

EKSODUS

Ziemia, późne lata dwudziestego trzeciego stulecia.

Rolnictwo upadło, a narody głodują. Ludzie węgują w ciągłej obawie przed totalną wojną. Miliardy zdesperowanych istnień pragną uwolnić się od zatrutego środowiska.

W pokojach konferencyjnych potężnych wieżowców korporacyjnych tworzy się plany. Przez całe dziesięciolecie rozwija się je w ścisłej tajemnicy. Ponosząc niewyobrażalne koszty buduje się srebrne, wysmukłe statki. Całe światy są kształtowane według wizji korporacyjnych naukowców.

Stworzono atmosferę na Księżycu. Użyźniono czerwone pustynie Marsa. Pod chmurami Wenus wyrosły dżungle. Ziemia, płacąc za te gigantyczne przedsięwzięcia, została

ograbiona i splądrowana. Nadszedł wrzście dzień, w którym wszystko było już gotowe, a korporacje mogły ogłosić swój plan.

Opowiem wam teraz o Eksodusie, o milionach ludzi usiłujących dostać się na pokłady wielkich Arek, z których korporacje przyjęły jedynie najlepszych. O płaczu i rozpaczach, którzy – opu-

szczeni – zostali skazani na wieczne przemierzanie Przeklętych Krain. O buntach i protestach tych, którzy zbyt późno zorientowali się, że zostaną pozostawieni.

Tak oto sztandary megakorporacji załopotały na wietrze obcych światów.

Był to czas nadziei i grozy i nie spełnionych obietnic, początek nowej ery.

Dzieci megakorporacji wylądowały w przeznaczonych dla siebie miejscach. Każda korporacja miała swoją wizję doskonałego świata, ideał, do którego dążyli wszyscy jej ludzie. Każda z nich próbowała osiągnąć ten ideał na nowych światach przekształconego Układu Słonecznego.

Dumni Pionierzy potężnego Capitolu osiedlili się na Lunie, gdzie zaczęli budować największe miasto, jakie kiedykolwiek mogło istnieć na wszystkich tych światach. Objęli żyzne, czerwone stepy Marsa i skolonizowali swe Kraje Wolności.

Osadnicy Bauhausu ciężko pracowali w dusznych dżunglach i na wulkanicznych archipelagach Wenus, wznosili miasta i fabryki, tworzyli olbrzymie posiadłości.

Walczyli ze straszliwymi monstrami i okropnymi warunkami, by wybudować nowy i doskonały świat porządku.

Związani honorem obywatele Mishimy wykuli swe jaskinie pod płonącymi piaskami pustynnego Merkurego. Wielkie, podziemne groty wypełnili ludzie. Światło lśniło w miejscu, w którym panował niegdyś jedynie mrok. Górnicy wgryzali się coraz głębiej. Gigantyczne topiarki rozgrzewały się do białości. Najwyższy Władca Mishimy uśmiechał się, widząc, że jego praca przynosi rezultaty.

Imperial starał się znaleźć dla siebie miejsce w zatłoczonym Układzie Słonecznym, wysyłał potężne armie Konkwistadorów, by zagarnęli ziemię na planetach bliskich Słońcu i zbadał nieznane powierzchnie asteroidów i światów dalekich od naszej gwiazdy.

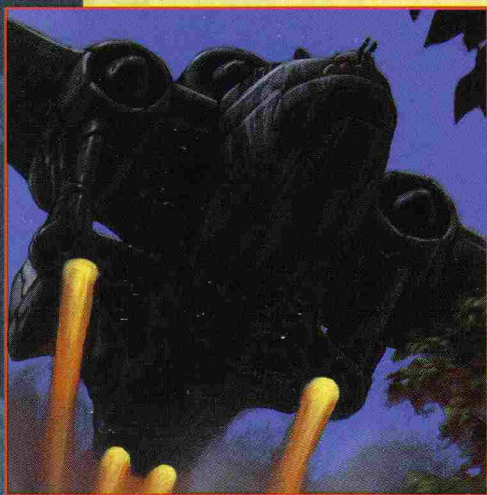
W tych czasach wszędzie coś się działo. Wszystkie światy ludzkości były ośrodkami przemysłu. Założono wielkie miasta, utworzono nowe szlaki handlowe. Pośród tego całego zamętu tkwił tylko jeden spokojny zakątek. Starą Ziemię zignorowano, pozostawiono ją degeneracji i barbarzyństwu. Była niczym stara, opuszczona przez dzieci matka. Jej mieszkańcy zostali pozbawieni nadziei. Piaski pokryły miasta.

I WOJNA KORPORACYJNA

Zarządcy korporacji przyjrzeni się swym światom i doszli do wniosku, że wszystko przebiega zgodnie z planem. Pod ich kontrolą znalazł się cały system słoneczny. Nic nie mogło zagrozić ich panowaniu. Do nich należała największa, najbogatsza, najbardziej zaawansowana i najpotężniejsza cywilizacja, jaka kiedykolwiek istniała. Zнали technologie, o których my, ich potomkowie, możemy jedynie marzyć. Mogli leczyć chorych i karmić głodnych. Zнали tajemnice, dzięki którym mogli zmieniać całe światy. Byli dumni i wyniośli, lecz już wkrótce ich duma stała się nic nie warta, gdyż dane im było natknąć się na potęgę, której moc nie poddawała się ludzkiemu zrozumieniu. Ich cywilizacja była skazana na upadek.

Wszystko zaczęło się wtedy, gdy Imperialni Konkwistadorzy dolecieli do Plutona, zimnego i ciemnego świata krążącego na granicy naszego systemu. Tam odnaleźli dziwną tablicę. Wkrótce stracono z nimi kontakt, dlatego dopiero znacznie później dowiedzieliśmy się, co obudzili. Wkrótce Mroczna Harmonia wyciągnęła swe macki i zainfekowała potężne Myślące Maszyny. Mroczna Dusza rozpoczęła pierwszą i najbardziej subtelną próbę zawładnięcia ludzkością.

Nastąpiły dziwne wydarzenia. Psuły się skomplikowane systemy technologiczne. Eksplodujące elektrownie niszczyły miasta. Myślące Maszyny oszalały i skierowały przeciwko ludziom broń. Załamały się potężne sieci finansowe, co wywołało krach ekonomiczny. Ludzkość dziesiątkowała nowe choroby, przynoszące śmierć całym



populacjom. Wszędzie słyszało się plotki o sabotażu. Korporacje obwiniały się nawzajem. Złe wpływy przeniknęły głęboko w Myślące Maszyny, dostarczając dowodów winy tam, gdzie jej nie było, obwiniając rywalizujące ze sobą korporacje o czyny, których te nie popełniły. W zamieszaniu nikt nie potrafił odróżnić prawdy od kłamstwa. Ludzie uzależnili się od maszyn do tego stopnia, że wierzyli im nawet wtedy, gdy to, co widzieli na własne oczy, przeczyło otrzymanym informacjom.

Gdy załamywał się system po systemie, tracono akty własności, przestało istnieć wiele rachunków i kontraktów. Cała ekonomia, od której zależał dobrobyt wszystkich światów, załamała się w ciągu jednej nocy. Automatyczne fabryki przestały pracować, odcięto dopływ energii, lud buntował się na ulicach, oskarżając swych przywódców o spowodowanie katastrofy. Władcy z kolei oskarżali wrogie korporacje. Napięcie doprowadziło wkrótce do konfliktu. Konflikt przemienił się w wojnę. Nastąpił nowy wiek ciemności. Rozpoczęła się Pierwsza Wojna Korporacyjna.

Najżyźniejsze i najlepiej prosperujące w całym Układzie Słonecznym ziemie Południowego Marsa zostały spustoszone wojną toczoną przez Capitol, Mishimę i Imperial. Tysiąc Wysp wenusjańskiego archipelagu Grave-ton zostało zniszczonych w tytanicznym boju pomiędzy Bauhausem, Mishimą i Imperialem.

Na każdym cywilizowanym świecie, pomiędzy każdą korporacją, trwały wściekłe wojny. Podsycał je strach. Strach przed nastaniem wiecznej ciemności. Obawa, że technika stała się wrogiem rodzaju ludzkiego. Strach, że w tym nowym i ledwo zrozumiałym wszechświecie nie będzie miejsca dla nawet jednej korporacji, nie mówiąc już o wszystkich.

Gdy któraś ze stron osiągała czasową przewagę, tworono nowe sojusze. Zrywano je, kiedy tylko zmieniał się stosunek sił. Był to czas wielu zdrad, które wzbudziły nienawiść trwającą przez całe stulecia. Był to czas niesłychanej brutalności, gdy najmniejsza prowokacja oznaczała wojnę. Walka rozdziła walkę. Gwałt rodził zemstę.

ZAŁOŻENIE BRACHTWA

W tych mrocznych czasach pojawił się człowiek, który niósł mądrość i nadzieję. Nazywał się Nathaniel Durand. W przyszłości miał zostać pierwszym Kardynałem naszego błogosławionego Bractwa.

Durand mówił o gromadzącym się mroku. Ostrzegał przed nadchodzącą grozą Mrocznej Harmonii. Wskazywał, w jaki sposób Myślące Maszyny stały się jej narzędziami, w jaki sposób opanowała je esencja zła, dlaczego obróciły się przeciwko swym niedawnym panom. Ogłosił wojnę przeciwko maszynom, a zwykli ludzie posłuchali jego wezwania. Przy pomocy młotów rozbili Myślące Maszyny. Zniszczyli potężne mechanizmy i elektrownie. Zrobili tak, gdyż Nathaniel Durand był pierwszym, który potrafił władać naszą błogosławioną Sztuką i ponieważ

stały za nim siły Jasności. Swe umiejętności przekazał najbardziej zaufanym spośród swoich wyznawców i kazał im ruszyć poprzez światy, by nieśli jego słowo.

Wszędzie, gdzie przemawiali Niosący Światło, wysłuchiwali ich prości ludzie. To, co mówili było proste, jednak tłumaczyło chaos otaczającego świata. Wkrótce w każdej korporacji dało się odczuć wpływ Nathaniela Duranda. W tym ciężkim czasie wojny i rzezi dał ludziom nadzieję, rzecz cenniejszą od złota.

Tak więc korporacje uświadomiły sobie, że nie mogą zabić Duranda, ani zagłuszyć jego świętego słowa.

Wobec tego zdecydowały się stanąć po jego stronie. Publicznie uznały jego duchowe przywództwo,

a kontrolowane przez nich środki przekazu rozpowszechniały jego przesłanie. Przywódcy korporacji sądzili, że będą mogli skorzystać

z jego nauk, by kontrolować swych ludzi. Zachowali projekty starych urządzeń, po czym entuzjastycznie rozkazali swym żołnierzom przystąpić do dzieła zniszczenia. Wszystko, co było skażone choćby najmniejszym śladem Myślących Maszyn, uległo destrukcji.

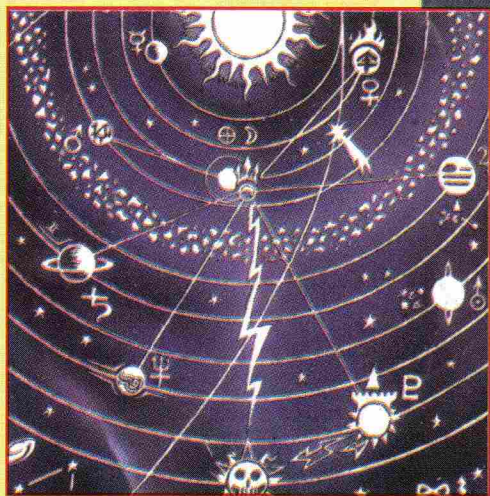
I stało się tak, że przesłanie Nathaniela Duranda dotarło do wszystkich światów, a moce Jasności przygotowały się do nadciągającego boju z Ciemnością. Składajmy za to dzięki.

Od tej pory ludzie pragnęli słów Błogosławionego Nathaniela tak, jak niegdyś chleba. Durand zaś zrozumiał, że musi stworzyć moc zdolną do przeciwstawienia się Ciemności w walce o dusze ludzi. Z tych dwóch konieczności narodziło się Bractwo.

Nathaniela Duranda ogłoszono pierwszym Kardynałem. Wkrótce stał się on najpotężniejszym duchowo przywódcą, jakiego kiedykolwiek znała ludzkość. Z jego rozkazu założono Cztery Zakony.

W początkowych latach długiego panowania Kardynała Duranda, miliardy ludzi wkroczyło w objęcia Bractwa, pragnąc usłyszeć nauki jego przywódcy. Każdy z nich z ochotą oddał jedną dziesiątą swych zarobków, by w ten sposób pomóc w głoszeniu jego słowa. Kardynał rozkazał, by pieniądze te posłużyły do wzniesienia Katedr – potężnych budowli, ostoi wiary, źródeł nadziei i światła, górujących nad miastami ludzi.

Wiedząc, że podzielona ludzkość niewątpliwie upa-



dnie pod ciosami Mroku, Kardynał zrozumiał, że musi zakończyć trwające wojny. Do każdej z megakorporacji wysłał emisariuszy, którzy powiedzieli ich przywódcom, by zawarli między sobą pokój, gdyż w przeciwnym razie spadnie na nich gniew Bractwa.

Z ociąganiem i niechętnie, nie chcąc, by moc Bractwa wsparła ich wrogów, megakorporacje przystąpiły do negocjacji. Po dwudziestu pięciu latach długich i skomplikowanych rozmów podpisano Traktat Heimurski.

Tak zakończyła się Pierwsza Wojna Korporacyjna. By rozstrzygać spory pomiędzy korporacjami, założono Kartel. Rozpoczął się okres nadziei. Nie dane mu jednak było trwać długo. Wysłana w tajemnicy grupa Imperialnych Konkwistadorów, których zadaniem było odkrycie i podbój nowych ziem. Wylądowała na nowo odkrytej, dziesiątej, czarnej planecie – Neronie. Znaleźli tam Pierwszą Pieczęć Odepchnięcia.

PIERWSZA PIECZĘĆ ODEPCHNIĘCIA

Pierwsza Pieczęć została złamana, co wyzwoliło sługi Mrocznej Duszy. Przez Układ Słoneczny przewaliła się fala grozy. Niektórzy Jasnowidzowie Bractwa stracili rozum. Z ich ust pociekła piana. Straszliwe wizje powodowały, że wydłubywali sobie oczy. Część z nich została heretykami, wypowiadającymi się przeciw Świętemu Bractwu prorokami Ciemności. Przez cały rok ludność cywilizowanych światów doznawała koszmarów. Później stały się one rzeczywistością.

Na ludzkie planety, niczym kosa na łan zboża, natarł Legion Ciemności. Niósł zniszczenie, strach i choroby. Na zamieszkałych planetach praktycznie w ciągu jednej nocy wyrosły wielkie Cytadele. Pomimo swej wojskowej potęgi, korporacje nie były przygotowane do walki z nowym i potężnym wrogiem. Wielkie połacie Marsa, Wenus i Merkurego wpadły w ręce odrażających najeźdźców.

Przez światy kroczyły potworne armie. Gniazda najbardziej zacieklej obrony zaledwie spowalniały ich marsz. Pod potęgą Wielkiej Ciemności padało miasto po mieście, forteca po fortecy. Oszczędzono jedynie Lunę, dom Kardynała i siedzibę pierwszej i największej Katedry. Tam kierowali się uciekinierzy z całego układu.

Wkrótce poznano imiona przywódców Legionu Ciemności – Iliań, Pani Otchłani i Tkaczka Mrocznych Wzorów; Muawijhe – Apostoł Szaleństwa i Pan Wizji; Semai, Pan Nienawiści i Książę Kłamstw; Algeroth, Pan Mrocznej Techniki i Apostoł Wojny i w końcu Demnogonis, Plugawiec, Apostoł Chorób i Pan Wszystkiego, Co Nieczyste.

By poznać naturę Apostołów Ciemności, należy zrozumieć samą Mroczną Harmonię. Harmonia jest mistycznym wzorem najczystszej zła, przenikającego i wiążącego całość Wszechświata. Apostołowie są integralną częścią tego wzoru. Każdy z nich kontroluje go i do niego należy. Można powiedzieć, że każdy z Apostołów JEST częścią tej całości, rozumnym elementem większej struktury, zdolnym do manifestowania się w formie fizycznej.

NADEJŚCIE APOSTOŁÓW

Nadszedł czas grozy. Na Wenus pojawił się potężny Algeroth, Apostoł Wojny, Pan Mrocznej Techniki. Nic nie mogło mu się oprzeć. Był najgroźniejszym wrogiem ludzkości. Jego armie były liczniejsze niż wojska jakiegokolwiek korporacji. Ich uzbrojenie było dziwne i straszliwe.

Z nekromnat jego Cytadel wymaszerowały hordy wojowników ciemności. Na polach bitew nekromtanci przewodzili ożywionym legionistom, otoczonym przez roje kłębiących się much. Potężne ezoghule nacierały na szeregi korporacyjnych wojsk. Razydzi o kamiennych ciałach niszczyli wszelki opór. Mając za swego przywódcę Algerotha, armie Ciemności wydawały się niezwyciężone. Osobiście kroczył na czele wojsk, a z jego ciała wyrastała broń. Wszyscy, którzy odważyli się stawić mu czoło, zginęli. Był niepokonanym, najsprytniejszym i najbardziej bezlitosnym przywódcą, jakiego kiedykolwiek ludzkość zmuszona była stawić czoło. Uzbrojone w wymyślone przez spaczony złem, lecz genialne umysły tekonów, wytwory Mrocznej Techniki, Kohorty Algerotha były prawie nie do pokonania.

Fabryki Cytadel Algerotha wytwarzały broń dla jego Legionu Ciemności, dostarczała ją Mroczna Technika. Jego wojska były najbardziej liczne. Sama pogłoska o obecności Apostoła na polu bitwy wystarczała, by wrogowie uciekli z pola walki. Spośród imion Apostołów Mroku, jego wzbudzało największą grozę. Wydawało się, że jego zwycięstwo jest pewne. Pojawienie się Algerotha było początkiem najciemniejszych czasów, jakich zaznał rodzaj ludzki.



KRUCJATA WENUSJAŃSKA

Jedynie Kardynał nie poddał się ogólnej rozpacz. Wierzył w nieunikniony tryumf ludzkości. W tych dniach przebywał wśród tłumów uchodźców, leczył rannych, opiekował się chorymi, modlił z wiernymi. Tam, gdzie przechodził, płonęło Światło, a nadzieja napępiała serca wszystkich tych, którzy słyszeli jego słowa. Wiedział, co należało uczynić.

Wezwał przywódców wszystkich megakorporacji i powiedział im, czego od nich wymaga. Z początku ociągali się, bojąc się utraty własnych przywilejów i potęgi, lecz ostatecznie ugięli się przed jego władzą. Kardynał Durand nie wdawał się w dysputy. Powiedział jedynie, że jeśli zwycięży Legion Ciemności, to i tak stracą wszystko co mają. Potężni władcy megakorporacji rozważyli jego słowa i uznali, iż racja jest po jego stronie. Zgodzili się na proponowany plan. Wdrożono go w życie jeszcze tego samego dnia.

Żołnierze korporacji zostali wsparci przez Inkwizytorów i Misjonarzy. Światło ich Sztuki chroniło bojowników przed Mroczną Harmonią. Wkrótce armie ludzkości zaprzestały długiego odwrotu i dały odpór wrogowi.

Wyznawcy Ciemności przestali odnosić łatwe zwycięstwa nad przerażonym wrogiem. Odtąd napotykali zdecydowany opór, stawiany przez zdeterminowanych obrońców. Wiedzieli oni, że w nich leży ostatnia nadzieja ludzkości, i że nawet najmniejszy akt bohaterstwa może przechylić szalę zwycięstwa w kosmicznym konflikcie pomiędzy dobrem a złem.

W tym czasie Kardynał wezwał do siebie elitarne oddziały wszystkich korporacji i przygotował je do nadchodzącego starcia. U jego boku stanęły Morskie Lwy Capitolu, Hatamoto Mishimy, Wenusjańscy Zwiadowcy Bauhausu i Krwawe Berety Imperialu. Jednostki te zostały wsparte posiłkami z Drugiego Zakonu, a ich główną siłą uderzeniową stali się potężni Żołnierze Zagłady. Było to największe w dziejach ludzkości zgromadzenie bohaterów. I tak musiało być. Plan Kardynała Duranda był prosty. Zabierał ich wszystkich na Wenus, by tam stawili czoło samemu Algerothowi.

Na polu walki starli się Uświęcony i Apostoł Wojny. Wojownicy ludzkości stawili czoło hordom ezoghuli, legionistów, nefarytów i centurionów. Otoczony osobistą gwardią, złożoną z legendarnych Furi, Kardynał Durand wycinał krwawy szlak wśród swych nieprzyjaciół, a w końcu stanął przed obliczem Algerotha. Pan Zniszczenia i Uświęcony zmagali się cały dzień i noc. Walczyli na wszelkie sposoby. Błogosławione Ostrze uderzało o Pancerz Harmonii. Czarne pociski odbijały się od Świętej Zbroi. Potężne fale Mrocznej Harmonii usiłowały zagasić Światło. Ostatecznie zwyciężył Kardynał, a Algeroth uciekł do serca swej Cytadeli. Nathaniel Durand pośpieszył za nim. Tam, w Sanctum, u samych stóp ołtarza Algerotha, Kardynał przegnał Demonicznego Władcę

Mrocznej Techniki, lecz sam odniósł śmiertelną ranę.

Tak oto, w chwili swego największego tryumfu, padł Nathaniel Durand. Smutek z powodu jego utraty zagłuszył radość ze zwycięstwa. Lecz na stanowisku Kardynała zastąpił go Najwyższy Marszałek Bauhausu – Toth – człowiek wielkiej świętości i lubujący się w walce.

Po wygnaniu Algerotha Kardynał Toth przeszedł do działań ofensywnych. Powoli wypierał wojska Mrocznego Legionu ze światów, które wcześniej padły jego ofiarą. Powoli, lecz nieubłaganie Bractwo prowadziło ludzkość do zwycięstwa. Padała Cytadela po Cytadeli. Jedną po drugiej rozbijano armie Legionu Ciemności. Powoli, uparcie i nieustępliwie wojska ludzkości zdobywały przewagę, a siły Mroku zostały zmuszone do wycofania się w oddalone od centrum regiony naszego układu.

Nieuniknione było, że ludzkość obierze Bractwo na swego przewodnika. Czyż to nie Kardynał prowadził ludzi w ich najciemniejszej godzinie? Czyż nie poświęcił swego życia, by ochronić swój lud? Ludzie byli zmęczeni wojną i walką. Pragnęli nowej, lepszej ery, a nasze Bractwo wskazało im drogę.

Wybudowano wielkie Katedry, które dla wiernych stały się miejscem pielgrzymek. Kardynał Toth rozkazał, by na ich murach wyrzeźbiono Kroniki naszego Bractwa. Wydał również wiele innych Edyktów, których celem było wieczne wygnanie Ciemności i zapewnienie, że nigdy już nie wróci okropny czas międzykorporacyjnych walk. Trzy Edykty Totha były mało skomplikowane:

- Nikt z ludzi nie będzie próbował zbudować maszyny, która myśli jak człowiek.
- Nikt z ludzi nie będzie podróżował poza orbitę Jowisza, gdyż grozi to ponownym przebudzeniem Ciemności.
- Nikt z ludzi nie będzie szukał wiedzy Ciemności.

WIEK WIARY

Rozpoczął się złoty wiek. Przedstawiciele naszego chwalebego Bractwa byli wszędzie, nadzorowali każdy szczegół społeczeństwa, upewniali się, że ludzkość pozostanie czysta w słowach i czynach. Wykorzeniali herezję, dbali o to, by nikt nie prowadził zabronionych badań. Widzieli, że ustały starcia pomiędzy korporacjami. Swymi uczynkami członkowie Bractwa dawali ludziom przykład. Kwitł pokój. Ciemności skurczyły się, oślepięte blaskiem Światła. Przez tysiąc lat nie słyszano o Apostołach Mroku.

Niektórzy heretycy twierdzili, że był to okres zastoju, że ludzkość skoncentrowała się na sobie. Mówili oni, że



Pierwszy Edykt zatrzymał wszelki postęp. Mówili, że Dru-
gi Edykt zabronił ludziom sięgnięcia ku gwiazdom.
Mówili, że Trzeci Edykt był jedynie usprawiedliwieniem
dla czasów represji, że interpretowano go w ten sposób,
iż wymazano wszelką wiedzę o Legionie Ciemności. Byli
głupcami. Trzy Edykty Kardynała Totha były mądre i spra-
wiedliwe. Niestety, przekonaliśmy się o ich mądrości do-
piero po tym, gdy nastał chaos wywołany ich złamaniem.

Tragedią człowieka jest to, iż zapomina. Przez długi,
spokojny czas Wieku Wiary ludzie zapomnieli wiele.
Wszystkie wiadomości o Legionie Ciemności zostały wy-
mazane przez Inkwizycję, gdyż obawiano się, że pokusa
niesiona wraz z wiedzą sprowadzi ludzi na złą drogę.

Wraz z rozpaleniem się nowych konfliktów, zapo-
mniano o cierpieniach spowodowanych przez żołnierzy
Ciemności. Bolesne Starcie w Imperialu, Wojna Tronowa
w Bauhausie, starcia pomiędzy korporacjami o archipelag
Graveton – wszystko to odwróciło uwagę ludzi od wcze-
śniejszych, większych wojen. Ludzie przyzwyczaili się
uważać Legion Ciemności najpierw za zwykłą legendę,
a następnie za narzędzie Bractwa, którego używało ono
do usprawiedliwiania swej potęgi. Zirytowani ogranicze-
niami Edyktów władcy korporacji zapomnieli o swej
wdzięczności Kardynałowi. Oskarżyli Świętą Organizację
o korupcję, a w ich zarzutach było wiele prawdy.

Wielu ludzi przyłączało się wtedy do Bractwa, wi-
dząc w tym szansę zrobienia kariery. W Misjach korup-
cja była powszechna do tego stopnia, że Inkwizycja wy-
dzieliła specjalną komórkę, która musiała zająć się tym
problemem. Jeden po drugim łamano Edykty Totha.

Najpierw powstała nowa korporacja. Cybertronic,
organizacja, która zignorowała Pierwszy Edykt, zabraniają-
cy budowy rozumnych maszyn. Organizacja, która drwiła
ze słów Kardynała, tak jakby były one jedynie przesadami.
Cybertronic narodził się na skutek kolosalnej operacji giel-
dowej, dzięki której w ciągu jednej nocy jakaś tajemnicza
firma stała się piątą megakorporacją. Jej udziałowcy ofero-
wali nowe technologie i nową broń, a chciwość innych
korporacji była na tyle duża, że miast posłuchać świętego
wezwania Kardynała do krucjaty przeciwko Cybertronic-
owi, wołały one nawiązać z nim stosunki handlowe.

Cybertronic jest ucieleśnieniem wszystkiego, do cze-
go czujemy odrazę, powrotem w czas Myślących Maszyn,
które kiedyś okazały się tak wrażliwe na wpływy Ciemno-
ści i które doprowadziły prawie do naszej zagłady. Cyber-
tronic nie tylko tworzył maszyny, które myślały niczym lu-
dzie, czerpał z tego dumę. Używał ich w charakterze
bronii. Toczył swe wojny przy pomocy potężnych robotów
bojowych i humanoidalnych kirasjerów – maszyn, które
nie tylko myślały jak człowiek, ale czasem naśladowały na-
wet jego kształty. Nowa korporacja dysponowała też sza-
serami, ludźmi, których ciała nafaszerowano złymi urzą-
dzeniami Cybertronicu w ten sam sposób, w jaki ciała
heretyków są nasycone Mroczną Techniką.

II WOJNA KORPORACYJNA

Nieuniknione było, iż powstanie nowej, potężnej
korporacji zakłóci układ sił, nad którego stworzeniem
tak długo pracowało nasze Bractwo. Utworzono nowe
sojusze. Wraz z wypuszczeniem na rynek nowych
podzespołów i broni, produkowanych przez Cybertronic,
zmieniła się równowaga sił.

Na Merkurym rozpoczęły się potyczki o Fukido.
Uczestniczyły w nich wojska Imperialu i Mishimy. Na
Wenus korporacje wplątały się w pochłaniającą olbrzy-
mie ilości sprzętu i ludzi wojnę o archipelag Graveton.
Na żyznych polach Południowego Marsa wszystkie kor-
poracje jeszcze raz starły się w boju, którego stawką by-
ło objęcie kontroli nad uprawami. Wszędzie wybuchały
krótkotrwałe konflikty. Wszędzie rozpoczęły się nowe
kampanie. Nim ktokolwiek zdołał temu zaradzić, korpo-
racje powróciły do starych przyzwyczajeń, rozgorzały
konflikty i wybuchały starcia. Nastąpił koniec Wieku Wi-
ary. Rozpoczęła się Druga Wojna Korporacyjna.

W tym nowym okresie nie istniało nawet pojęcie po-
koju. Krótkie przerwy pomiędzy kolejnymi starciami
wszystkie strony wykorzystywały na dozbrajanie się i uzu-
pełnianie strat. Istniały krótkotrwałe sojusze, gdy dwie
korporacje, pragnąc uzyskać nietrwałą przewagę, zawiera-
ły porozumienia skierowane przeciwko innym uczestni-
kom konfliktu. Przymierza tego rodzaju wkrótce się roz-
padały, gdy dawni partnerzy dzielili się łupami. Był to czas
wojny totalnej, w której korporacje po raz kolejny zbroiły
się do walki w konflikcie bez widocznego końca.

Był to czas, gdy większość ludzi starała się pozosta-
wać w cieniu, mając nadzieję, że w ten sposób zostaną
pozostawieni samym sobie. Pracownicy poszczególnych
megakorporacji wierzyli niezachwianie, że racja stoi po
stronie ich pracodawców. Reszta ludzkości modliła się tyl-
ko, by bomby nie spadły na ich domy. Tu i ówdzie garstka
najemników próbowała przetrwać w cieniu olbrzymich,
korporacyjnych behemotów. Jedynie Kartel i Bractwo stały
ponad konfliktem i starały się zaprowadzić pokój.

Po raz kolejny statki kosmiczne odważyły się przekro-
czyć orbitę Jowisza. Nie napotkały oporu. Niektóre z nich
zapuściły się nawet w pobliże Nerona. Żaden nie powrócił.
Było to ostrzeżenie, którym nikt się nie przejął. Wojna
Korporacyjna trwała. Jej okrucieństwo sięgnęło szczytów.
Równano z ziemią całe miasta. Na powierzchniach planet
rozrastały się niczym rak umocnienia i fortyfikacje.

Wtedy wydarzyło się coś, co spowodowało, że Kupcy
zaprzestali na chwilę walki. Na marsjańskiej pustyni odna-
lezione nową Cytadelę. Niczym pierwsza oznaka jakiejś
straszelnej choroby pojawiła się w czasie najbardziej zacię-
tych walk. Capitol zareagował błyskawicznie i wysłał
samoloty, których zadaniem było jej zbombardowanie.
Zostały zestrzelone przez Imperial. Nikt nie wie dlaczego.

Pośpiesznie wysłano emisariuszy do Kardynała. Od-
tworzono i w tajemnicy posłano do Cytadeli jednostki



Żołnierzy Zagłady. Ci, którzy powrócili, przynieśli wieści, iż forteca jest obsadzona. Korporacyjne elity zadrżały. To, co jak wierzyli było jedynie legendą, istniało naprawdę. Legion Ciemności powrócił.

Korporacje czekały przejęte lękiem. W opuszczonych rejonach planet pojawiło się więcej Cytadel, zdawało się, że wyrastały z ziemi w ciągu jednej nocy. Wysłano przeciw nim żołnierzy. Rozpoczęła się prawdziwa wojna. Legion Ciemności powrócił w pełni sił, jego żołnierze byli liczniejsi niż w czasach Krucjaty Wenusjańskiej. Okręty Ciemności przesłaniały światło Słońca. Kolejny raz ludzkość została zmuszona do stawienia czoła straszliwemu wrogowi. Lecz głupota ludzka nie zna granic. Wojna Korporacyjna nie zakończyła się, gdyż każda z megakorporacji próbuje wykorzystać przybycie Legionu do swych własnych celów.

Istnieje jednak nadzieja. Legendarni Żołnierze Zagłady znów walczą na bitewnych polach. Moc Kardynała rośnie, gdyż wzrasta niebezpieczeństwo ze strony Ciemności. Zgrupowane pod sztandarem Kartelu korporacje zdołały odłożyć swe spory na bok na tak długo, iż odniesiono nawet kilka zwycięstw nad wspólnym wrogiem.

Oto czas, gdy przyszłość ludzkości jest niepewna. Zagrożenie Ciemnością może nas powtórnie zjednoczyć. Jeśli tak się nie stanie, zostaniemy z łatwością pokonani. Bracia, możemy jedynie modlić się, by tak się nie stało. Teraz musimy stać ramię w ramię lub przyjdzie nam zginąć.

Oto jest czas bohaterów.

Oto jest czas Strefy Wojny.

CYTADELA

Hunter pojawił się na szczycie schodów. Jego oczom ukazała się scena jak żywcem wyjęta z piekła. Duża komnata była oświetlona przez słabą, czerwoną poświatę. Wielkie maszyny, których przeznaczenia nawet się nie domyślał, wypływały obłoki pary ze swych rozedrganych wnętrzości. Potężne tłoki podnosiły się i opadały. Na blokach czarnego marmuru leżało coś, co wyglądało jak porozcinane, drgające zwłoki. Były ledwie widoczne, gdyż umieszczono je w pojemnikach z jakąś zieloną mazią. Duże, opatrzone znakami Algerotha pieczętniki piekielną mocą. Na podłodze kłębiła się horda legionistów, wykonująca polecenia swych centurionów.

„Wygląda na to, że odnaleźliśmy nekrokomnaty” powiedział Hunter do laryngofonu.

„W porządku, Mitch. Właśnie to chciałem usłyszeć” – w słuchawce zadudnił głęboki bas Boba.

„Zaraz do ciebie dołączę. Wpadłem na jakichś facetów, którym moja obecność tutaj najwyraźniej przeszkadza.

Hunter usłyszał w korytarzu odgłos autodziałka Nimrod, obsługiwanego przez Wielkiego Boba.

– Myślę, że zdołałem ich jednak przekonać – powiedział Bob, zajmując miejsce obok Huntera. Ten spojrzał na swego towarzysza. Wielki Bob wyszczerzył w odpowiedzi zęby. Nagle dookoła nich zaświszczały odbite od ścian kule. Pociski zrykoszetowały od grubego pancerza Mitcha. W kierunku schodów zbliżała się zwarta grupa legionistów.

– Przyjacielscy, nie? – spytał Hunter. Bob wzruszył jedynie ramionami.

Żołnierz Zagłady wystrzelił ze swego karabinu plazmowego, celując w skupisko ożywieńców. Wybuchy pocisków poderwały ich w powietrze. Kilku zamarło w cysternach z zielonym płynem.

– Przypomnij mi, żebym nie brał w nich kąpieli – powiedział Bob, strzelając z Nimroda. Gnijące ciała legionistów rwały się pod uderzeniami ciężkich kul. Ożywieńcy padali w masie splątanych wnętrzości.

– Bob, nie kąp się w tych zbiornikach – Hunter rzucił przez ramię, ponieważ zbiegał już ze schodów, strzelając w biegu. Tuż przed nim zrykoszetowały kolejne strzały, siłą uderzenia rozbijając kamienne bloki. Jeden z rykoszetów trafił Huntera w pierś. Impet wypchnął powietrze z jego płuc. Żołnierz przysiadł na stopniu. W napierśniku widniało spore wgłębienie.

– Wszystko w porządku? – wrzasnął Bob.

– Nie – wyjącał Hunter.

– Co ci jest? – W głosie Murzyna słychać było troskę.

– Rano będę miał niegorszego siniaka.

– Ha, ha. Zabawne.

Przed Mitchem pojawiło się nagle dwóch nekromutantów. Na lufach ich Kratachów widniały bagnety Sectioner. Ożywieńcy rzucili się, by przebić nimi Huntera. Jego oczy zwęziły się, gdy Żołnierz oceniał dzielący ich dystans. Za blisko na strzały z plazmowca. Wybuch objąłby również i jego. Wielki Bob spojrzał na Mitcha.



KORPORACJE

KORPORACJE KUPIECKIE

Planety *Kronik Mutantów* są kontrolowane przez rady nadzorcze korporacji, a nie, jak to miało miejsce w przeszłości, przez rządy narodowe. Co więcej, osoba zatrudniona przez np. korporację Capitol, jest określana jako obywatel Capitolu.

Mimo to, w kategoriach politycznych, nie ma zbyt wielu różnic, może jedynie ta, że nie istnieją już żadne narody. Obecne społeczeństwo jest wielokulturowe, a na każdym jego poziomie, w każdej dziedzinie zatrudnienia znaczenie ma jedynie fakt, iż jest się częścią zespołu, częścią korporacji.

Taki stan rzeczy istniał jeszcze przed założeniem Bractwa. Duże przedsiębiorstwa przejmowały kontrolę nad mniejszymi firmami i dołączały je do swego rosnącego potencjału. Kupowano wielkie obszary ziemi, na której osadzano jedynie własnych pracowników. Korporacje były w stanie zaoferować życie bez głodu i niebezpieczeństw. Ludzie przeżywali swe życie w zintegrowanym społeczeństwie korporacyjnym. Wykształcenie, mieszkanie, leczenie, bezpieczeństwo – wszystko zapewniał pracodawca. Tak narodziły się megakorporacje.

Początkowe, wyniszczające wojny w naszym Układzie Słonecznym zdołały przetrwać cztery megakorporacje. Były to organizacje, które uosabiały pewne starożytne idee oraz wartości, dzięki czemu potrafiły przeciwstawić się swym konkurentom. Należały do nich Capitol,

Bauhaus, Mishima i Imperial. Później nagle dołączy do nich nowa potęga korporacyjnego świata – Cybertronic.

W chwili obecnej te pięć megakorporacji kontroluje zdecydowaną większość Układu Słonecznego. Ich połączone zasoby są olbrzymie, dodatkowo korporacje te kontrolują pośrednio niezależne firmy, tzw. wolnych kupców, których byt zależy od większych przedsiębiorstw.

STYL ŻYCIA

Megakorporacje to o wiele więcej niż jedynie finansiści i pracodawcy. Każda z nich oferuje swoistą kulturę i własny styl życia. A ponieważ większość ludzi i tak żyje na jakąś określoną modłę, więc w ten lub w inny sposób przynależą oni do którejś z megakorporacji, nawet jeśli nie są w niej bezpośrednio zatrudnieni.

Każdy aspekt życia jest w jakiś sposób związany z megakorporacjami. Zapewniają one bezpieczeństwo w miastach, dostarczają mieszkań, żywności i innych, koniecznych do życia rzeczy. Dla pracowników korporacji życie jest bezpieczne i pozbawione znaczących wydarzeń. Życie tych, którzy trwają poza ochronnym parasolem gigantycznych przedsiębiorstw jest znacznie bardziej niebezpieczne. Lecz ci przynajmniej mogą się cieszyć iluzją wolności.

KONFLIKTY

Pomiędzy korporacjami trwa stan permanentnej wojny. Każda z nich stara się rozwinąć i zostać jedyną, najpotężniejszą organizacją w naszym Systemie. Jak dotąd nikomu nie udało się zdobyć przewagi, a jedynie przyszłość pozwoli stwierdzić, czy korporacje zdołają przetrwać natarcie Mrocznego Legionu, czy też zostaną pokonane przez siły ciemności.

By uniknąć nieszczęścia, megakorporacje uformowały organizację, na której forum mogą rozwiązywać swe problemy w drodze dyplomatycznej. Tą organizacją jest Kartel. W jego skład wchodzi delegacje wszystkich pięciu megakorporacji, a także obserwatorzy z ramienia Bractwa. Celem tej organizacji jest koordynacja działań przeciwko Legionowi Ciemności, a również promowanie porozumienia pomiędzy różnymi przedsiębiorstwami. Trudno powiedzieć, które z tych zadań jest ważniejsze.

A w czasie, gdy megakorporacje sprzeczą się pomiędzy sobą, Ciemność, niczym trąd, przenika ludzkie miasta i osady.



CAPITOL

STRUKTURA

Prawdę mówiąc, Capitol jest jedyną prawdziwą korporacją spośród pięciu megakorporacji. W innych arystokraci brutalnie przejęli władzę z rąk oryginalnych założycieli.

Za zarządzanie korporacją odpowiedzialna jest Rada Nadzorcza, wybierana przez akcjonariuszy Capitolu – jego obywateli. Każdy posiadacz akcji korporacyjnych posiada liczbę głosów odpowiadającą liczbie jego udziałów. Radzie Nadzorczej podlega Rada Wykonawcza, odpowiedzialna za prowadzenie normalnych spraw organizacji. Wszystkie ważne decyzje są jednak podejmowane przez członków Rady Nadzorczej.

PREZYDENT

Prezes Rady Wykonawczej nosi tytuł Prezydenta. Choć do jego zadań należy nadzór i organizacja pracy członków tej Rady, uprawnienia Prezydenta są o wiele szersze, dają mu prawo decydowania w większości spraw związanych z bezpieczeństwem i finansami korporacji.

Prezydent jest wybierany przez członków Rady Wykonawczej, którzy wcześniej zostali wybrani spośród osób zasiadających w Radzie Nadzorczej. Prezydent osobiście deleguje przedstawicieli Capitolu do Wysokiej Rady Kartelu i Rady Bezpieczeństwa.

SIŁY ZBROJNE CAPITOLU

We wrogim świecie konieczne jest posiadanie armii. Jest ona niezbędna i dla Capitolu, który niemal bez przerwy walczy ze swymi konkurentami.

Rozwojem SZC, czyli Sił Zbrojnych Capitolu, rządzią dwie doktryny: odstraszenie i odwet. Najpierw należy zadbać, by nikt nie odważył się zaatakować. Później, jeżeli okaże się, że wrogowie są na tyle głupi, by tego spróbować, należy uderzyć w nich tak szybko, by nie zorientowali się, skąd nadszedł atak. Trzeba przyznać, że doktryna ta jest skuteczna, niemniej niesłychanie kosztowna. Mimo to, większość obywateli Capitolu sądzi, że warto ją kontynuować, ponieważ dobrze jest być pewnym, iż jest się chronionym przez największą w całym układzie armię.

Nikt nie wie, czy powyższe poglądy są usprawiedliwione. Starcia pomiędzy SZC a jednostkami innych korporacji są nieliczne i nie rozstrzygnięte. A w czasie walki z jedynym „neutralnym” przeciwnikiem, Legionem Ciemności, wyniki nie są lepsze, od rezultatów osiągniętych przez inne korporacje.

W SZC szczególnie nacisk kładzie się na rozwój broni przeciwpancernej i broni masowej zagłady. W obu przypadkach jest to zazwyczaj broń przenoszona drogą powietrzną. Sił naziemnych używa się do zdobywania i okopywania się w zbombardowanych z powietrza pozycjach wroga.

SIŁY POWIETRZNE. Zawód pilota jest marzeniem wielu młodych Capitolczyków. Piloci myśliwców zaliczani są do najlepszego i najślawniejszego personelu wojskowego. Latają na najlepszych samolotach, które wyposażone są w najdoskonalszą, a co za tym idzie najdroższą broń. W całym systemie uważa się, że najlepszymi lotnikami są asy Capitolu.



SIŁY NAZIEMNE. Służba w SNC (Siłach Naziemnych Capitolu), które przyćmione są sławą jednostek lotniczych, jest ciężka i pozbawiona zaszczytów. Dla służących w nich żołnierzy najważniejszą motywacją jest fakt, że są oni absolutnie niezbędni dla przeżycia korporacji. Mimo to, ostatnimi czasy wystąpiły problemy z rekrutacją odpowiedniej liczby ludzi. W chwilach poważnego zagrożenia, zwłaszcza ze strony Legionu, Najwyższe Dowództwo Capitolu jest zmuszone do powoływania obywateli do służby w jednostkach obronnych.

Jednostki Sił Naziemnych są rozmieszczone w osadach korporacji, a także skoncentrowane w obozach i bazach, w których przebywają dziesiątki tysięcy żołnierzy. Stale znajdują się oni w stanie podwyższonej gotowości (czas reagowania 6, 12 lub 24 godziny).

Delegacja Capitolu jest najsilniejszą częścią Kartelu. Czasami oddziały korporacji są oddawane pod komendę dowódcy Kartelu, co irytuje oficerów SZC.

SIŁY SPECJALNE. Są one wykorzystywane do wykonywania najważniejszych zadań. Prawdę powiedziawszy, jeśli chodzi o jednostki specjalne, Capitol ustępuje swym konkurentom. Zasoby korporacji są kierowane w głównej mierze do elitarnych jednostek, a nie do oddziałów do specjalnych poruczeń. Najślawniejszymi jednostkami specjalnymi Capitolu są Wolni Marines (stacjonujący w całym Układzie Słonecznym), Lwy Morskie (operujące na archipelagu Graveton na Wenus), Żołnierze Zachodzącego Słońca (na Merkury) i w końcu Marsjańskie Duchy (obecnie walczące w wojnie przeciwko Mishimie na Południowym Marsie).

WYPOSAŻENIE. Poziom wyposażenia i technologii dostępnej dla SZC jest bardzo nierówny. Z jednej strony są one wyposażone w ekwipunek najlepszy z możliwych, z drugiej – nie mają go wiele. To co jest, znajduje się głównie na wyposażeniu jednostek elitarnych i w oddziałach lotnictwa. Normalni żołnierze muszą zadowolić się standardowym wyposażeniem. Często góruje on nad sprzętem przeciwnika, ale daleko mu do nowoczesności.



MARS

Mars, czerwona planeta, dom pionierów, jest – przynajmniej z punktu widzenia obywateli Capitolu – terytorium ich korporacji. Kontroluje ona prawie trzy czwarte powierzchni planety. Lecz mimo dziesięcioleci oblężeń, szturmów i bombardowań, nawet Capitolowi nie udało się znieść z Marsa sił Legionu Mroku.

Sercem Capitolu i miejscem, w którym stoi jedna z potężnych Katedr, jest San Dorado, drugie co do wielkości megamiasto Układu Słonecznego. Na ścianach Katedry Valerius Catullis wyrzył słowa Czwartej Kroniki, noszącej nazwę Wojny Korporacyjne.

Mars jest planetą o wiele mniejszą od Ziemi, a na jego krajobraz składają się głównie opustoszałe skalne pustkowia i głębokie, czarne, prawie pozbawione życia oceany. Handel kwitnie wzdłuż linii potężnych Kolei Transmarsjańskich i przy nawadniających duże połacie planety kanałach. Mimo to, wskutek trwającej wojny rozwój ekonomiczny został praktycznie zatrzymany.

SYTUACJA. Mars nie zaznał pokoju od chwili, gdy na jego powierzchni wylądował pierwszy żołnierz Imperialu. Od tego czasu, w ślad tej korporacji poszły Bauhaus i Mishima. Wszystkie organizacje wybudowały sieć zarówno posterunków wojskowych, jak i osiedli produkcyjnych. Często zresztą jedna osada spełnia obie te role.

A gdy Ciemność zjawiła się na planetach ludzi, nie minęło wiele czasu, gdy ukazała swe obrzydliwe oblicze również i na Marsie. Gdy w leżących dokładnie na antypodach El Dorado gór pojawiły się fundamenty pierwszej Cytadeli, siły Capitolu przystąpiły do natarcia, mając nadzieję zgnieść załóżki Mroku, nim te rozprzestrzenią się dalej.

Lecz spory wewnętrzne, zdrada i brudne gierki powstrzymały wojska korporacji, zanim te zdążyły osiągnąć swego celu. Z nie znanych przyczyn Imperial zestrzelił cztery piąte z wysłanych samolotów. Miało to tragiczne konsekwencje.

Cytadela nefaryckiego władcy Salady na została ukończona i ufortyfikowana do tego stopnia, że wsparci swą techniką ludzie, nie potrafili jej zdobyć. Wkrótce wyrosły nowe Cytadele. W okolicach, w których powstały, w odległych strefach

wojny, trwają nie kończące się, zaciekle bitwy. Czasami uciwiają, lecz znacznie częściej wstrząsają całą planetą, wprawiając w drżenie nawet wieżowce odległego San Dorado.

Cytadele na Marsie są całkowicie otoczone okopami, fosami, umocnieniami, wieżami strażniczymi i podłączonymi do prądu zasiekami z drutu kolczastego. Wszystkie te konstrukcje budują wojska Capitolu. Jest to dzieło wymagające nakładu znacznych sił i środków, ale trzeba je kontynuować.

BAUHAUS

KSIĄŻĘTA ELEKTORZY

Hierarchia Bauhausu skoncentrowana jest wokół czterech starożytnych rodów Książąt Elektorów. Ich członkowie byli niegdyś jedynie wpływowymi doradcami wojskowymi, udzielającymi porad zarządom korporacji, lecz obecnie dysponują całkowitą kontrolą nad wszystkimi sprawami Bauhausu. Każdy ród jest odpowiedzialny za jedną z części korporacji.

Ze względu na nieprzerwaną tradycję służby wojskowej, istniejącą w rodach książęcych, w Bauhausie wojsko posiada bardzo silną pozycję. Wysokie stanowiska korporacyjne mogą być objęte jedynie przez oficerów. Pomimo tego, jeśli cywilny urzędnik okaże się wystarczająco użyteczny dla korporacji, jest szybko promowany do stopnia pułkownika. Złote epolety i ceremonialne miecze są codziennym widokiem w korytarzach i salach budynków, wchodzących w skład imperium Bauhausu.

ZAKONY

Osoby, które chcą coś znaczyć w społeczeństwie Bauhausu, muszą spełniać dwa kryteria: muszą posiadać tytuł wojskowy i być członkami jakiegoś zakonu. Gdybyś nie spełniał któregoś z tych warunków, w chwili, gdy będzie tego wymagała twoja pozycja, otrzymasz albo tytuł, albo członkostwo. Nie ma dość szlachetnie urodzonych i uzdolnionych, by objąć wszelkie dostępne stanowiska.

Istnieją setki sławnych zakonów mających mniej lub bardziej ściśle zdefiniowane cele. Wszystkie jednak stawiają przed sobą zadanie zachowania *esprit de corps* Bauhausu, stworzenie wspólnoty i działalność w roli grup nacisku. Zakony posiadają ściśle określoną hierarchię, a liczba posiadanych kart członkowskich w portfelu obywatela tej korporacji, mówi wiele o jego pozycji, być może nawet więcej niż złoty szmerunek na kołnierzu.

WOJSKO

Siły zbrojne Bauhausu cieszą się zasłużoną sławą jednostek dobrze wyposażonych i wyszkolonych. To, czego brakuje im w sile ognia i liczebności, nadrabiają wszechstronnością swych wojsk, chronionych przez najlepsze w całym Układzie Słonecznym pancerze.

Siły pancerne, regimenty Dragonów, są najbardziej poważane spośród wszystkich jednostek Bauhausu. Osiągnięcie statusu oficera tych oddziałów jest uważane za jeden z największych zaszczytów.

Oczywiście, ekwipunek tej korporacji jest bardzo wysokiej jakości, choć może broń nie dysponuje największą siłą ognia. Miast tego, zarówno broń, jak i pancerze, są projektowane w ten sposób, by łączyć maksymalną mobilność z możliwie największą efektywnością. Podobnie jak w przypadku Capitolu, cena i możliwości produkcyjne limitują ilość i jakość wyposażenia, z jakim obywatel Bauhausu przystępuje do walki. Przy wysokiej estymie, jaką cieszysz się korpus oficerski i dużej liczbie

młodych ludzi pragnących zaciągnąć się do wojska, zapotrzebowanie na sprzęt wojсковy jest zbyt wysokie, by wszyscy chętni zostali powołani do służby czynnej.

ORGANIZACJA: Armia Bauhausu, podległa Księciu Elektorowi Romanowowi, podzielona jest na cztery rodzaje służb:

- wojska pancerne (Dragoni)
- piechota (Huzarzy)
- kawaleria powietrzna
- siły specjalne.

Utalentowani żołnierze mogą wstąpić do akademii wojskowej, gdzie zdobywają stopień podoficerski, jednak większość z nich jest i tak wybierana spośród „szlachty”. Tak się jednak dziwnie składa, że wszyscy oficerowie mają w swej krwi ten ulotny „czynnik” – do prawdziwej walki są dopuszczani dopiero po tym, gdy spędzą kilka lat w akademii wojskowej przypisanej do ich przyszłej jednostki.

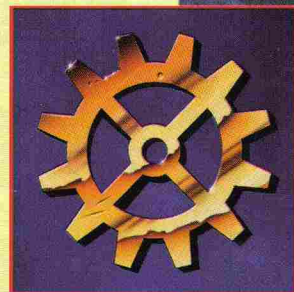
Niezwykle ważny, zwłaszcza wśród młodszych oficerów, jest bauhauski kodeks honorowy. Właśnie z tego powodu problemy dyscyplinarne są nieliczne. Dla przykładu, jeńcy (to znaczy jeńcy z innych korporacji) są traktowani dobrze, rozejmy są zazwyczaj przestrzegane, a po bitwie ranni i polegli obu stron cieszą się właściwą opieką.

WOJSKA PANCERNE. Trzonem jednostek pancernych Bauhausu są Dragoni. Początkowo stworzono ich do walki w terenie czystym, ale obecnie przystosowali się do najważniejszego w tej chwili teatru działań wojennych – dżungli Wenus. Zmiany dotyczyły głównie projektów ich wozów bojowych, choć w mniejszym stopniu dotyczyły również nowej taktyki i technik organizacyjnych.

PIECHOTA. Nieco bardziej konwencjonalne siły lądowej piechoty noszą nazwę Huzarów. Ich wyposażenie i sprzęt są lżejsze niż Dragonów, są również gorzej niż oni wyszkoleni, ale w walce z dowolnym normalnym oddziałem każdej korporacji są równorzędnym przeciwnikiem.

KAWALERIA POWIETRZNA. Jednostki tego typu zapewniają wsparcie konieczne w czasie rozmaitych operacji, zajmują się również transportem żołnierzy. Oddziały kawalerii powietrznej są niewielkie, gdyż ich wyposażenie jest niezwykle kosztowne – składają się na nie głównie duże, potężnie uzbrojone i opancerzone śmigłowce.

SIŁY SPECJALNE. Podobnie jak w przypadku Imperialu, Bauhaus cieszy się opinią korporacji, która posiada jedno z najlepszych sił specjalnych w całym Układzie. Nie brak im niczego – zarówno jeśli chodzi o ekwipunek, jak i szkolenie czy wsparcie. W skład oddziałów specjalnych wchodzi najlepszy żołnierze z regularnych jednostek elitarnych. Najbardziej znani są Etoiles Mortant – Umierające Gwiazdy – szkoleni i wyposażeni specjalnie do walki z Legionem Ciemności, oraz, oczywiście, osławieni Wenusjańscy Zwiadowcy, nazywani czasami Koman-dosami z Wenus, których imię mówi samo za siebie.



HEIMBURG I WENUS

Wenus jest najważniejszym ośrodkiem Bauhausu. Znajduje się na niej stolica korporacji, Heimbürg, wybudowana na północnej półkuli planety.

Więcej niż połowę powierzchni planetarnych lądów pokrywa gęsta, wroga człowiekowi dżungla. Poprzecina ją ona płynącymi we wszystkich kierunkach płytki-

mi rzekami, których wolno płynące, brudne wody niosą ze sobą zarazki wszelkich znanych chorób.

Wraz ze zbliżaniem się do biegunów i równika, dżungla zanika, a jej miejsce zajmują płaskie stepy. W pobliżu biegunów rozciąga się kraina wiecznej zimy, obszar straszliwych polarnych lodów.

STREFY WALKI

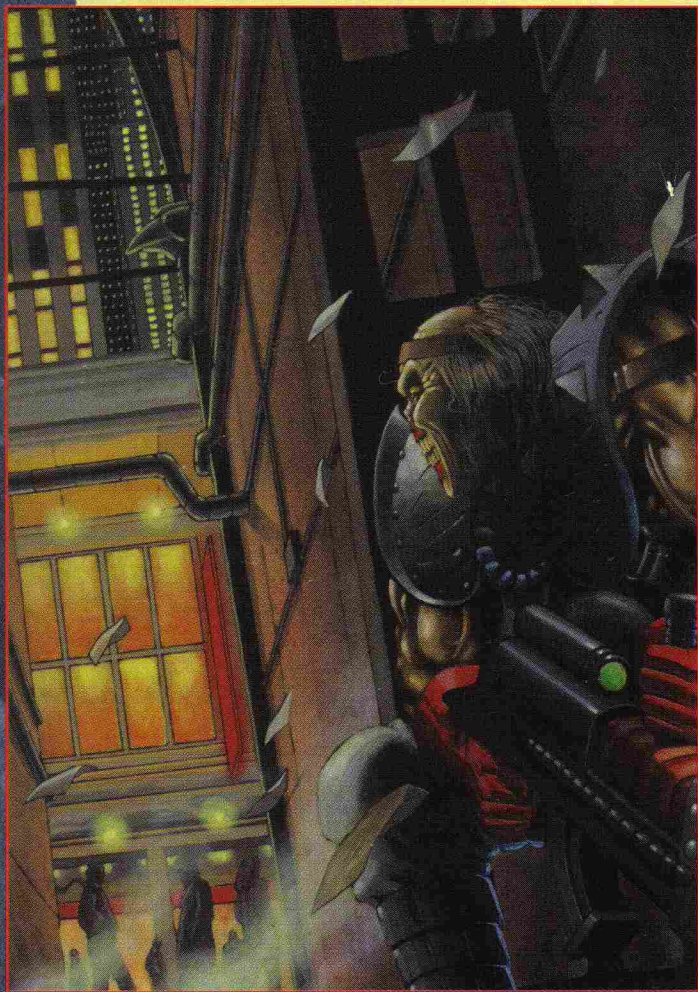
Na całej Wenus bez przerwy trwają drobne potyczki, przeradzające się chwilami w gwałtowne bitwy. Czasami stronami konfliktu są zwaśnione korporacje, ale najczęściej walki toczą się z siłami Legionu Ciemności. Najcięższym i najsmutniejszym konfliktem jest jednak wojna Bauhausu i Imperialu – nie mający końca konflikt, w którym stawką jest ziemia i jej bogactwa. Krwawe Berety i inne jednostki specjalne Imperialu, niczym szakale nachodzą zmęczonych walką przeciwko Legionowi żołnierzy Bauhausu.

Na Wenus stoją liczne Cytadele wojsk Mroku. Otaczają je okopy i posterunki strażnicze. Stopień nasilenia walk wokół tych ośrodków zła jest różny, waha się od ostrożnego czuwania do otwartej wojny.

LEGION CIEMNOŚCI

Korporacją, która ucierpiała najbardziej na skutek najazdu Legionu jest Bauhaus. To on, broniąc się przed napaścią, włożył w to starcie najwięcej wysiłku. Wenus jest największą i najbardziej znaną strefą wojny w całym Układzie Słonecznym, a w boju z Legionem Ciemności oddało swe życia dziesiątki tysięcy młodych ludzi.

Słudzy Mrocznego Zła są atakowani wszędzie, zawsze i za każdą cenę. Z punktu widzenia Bauhausu wszystko – poza honorem i cywilami – może zostać poświęcone w walce przeciwko Ciemności. Bliskie stosunki, jakie korporacja utrzymuje z Bractwem, pomagają w zarządzaniu miastami, gdyż mają dobry wpływ na ludność, jednak na polu bitwy nie są wiele warte.



„Cytadela” dokończenie opowiadania ze str. 11

„To na nic” – powiedział – „zajmij się tymi panami, a ja porozmawiam z ich szefem”.

Bez czekania na odpowiedź swego towarzysza zeskoczył ze schodów prosto w środek legionistów. Nimrod wypłuł z siebie strumień śmiertelnych pocisków. Serie kul wycinały w rozkładających się ciałach ożywionych wojowników ścieżkę ku potężnej, właśnie przybyłej na miejsce walki istocie. Jej głowę wieńczyły trzy rogi.

„Idziesz, człowieku?” – krzyknął Bob.

Hunter wykonał unik, pozwalając, by jeden z bagnetów minął go ledwie o włos, a następnie uderzył nekromutanta kolbą swej broni. Potwór zawył z bólu i stoczył się ze schodów. Mitch obrócił się na pięcie i kopnął drugiego napastnika. Noga zabolęła go tak, jakby z całej siły kopnął w ceglany mur, ale siła ciosu wyrzuciła mutantą za balustradę schodów. Upadł, a mózg trysnął z jego rozbitej czaszki.

„Zaraz do ciebie dołączę” – zawołał Żołnierz Zagłady.

MISHIMA

LORDOWIE SPADKOBIERCY

Korporacja Mishima od samego początku była organizacją rodzinną, zarządzaną i kierowaną przez dynastię Mishima. Na czele korporacji, jako jej Prezes i Prezydent, stał zawsze Najwyższy Władca, zazwyczaj głowa rodziny.

Lecz wraz z upływem czasu korporacja rozrosła się do tego stopnia, że jedna osoba nie była w stanie efektywnie nią zarządzać. Sytuacja ta zmusiła Najwyższego Władcę do podziału imperium na trzy niezależne oddziały. Są one kierowane przez ważnego członka rodziny, Lorda Spadkobiercę.

W chwili obecnej Lordowie Spadkobiercy, córka i dwóch synów Najwyższego Władcy, zarządzają interesami Mishimy odpowiednio na Marsie, Merkurym i Wenus. Lord Moya, Księżę Roli i Gubernator Merkurego jest uważany za najwyższego spośród tej trójki, pełni rolę nieoficjalnej głowy rodziny.

Pomiędzy trójką Lordów Spadkobierców trwa zacięta rywalizacja, przejawiająca się w próbach przejęcia kontroli nad interesami konkurentów, zabójstwach i łamaniu obietnic – we wszystkim poza otwartą wojną. Ponieważ poszczególne części Mishimy są prawie samowystarczalne i oddzielone od siebie geograficznie, dla nieorientowanych istniejący konflikt jest trudny do zauważenia, niemniej jednak istnieje.

Oczywiście, największe emocje wzbudzają ustalenia dotyczące tego, kto z rodzeństwa zostanie następnym Najwyższym Władcą. Wybraniec ten będzie bowiem dysponował niekwestionowaną potęgą, a korporacja znajdzie się pod jego całkowitą kontrolą.

NAJWYŻSZY WŁADCA. Obecny Najwyższy Władca Mishimy jest jedynie cieniem swych przodków. Żyje na wygnaniu, odsunięty od swych własnych dzieci, w pałacu w Lunie. Nie posiada żadnej realnej władzy, lecz wciąż uznawany jest za nominalnego przywódcę korporacji. Z formalnego punktu widzenia jest jedynym istniejącym przedstawicielem Mishimy. To on prowadzi rozmowy z Kartelem i to on wskazuje kierunek rozwoju korporacji, ale to Lordowie Spadkobiercy podejmują wszelkie ważne decyzje.

Choć przedstawiciele pozostałych megakorporacji traktują go z należytych szacunkiem, ich stosunki z Najwyższym Władcą są jedynie ceremonialne. Często mają miejsce jednocześnie z właściwymi rozmowami, toczonymi z Lordami Spadkobiercami.

I stało się tak, iż Najwyższy Władca Mishimy, Cesarz Tysiąca Słońc, Księżę Ognia, Ojciec nad Wszystkimi, jest zgorzkniałym starcem, nie chcianym przez własnych spadkobierców, nie znanym ludności, wyśmiewanym przez własne dzieci, na próżno próbującym załagodzić konflikt

pomiędzy własnym potomstwem. Jego jedyne poddani są dworacy, liczący dziesięć tysięcy osób, i gwardia, składająca się z tysiąca najlepszych wojowników Mishimy, Hata-moto. Sługom tym przypadły najbardziej honorowe stanowiska w całej korporacji, wybiera ich osobiście sam Najwyższy Władca.

OBYWATELE MISHIMY

Pracownicy Mishimy w każdej sytuacji uczynią wszystko dla swego pracodawcy – niekoniecznie dla korporacji, ale dla Lorda Spadkobiercy i jego wale. Większość z nich poświęci w razie potrzeby nawet swe życie. Istnieje wiele powodów tej wierności:

RODZINA. Jednym z głównych, podtrzymujących społeczeństwo Mishimy czynników, jest rodzina. Nigdy, przenigdy nie wolno ci zniesławić nazwiska swego rodu, wymaga się od ciebie, byś kroczył śladami przodków, a nawet umacniał reputację związaną z nazwą rodu. Z założenia tego wynika, że Najwyższy Lord jest ojcem jednej, wielkiej rodziny, znanej jako Mishima.

TRADYCJA. „Zawsze było tak jak jest i zawsze tak będzie. Zawsze okazywało się, że to jest dobre, a ci, którym się to nie podobało, wkrótce żałowali swych czynów”. Choć powyższe zdanie ma małe znaczenie wśród młodzieży, cała władza w społeczeństwie Mishimy leży w rękach osób starszych. To oni trzymają się tradycji korporacyjnych.

LOJALNOŚĆ. Pracownicy Mishimy rodzą się członkami tej korporacji, od pierwszego dnia ich życia to ona opiekuje się nimi – za darmo. Od chwili swych narodzin, obywatele Mishimy są uczeni, że za wszystko co mają, powinni być wdzięczni organizacji. Każdy posiadany przez nich przedmiot jest jedynie pożyczony od Lorda Spadkobiercy, a korporacja ma prawo zażądać spłaty długu w dowolnej chwili.

CHWAŁA. Korporacja pamięta poniesione ofiary. Dla przykładu, żołd jest niski, ale premie dla powracających z boju są hojne. Każdego dnia wznosi się pomniki tym, którzy zginęli w służbie Mishimy. Polegli cieszą się niezmiernym respektem. Oddanie swego życia na polu bitwy oznacza, że twe imię na zawsze będzie otoczone szacunkiem.

SIŁY ZBROJNE

Tak jak i w innych korporacjach, żołnierze sił zbrojnych Mishimy są elitarną grupą, żyjącą według własnych praw i swoistej etyki.



ORGANIZACJA. Personel wojskowy jest podzielony na trzy części. Przed każdą z nich stoją odmienne zadania, każda jest zorganizowana na swój własny sposób.

Jedynie na Merkurym wojsko cieszy się wysokim i uprzywilejowanym statusem. Na Wenus i Marsie jednostki wojskowe używane są głównie do celów obronnych. Oczywiście, ma to duże znaczenie dla zmniejszenia wydatków Lorda Maru i Lady Mariko – wojowanie jest niezwykle kosztowne, zarówno jeśli chodzi o materiały,

w lekkie pancerze i takąż broń. Ten lekki ekwipunek wynika z trudnego obszaru działań – jaskiń – w których żołnierze mogą zostać zmuszeni do czołgania się poprzez wąskie przesmyki lub zalane tunele.

TAKTYKA. Motto Mishimy – „Zniszcz lub utrzymaj” – niezwykle dobrze oddaje podstawy strategii wojskowej tej korporacji. Jeśli jednostki Mishimy nie mogą zniszczyć wroga na początku walki, utrzymują teren do czasu otrzymania posiłków lub momentu, w którym zostaną wybite do nogi. Nic nie przysparza chwały większej niż śmierć w służbie korporacji. Kolejne hasło żołnierzy Mishimy brzmi „Nie oddaj ani cala”. Nikt nie chce być pamiętany jako ten, który poddał się wrogowi.

Wszystkie te czynniki sprawiają, że żołnierze tej korporacji są strasliwymi przeciwnikami. Nie atakuj ich, jeśli nie masz pewności, że atak będzie skuteczny, a ponieważ mogą oni spodziewać się szybkich i silnych posiłków, wykończ ich najszybciej, jak to tylko możliwe. Ponieważ jednak Mishima walczy zawsze do ostatniego żołnierza, łatwiej to napisać, niż przeprowadzić. Mówią przecież – „Pomoc jest zawsze blisko”.

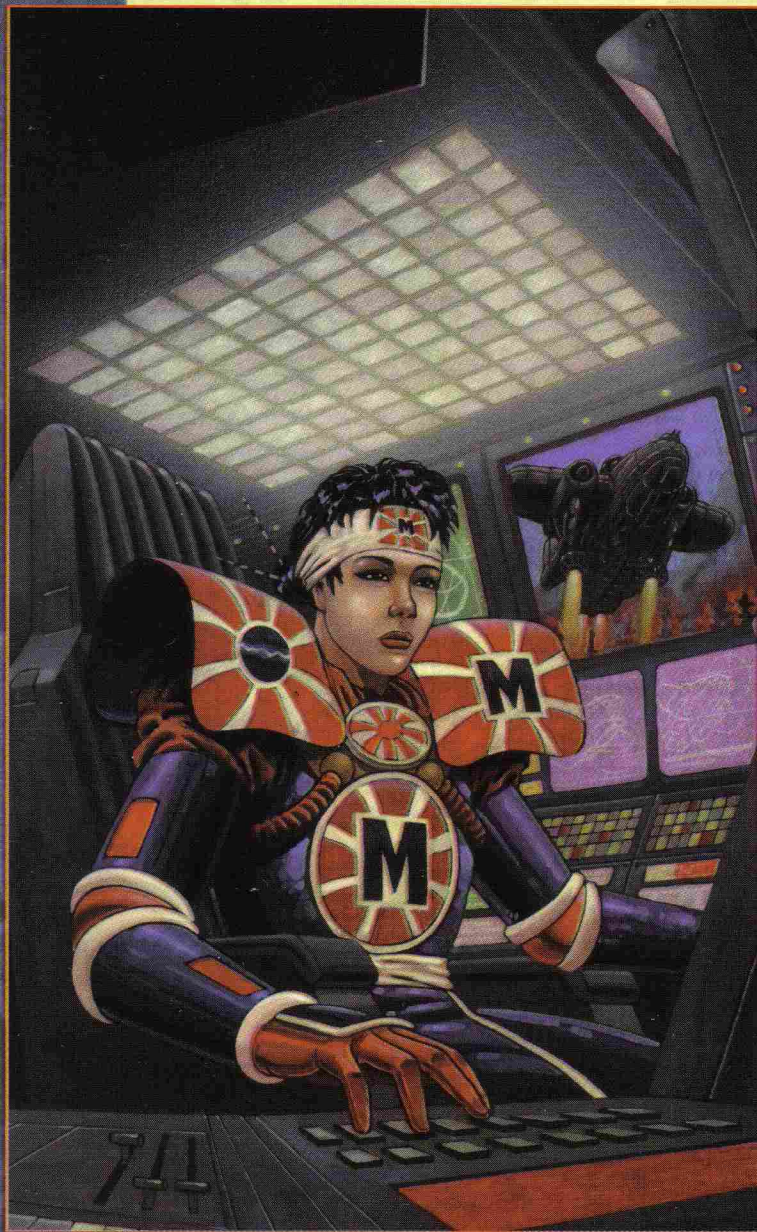
SAMURAJOWIE. Najlepsi wojownicy w oddziałach Mishimy są promowani do rangi osobistych samurajów Lordów Spadkobierców i ich wasali. W innych korporacjach noszą miano elitarnej straży. Ich powołaniem jest wykonywanie zadań sił specjalnych.

Lord Spadkobierca ma zazwyczaj pięciuset lub sześciuset samurajów, lecz lojalny generał może mieć na swe rozkazy nie więcej niż dwustu, trzystu. Mimo tego, mówi się, że każdy samuraj jest wart tyle, ile dziesięciu normalnych żołnierzy, więc podane wyżej liczby nie dają właściwego obrazu sprawy.

WYPOSAŻENIE. Pieszy żołnierz Mishimy odczuwa na sobie skutki filozofii tej korporacji. Większość jej produktów jest taniej wymienić niż naprawić, a dla żołnierza, potrzebującego pilnie naprawy sprzętu w warunkach polowych, może to stanowić nie lada problem. Zazwyczaj jednak zapasowych części jest dużo, a techników jest wielu, nie jest to więc specjalnym utrudnieniem. Tłumaczy to jednak, dlaczego jedynie nieliczne oddziały innych korporacji są wyposażone w sprzęt w całości wyprodukowany przez Mishimę.

KIRYS BOJOWY. Typowy pancerz składa się z napierśnika i osłon kończyn, chroniących żołnierza od przodu. Aby mógł on się bez problemów poruszać, złącza są wspomagane hydraulicznie. Te imponujące mechaniczne zbroje zapewniają doskonałą ochronę ciała, a jednocześnie podnoszą mobilność wojownika i umożliwiają mu korzystanie z wbudowanej w zbroję ciężkiej broni.

Kirysy są na wyposażeniu jednostek elitarnych i szturmowych. Zwiększają szybkość, ruchliwość i siłę żołnierzy. Jedyną ich niedogodnością są umiejscowione na plecach duże zbiorniki, zawierające łatwo palny,



jak i o ludzkie życie. Ograniczone wydatki na wojsko sprawiają, że pomimo posiadania relatywnie niskich środków finansowych, wspomniani przed chwilą Lordowie mogą konkurować z Lordem Spadkobiercą Moya.

Siły zbrojne stacjonujące na Merkurym, składają się w większości z jednostek piechoty wyposażonych

mający skłonność do wybuchania w przypadku przebicia ścianki, płyn hydrauliczny. Mimo to, większość wojowników Mishimy uważa, że korzyści wynikające z używania tej zbroi usprawiedliwiają to ryzyko.

SEKTA WOJOWNIKÓW CIENIA.

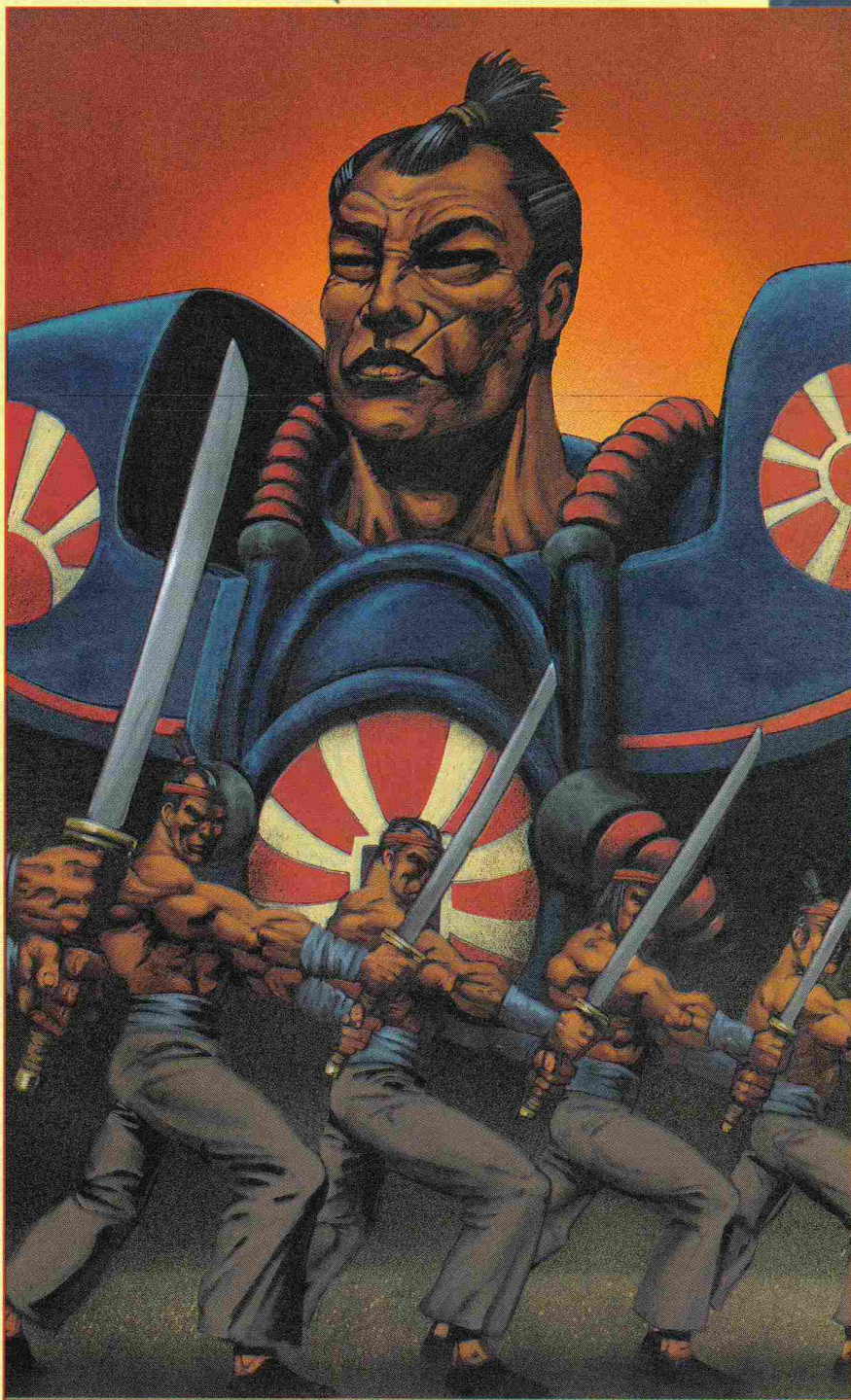
W biurach Mishimy można często usłyszeć opowieści o budzącej strach sekcje Wojowników Cienia, znanych również pod nazwą Kroczących Wśród Cieni. Wiele osób uważa, że istnienie tych zabójców należy włożyć między bajki. Nieliczni znają straszną prawdę: oni istnieją naprawdę.

Mało informacji dotyczących tej sekty jest pewnych. Niektórzy uważają, że jest ona agencją rządu Mishimy. Inni dowodzą, że jest to honorowy zakon, który istnieje od czasów starożytnych. Jeszcze inni są przekonani, że sekta jest przepiękną organizacją, aktywną na wszystkich szczeblach społeczeństwa Mishimy. Część osób twierdzi, że Wojownicy Cienia dzielą się na wiele wojujących ze sobą grup, część z nich ma podążać drogą Światła, pozostali zaś kroczyć ścieżką Ciemności. Wydaje się, że nikt nie zna prawdy.

Są ludzie, którzy twierdzą, że czarne bojowe stroje i maski Kroczących Wśród Cieni skrywają straszliwe mutacje. Nigdy nie udało się pojmać żywcem żadnego z tych tajemniczych asasinów, nigdy również nie zdołano poddać żadnego z nich sekcji. Gdy Wojownik Cienia zostanie zabity lub schwytany, żrące enzymy zamieniają jego ciało w kałużę galaretowatej substancji.

Krąży plotki, że agenci sekty porywają niemowlęta i szkolą je od chwili, w której te nauczą się chodzić. Mówi się, że w odległych, górskich klasztorach organizacji dzieciom tym podawane są narkotyki, stymulujące wzrost tkanki mięśniowej i pobudzające agresję. Za pomocą jakichś chemikaliów uodparnia się je na ból i trucizny. Przy użyciu starożytnych, zakazanych praktyk, zmienia się układ nerwowy tych młodych ludzi. Po tej zmianie wystrzają się ich zmysły. W wieku trzech lat zaczyna się je uczyć sztuk walki. Gdy mają pięć lat zaczynają poznawać starodawne techniki zadawania śmierci. Poddaje się ich również intensywnej indoktrynacji – po pewnym czasie ich lojalność w stosunku do sekty nie budzi żadnych zastrzeżeń.

Istnieje inna przyczyna, oprócz faktu, iż Kroczący Wśród Cieni są zabójcami, otaczającego ich strachu i niechęci. Krąży pogłoski, że niektórzy z Mistyków Wojowników Cienia praktykują własną formę Sztuki. Same te pogłoski wystarczyły, by Bractwo rozpoczęło ich ścigać. Wielu twierdzi, że Wojownicy Cienia zawarli pakt z Mroczną



Duszą. Inni sądzą, że kroczą oni po prostu inną ścieżką, wijącą się pomiędzy Światłem a Ciemnością. Jednak dla Bractwa nie sprawia to żadnej różnicy. Wszystko, co znajduje się bliżej Ciemności niż oni sami, jest zbyt blisko. Wojownicy Cienia muszą zostać odszukani i zniszczeni.

Oznacza to, rzecz jasna, że żaden spośród szlachciców Mishimy nie przyzna się publicznie do jakichkolwiek kontaktów z sektą, lecz mimo to zdziwienie budzi fakt, iż zabójcy niezwykle często pojawiają się na polach bitew, gdy walczą na nich wojska Mishimy.

IMPERIAL

NARODZINY IMPERIUM



U podstaw wyniesienia Imperialu leży upór i zdecydowanie inwestorów, przedstawicieli i ambasadorów tej korporacji. Nabywając firmy niezależne i zdobywając tereny na nowych planetach, bogactwo Imperialu stopniowo się powiększało. Kluczem do zrozumienia tej korporacji jest właśnie słowo „nabycie”. Podczas gdy Bauhaus i Capitol stworzyły swe imperia od zera, korzystając z własnych zasobów, strategia Imperialu polegała zawsze na wykupywaniu obiecujących firm obcych i ich przebudowie połączonej z reorganizacją, dzięki której przystosowywano je do imperialnego sposobu działania.

Omawiana korporacja jest kierowaną przez Jej Imperialną Jasność organizacją „arystokratyczną”, należącą do rodów (klanów szlacheckich), a zarządzaną przez Parlament. Wiele instytucji Imperialu ma swe korzenie w starożytnych monarchiach ludzkości, dlatego tradycja jest w tej korporacji uważana za prawo.

Głową tej gigantycznej organizacji jest Imperialna Jasność. Ten honorowy tytuł został ustanowiony, by organizacja nabrała bardziej „ludowego” charakteru, by pracownicy mieli przywódcę, osobę, którą można by stawiać im za przykład pobożności i dobra. Zasięg władzy Jasności jest jednak dość ograniczony – prawdziwa władza leży w rękach Parlamentu.

Sam Parlament to zadziwiający folklor, obejmujący barwne mundury, ceremonialne miecze, złote i srebrne odznaki, drogie garnitury i nesesery. Jest to ucieleśniona potęga – Izba Lordów, sześćdziesięcioro dwoje kobiet i mężczyzn, pochodzących z najbardziej szlacheckich i nobliwych rodów, i Izba Gmin, podobna liczba najbardziej znaczących ludzi interesu, menedżerów, naukowców, prawników i dyplomatów. A pośrodku tkwi trzech nietykalnych Sierżantów – przedstawicieli Bractwa – być może najbardziej wpływowych, obok Jej Jasności, osób w całej organizacji.

Podejmowanie decyzji jest w tej korporacji skomplikowane, podobnie zresztą jak wszystkie inne sprawy, w których konieczny jest udział jej olbrzymiej maszyny biurokratycznej. Konieczność przestrzegania zasad demokratycznych i wymogi sprawiedliwości powodują, że przed uzyskaniem jakiegokolwiek decyzji należy uzyskać dziesiątki zaświadczeń, akceptację Sądu Najwyższego, a następnie setki potwierdzeń i dokumentów, po czym każda decyzja musi zostać sprawdzona, a później sprawdzona ponownie.

KLANY

W czasach poprzedzających założenie korporacji, setki rodów, w nagrodę za swe zasługi, otrzymało tytuły szlacheckie. Obecnie, pomimo tego, że jest to wciąż prawnie możliwe, nie przyznaje się już takich nagród, choć zdarza się, że jakaś nadzwyczaj ważna osoba przystępuje do tytułu drogą adopcji lub małżeństwa z członkiem szlacheckiego klanu, a nawet zostaje jego głową. W chwili obecnej dominium Imperialu liczy sobie sześćdziesiąt dwa takie klany.

Wiele z tradycyjnych obyczajów i ceremonii ma powiązania ze szlachtą. Przedstawiciele tej klasy zajmują stanowiska, zapewniające im bogactwo, potęgę i wpływ tak długo, jak długo przestrzegają niepisanych praw szlachty – zasad honoru, powszechnie określanych wspólnym mianem rycerskości. Większość szlachty trzyma się tych niepisanych praw, gdyż w przeciwnym razie są wyrzucani poza nawias swej grupy społecznej, a ich tytuły są zabierane, by nie ucierpiał honor klanu.

Najwyższe stanowiska korporacji znajdują się, bez wyjątku, w rękach osób pochodzących z klanów szlacheckich. Szlachta gromadzi się na swych własnych przyjęciach i spotkaniach, prowadzi życie całkowicie różne od życia przeciętnego człowieka. To odseparowanie od prawdziwego świata jest przyczyną tego, że większa część szlachty uważa się za elitę i ma błędne pojęcie o otaczającej ją rzeczywistości.

Istnieje nieoficjalny ranking wszystkich klanów. Trzy najbardziej wpływowe to klan Bartholomew, Murdoch i MacGuire. Wieki temu założyły one Imperial. Obecnie są niesłychanie wpływowe, kontrolują prawie połowę miejsc w obu izbach Parlamentu. Publicznie pracują wspólnie dla dobra swej korporacji i szlachty, jednak dzielące ich różnice uwidaczniają się w sporach wewnętrznych i krwawych wróždach.

WIELKA URAZA

Od czasów Bolesnego Starcia, trzy główne klany założycielskie i ich sojusznicy są sobie wrodo. Choć od czasu, gdy klan Bartholomew zdobył najwyższą pozycję minęło już kilka pokoleń, gniew obu pozostałych klanów wciąż trwa. Stosunki pomiędzy trzema klanami zostały zdominowane przez przemoc – zabójstwa, porwania, szantaże i ciemne interesy są na porządku dziennym, ale wszystkie te rzeczy są ukryte przed opinią publiczną. Przeciętny obywatel widzi rankiem jedynie plamy krwi na chodniku. W czasie skrytobójczych walk jeden z klanów, klan Kingsfield (o którym mówiło się, iż był inspiratorem krwawych zamachów), został prawie całkowicie wycięty i nigdy nie odzyskał dawnej siły.



Wielka Uraza jest obecnie jeszcze bardziej skryta niż zwykle, choć metody działania nie są już tak gwałtowne. Polityka klanu Bartholomew polega na umiejętnym wyprowadzaniu w pole ich przeciwników, dzięki czemu klan ten krok po kroku umacnia swą pozycję wewnątrz korporacji. Ich najsilniejszymi wrogami są MacGuire'owie, a Murdochowie, choć próbują pozostać neutralni, bez wątpienia popierają MacGuire'ów. Te dwa klany sprawują kontrolę nad najbardziej dochodowymi koloniami, w ich rękach jest też przemysł ciężki – klan Bartholomew kontroluje wojsko i Korpus Bezpieczeństwa Imperialu – KBI.

Pomimo Wielkiej Urazy, w obliczu zagrożenia ze wewnętrznego lub w potrzebie, takiej jak podbicie nowego terytorium, wszystkie trzy klany trzymają się razem.

STRATEGIA IMPERIALU

Strategia Imperialu jest dość unikalna. Jej doktryna otwarcie stwierdza, iż akcja zbrojna jest prawnym środkiem zdobycia nowych terenów. Jest ona wcielana życie głównie w odległych od metropolii zakątkach Marsa, Wenus i Merkurego. Podczas gdy inne korporacje starałyby się wykupić osiedla należące do mniejszych firm, Imperial wysyła zazwyczaj oddział uzbrojonych po zęby żołnierzy sił specjalnych, by je po prostu zdobyli. Najczęściej wykorzystują wymówkę, że zdobyte osiedle było „kontrolowane przez Cybertronik” lub, iż celem ekspedycji było odszukanie sympatyków tej korporacji.

Ta sama gwałtowna metoda jest stosowana w innych aspektach ich działalności. Śmiała filozofia Imperialu wymaga dokładnego planowania i wiąże się z dużym ryzykiem, jednak profity są tego warte.

W swej ambicji zostania organizacją samowystarczalną, Imperial rozbudował swą strukturę w ten sposób, że ma teraz dostęp do prawie wszystkich działów przemysłu. Jedynymi produktami, jakie można nazwać typowo Imperialnymi, są broń i pancerze, które prawie bez wyjątku są najcięższe i najbardziej wydajne spośród dostępnych na rynku (ale również najdroższe).

IMPERIALCZYZY

Biorąc pod uwagę wielkość Imperialu, można by sądzić, że jego posiadłości są łatwym celem dla większych i silniejszych przeciwników. Nic bardziej mylnego.

Imperial broni swych posiadłości do ostatniego żołnierza, nigdy nie wycofuje się z walki, zawsze osiąga korzystne warunki umów. Każda z nich jest wykonywana co do słowa. Korporacja chroni wszystkie posiadane przez siebie kontrakty. Żołnierze Imperialu łatwo wpadają w szal i często pokonują swych nieprzyjaciół duchem bojowym oraz przywiązaniem do rządzących nimi rodzin.

IMPERIALNE MORALE

Morale wewnątrz organizacji jest bardzo wysokie. Jej obywatele wiedzą, że ich korporacja jest najmniejsza, zdają sobie sprawę, że „każdy szeregowy i oficer musi wykonać swój obowiązek”. Uczucie to jest silniejsze



u osób należących do niższych warstw społeczeństwa niż wśród szlachty, którą bogactwo oddziela od normalnego życia.

Wśród wojska lojalność jest niezwykle wysoka, żadna ofiara nie jest zbyt duża. Przyczyną tego są głównie duma i honor – w społeczeństwie, gdzie prawie każdy jest równy (z wyjątkiem niedosiężnej szlachty), jedynie honor i chwała odróżniają silnych od słabych. A nic nie przysparza większej chwały, niż jak najlepsza służba korporacji.



WOJSKO

Będąc niewielką korporacją, Imperial utrzymuje również dość skromne siły wojskowe. Dzielą się one na dwa odrębne wydziały, siły obronne i jednostki specjalne. Choć wyposażenie i wyszkolenie sił specjalnych jest o niebo lepsze, żołnierze obu rodzajów wojsk mają ten sam status, gdyż nie przeżyliby bez wzajemnego wsparcia.

OFICEROWIE. Kariera oficera wojsk korporacji jest jednym z największych zaszczytów dla obywatela Imperialu. Podoficerowie, na poziomie drużyny i plutonu, są bez wyjątku doskonałymi żołnierzami, doświadczonymi, świetnie wyszkolonymi i umiejącymi dowodzić. Większość z nich z łatwością zakwalifikowałaby się do oddziałów specjalnych innych korporacji, ale z chwilą otrzymania naszywek, nic nie zdoła ich zmusić do zmiany pracodawcy.

Wymagania, których spełnienie jest konieczne do otrzymania wyższego stopnia oficerskiego, dowódcy kompanii lub batalionu, są bardzo wysokie. Promocja zależy od osiągnięć i lojalności, pod uwagę bierze się też umiejętności i odwagę kandydata.

W armii Imperialu rzadko występują problemy dyscyplinarne, ponieważ wszyscy rekruci są ochotnikami, a dowódcy znają się na swym fachu.

SIŁY OBRONNE. Siły obronne są podstawą regularnej armii. Odpowiadają za obronę wszelkich posiadłości korporacji, za transport, ochronę ważnych osób i nadzór rozmaitych obiektów, za patrolowanie ulic. Żołnierze ci są porównywalni w wyszkoleniu z żołnierzami innych korporacji, niestety jest ich stosunkowo niewiele. Z tego powodu taktyka ich działania oparta jest na wysokiej mobilności, dużej sile ognia i mocnym pancerzu – muszą być wszędzie tam, gdzie potrzebna jest ich siła, niezależnie od tego, z jakim wrogiem mają walczyć, muszą to robić dobrze.

SIŁY SPECJALNE. W skład Imperialnych sił specjalnych wchodzi wiele różnych, stworzonych do określonych zadań jednostek. Niedostatek ludzi nadrabiają wyszkoleniem i ekwipunkiem.

KRWAWY BERETY. Krwawe Berety były pierwszą jednostką stworzoną specjalnie do walki z Legionem Ciemności. Ich założycielem był klan Murdoch, miało to miejsce podczas Krucjaty Wenusjańskiej. Do dnia dzisiejszego Krwawe Berety cieszą się specjalnymi względami tego klanu. Jednostce tej przez większość czasu udawało trzymać się z dala od Wielkiej Urazy, miało jednak miejsce kilka wyjątków. Jedną z rzeczy, jakie odróżniają tę jednostkę, są dziwne, na pół mistyczne rytuały, jakim podlegają nowo przyjmowani żołnierze. Zanim dostąpią zaszczytu noszenia beretu, muszą przeżyć szereg długich i trudnych prób.

WILKI. Wilki są jedną z najliczniejszych jednostek sił specjalnych, liczebnością dorównują im jedynie Górale. Formalnie podlegają administracji MacGuire'ów, ale w ich skład wchodzi wyrzutki ze wszystkich klanów. Wilki są gotowe walczyć dla każdego rodu, pod warunkiem, że zapłata będzie ich satysfakcjonowała, a sprawa nie kłóci się z interesami Imperialu. Żołnierze tej organizacji

specjalizują się w walce wręcz, a ich zaciekłość w boju nie ma sobie równej. Wilki wyróżniają się wyglądem. Mają łatwo rozpoznawalne odznaki, a sprzączka u pasa ma kształt dużej czaszki. Przed bitwą malują twarze.

GÓRALE. Żołnierze tej formacji pochodzą ze wszystkich klanów Imperialnych, choć odmiennie niż u Wilków, nie wymaga się od nich wyrzeczenia się swych rodów. Górale są bardzo liczni, podlegają Imperialnemu Ministerstwu Wojny. Posiadają wiele baz w marsjańskich górach i potężną fortecę w Strathgordon, na tej samej planecie. Wspomniana twierdza jest jedną z najstarszych, otoczonych największą chwałą baz korporacji, której początki sięgają jeszcze czasów przed założeniem Imperialu. Specjalnością Górali jest walka za pomocą miecza, są one zresztą przedmiotem największej dumy tych wojowników. Swym wyglądem Górale przypominają Wilki, choć nie związują włosów, a barwy wojenne w czerwieni i purpurze malowane na twarzach przypominają nieregularne plamy, w odróżnieniu od wyrafinowanych rysunków Wilków.

ZŁOTE LWY. Złote Lwy podlegają również kontroli klanu Murdoch. Założono je w tym samym czasie, co Krwawe Berety, choć nigdy nie udało im się osiągnąć tak chwalebnej reputacji. Być może jest to skutek tego, że Krwawe Berety powstały, by stać na czele walki z Legionem Ciemności, a Złotym Lwom przypadły bardziej prozaiczne zadania. Zazwyczaj stanowią bowiem awangardę sił wysłanych do walki z innymi korporacjami. Złote Lwy są mistrzami w walce z siłami Cybertroniku.

OSIEDLA

W zakładaniu nowych osiedli w trudnych warunkach (niezależnie, czy są to niesprzyjające warunki środowiska, czy zaciekle opór wroga), najwięcej sukcesów odniósł właśnie Imperial. Początkiem ekspedycji jest zazwyczaj lądowanie sił wojskowych, przejmujących kontrolę nad jakimś terenem – kopalnią, fabryką, rafinerią, szybem naftowym czy czymś podobnym. Następnie, po zabezpieczeniu terenu, na miejscu lądują przywiezione samolotami i śmigłowcami oddziały saperów, wyposażenie i pojazdy. Jeśli w miejscu akcji żołnierze napotykają opór, jest on albo przewyciężany, albo – w przypadku niekorzystnego stosunku sił – wojsko zostaje wycofane drogą powietrzną.

Zazwyczaj jednak buduje się pas startowy i struktury obronne, dookoła nich kładzie się pola minowe i wznosi elektryczne płoty – wszystko to w ciągu 24 godzin od

lądowania. Zabezpieczenia te mają zapewniać ochronę nowo powstałemu osiedlu. Po upływie mniej więcej tygodnia wszystko jest już gotowe na przyjęcie personelu cywilnego: górników, inżynierów, geologów, robotników, zarządców, rzemieślników i ich rodzin. Na miejscu pozostaje jedynie niewielka jednostka wojskowa, mająca za zadanie nadzorowanie i obronę osiedla.

Imperial założył tysiące małych osiedli na Marsie, Wenus i Merkury. Praktycznie zawsze powstawały tak, jak to opisano powyżej. Osiedla takie liczą zazwyczaj około 1000 pionierów, ale największe z nich rozrosły się do ponad 50000 i stały się małymi miastami. Zamieszkujący osiedla odważni pionierzy, pomagający w rozwoju korporacji, cieszą się szacunkiem większym niż jakikolwiek biurokrata z Luny i uważani są za bohaterów Imperialu.



CYBERTRONIC

POWSTANIE KORPORACJI

Cybertronic powstał w ciągu jednej nocy, gdy mała, niezależna firma Cybertronic Investment Inc. przejęła wiele aktywów korporacyjnych. W przeciągu kilku godzin setki miliardów koron zmieniły właściciela. Nowo powstała megakorporacja, piąta co do wielkości, była prawie równa Imperialowi, jeśli chodzi o ogólną wartość posiadanego majątku.

Śledztwo wykazało, że w większości przypadków operacje finansowe, mające miejsce tamtej pamiętnej nocy, opierały się na sfałszowanych dokumentach – nawet gdyby ktoś zorientował się, co się dzieje, nie byłby w stanie powstrzymać rozpoczętych transakcji.

ZDRAJCY

Opisane powyżej fakty to zaledwie początek sagi Cybertronicu. Z chwilą, gdy nowa megakorporacja uformowała swe liczne rady nadzorcze, gremia konsultacyjne i agencje marketingowe, rozpoczął się proces szybkiego przyływu pracowników. Ze wszystkich korporacji na-

zostało jego agentami. Zwerbowano ich w sposób podobny do tego, w jaki powstają nowi heretycy Legionu Ciemności. Oczywiście, nigdy nie zdołano tego udowodnić. Cybertronic nigdy ani nie potwierdził, ani nie odrzucił tych oskarżeń. (Rywalizujące organizacje wydają duże kwoty pieniędzy na wyszukiwanie rzekomych agentów). Dziewięćdziesiąt procent osób oskarżonych o działanie na korzyść Cybertronicu przyznaje się do stawianych im zarzutów, niemniej jednak czynią to podczas tortur.

WOJSKO

Siły zbrojne Cybertronicu są najmniej liczne spośród wszystkich megakorporacji. Niedostatek liczebny nadrabiają dużą przewagą technologiczną. Nie tylko broń Cybertronicu, nawet jego żołnierze są wyposażeni w systemy elektroniczne, dalece przewyższające, używane przez inne organizacje.

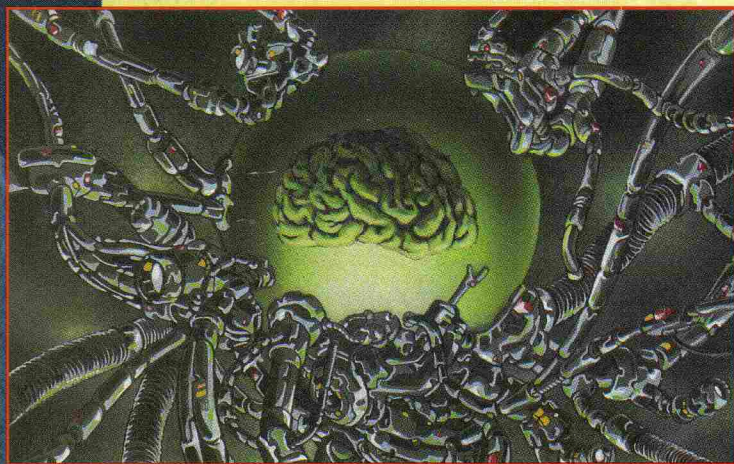
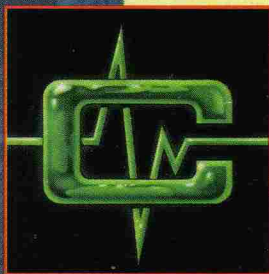
SZASERZY. Najdziwniejszym tworem Cybertronicu, tym który uczynił sławną nazwę organizacji na ulicach, są Szaserzy – cybernetyczna fuzja człowieka i maszyny. Jak dotąd żadnej z rywalizujących korporacji nie udało się opanować technologii, która umożliwiłaby skopiowanie tych legendarnych już wojowników.

Pierwsi Szaserzy pojawili się na polach bitew wkrótce po założeniu Cybertronicu. Byli to ludzie, których ciała wzmocniono i ulepszono rozmaitymi aparatami. Zachowywali się tak, jak wszyscy inni żołnierze, różnili się jednak od nich tym, że wspomagający ich sprzęt był zamontowany bezpośrednio w ciele. Przekazywanie danych odbywało się za pośrednictwem komórek nerwowych, można więc powiedzieć, że ekwipunek był częścią ich ciał.

W skład standardowego wyposażenia Szasera wchodzi dalmierze laserowe, okulary działające w podczerwieni, wykrywacze ruchu i inne urządzenia możliwe do wyprodukowania jedynie przy poziomie wiedzy posiadanym przez ich macierzystą organizację.

KIRASJERZY. Być może dziwniejsi od Szaserów Cybertronicu są jego Kirasjerzy – żołnierze-roboty klasy Attyla, wchodzące w skład jednostek bojowych. Te sztucznie stworzone stwory są kontrolowane przez skomplikowane komputery wyposażone w sztuczną inteligencję. Sterują one w bitwie potężnymi, metalowymi robotami z niemożliwym dla człowieka zaangażowaniem.

Ponieważ Attyla są maszynami, nie wiedzą co to strach. Dlatego są doskonałymi żołnierzami. Niestety, rozkazów trzymają się co do słowa, co oznacza, że przez cały czas muszą pozostawać pod nadzorem człowieka. Mimo to, mało który widok jest równie straszliwy jak obraz Attyli kroczącego wśród ognia z superciężkim karabinem maszynowym dzierzonym w hydraulicznie poruszanych ramionach.



Dziewiętnasty członek rady nadzorczej Cybertronicu

plywali doświadczeni naukowcy, technicy, wysocy oficerowie, menedżerowie, dyplomaci i robotnicy. Zrywali ze swymi korporacjami, składali wypowiedzenia i wraz ze swymi rodzinami przyłączali się do nowo powstałej organizacji. Ludność Cybertronicu wzrosła do tego stopnia, że po upływie dwóch lat mogła się równać liczebnością z populacją innych korporacji. Wywołało to falę podejrzliwości u innych korporacji i Bractwa, niezależnie jednak od czynionych wysiłków, nikt jeszcze nie znalazł odpowiedzi na „fenomen Cybertronicu”.

AGENCI

Przypuszcza się, że wiele osób, zajmujących wysoką pozycję w rywalizujących z Cybertronicem korporacjach,

KARTEL

Kartel powstał, gdyż konieczne stało się stworzenie platformy, w ramach której przedstawiciele różnych megakorporacji mogliby porozmawiać o swych problemach na płaszczyźnie czysto dyplomatycznej, bez uciekania się do bardziej gwałtownych środków.

Kartel, składający się z członków pięciu delegacji megakorporacyjnych, stał się jedną z najważniejszych organizacji w Układzie Słonecznym. W skład każdej delegacji wchodzi tysiące dyplomatów, zarządców i korporacyjnych oficjeli.

Stworzony z myślą o ułatwieniu współpracy pomiędzy korporacjami, po pojawieniu się Legionu Ciemności Kartel przyjął bardziej agresywną postawę, dano mu bowiem prawo do walki z nowym złem. Stał się jedyną organizacją, która mogła być wspierana połączonymi w celu zwalczania Ciemności środkami, pochodzącymi od wszystkich gigantów rynku. Kartel stworzył elitarną formację wojskową, Żołnierzy Zagłady, w skład których wchodziłi najlepsi żołnierze i stratedzy każdej korporacji. Głównym zadaniem tej jednostki jest walka z istotami Mroku. Ich działania są koordynowane przez Kartel, który zajmuje się również ich administrowaniem.

Ludzie Kartelu prowadzą olbrzymią liczbę wewnętrznych dochodzeń, mających zapobiec infiltracji sił Legionu Ciemności. Wiele z operacji opisywanej organizacji jest opatrzonej tak wysoką klauzulą tajności, że nawet menedżerowie megakorporacji nie mają pojęcia, co w danej chwili porabiają oddziały Kartelu.

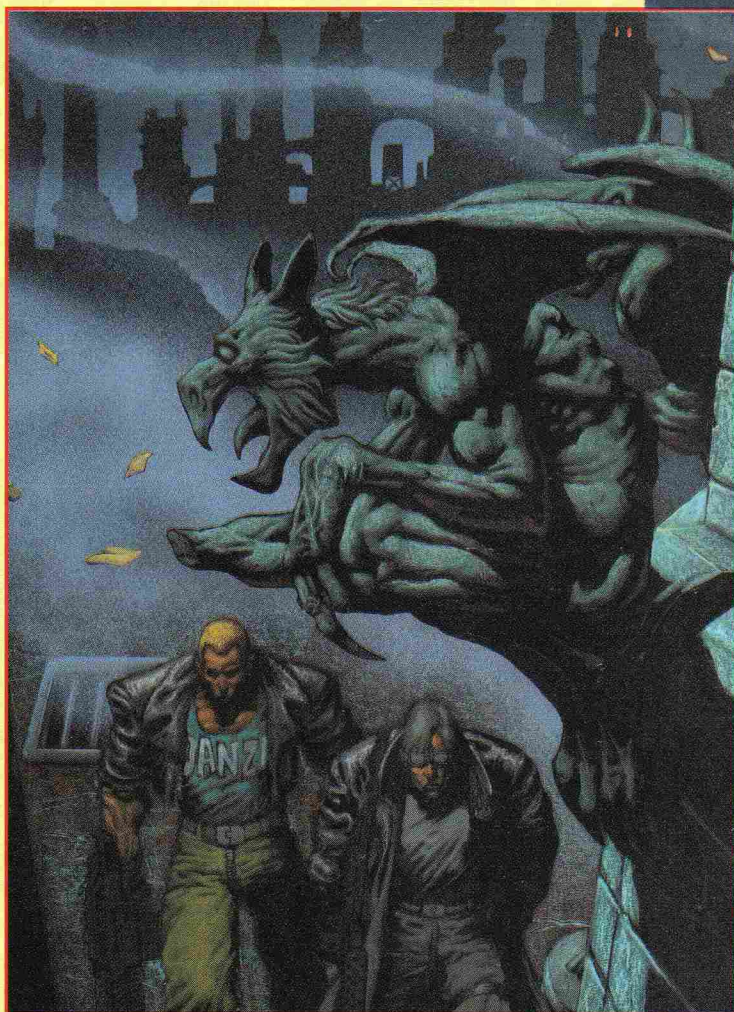
Wewnątrz tej skomplikowanej sieci intryg i tajnych operacji powstało wiele grup, działających bez jakiegokolwiek kontroli wyższych instancji, ich zamierzenia są okryte mrokiem tajemnicy. Korzystają z potęgi i wpływów Kartelu, by prowadzić nielegalną działalność, taką jak przemysł narkotyków i broni, wykonywanie płatnych zabójstw i szpiegostwo. Niektóre z tych grup są zdeprawowane do tego stopnia, że posunęły się do kontaktów z Legionem Ciemności i heretyckimi kultami. Nikt nie wie, co leżało u podstaw tych kontaktów.

STRUKTURA

W skład Kartelu wchodzi pięć delegacji megakorporacyjnych. Każda z nich jest sama w sobie potężną organizacją. Megakorporacje zapewniają tysiące polityków, dyplomatów, ekspertów, doradców i menedżerów, których zadaniem jest prowadzenie spraw Kartelu i reprezentowanie rozmaitych interesów ich macierzystych organizacji. Czołowi politycy tworzą ciało znane pod nazwą Wysokiej Rady. Komitet ten decyduje o wszelkich sprawach, z wyjątkiem tych, które dotyczą bezpieczeństwa. Te bowiem podlegają Radzie Bezpieczeństwa, w której

skład wchodzi wybrani delegaci i dyplomaci z każdej megakorporacji. Rada Bezpieczeństwa sprawuje bezpośrednią kontrolę nad Żołnierzami Zagłady.

Wysoka Rada ma dwie wyodrębnione komisje. Pierwsza z nich to Komitet Śledczy (KS), a drugi to Komitet Współpracy (KW). Ich celem jest prowadzenie spraw wymagających pełnej koordynacji działań, takich jak badanie mocy Ciemności lub nadzór nad wspólnymi operacjami wojskowymi.



Bractwo jest reprezentowane w Kartelu przez oddzielną delegację, nie posiadającą prawa głosu. Wchodzący w jej skład obserwatorzy mają prawo wglądu w działalność większości komitetów organizacji. Bractwo wie, że w ramach Kartelu działa wiele tajnych organizacji i aktywnie stara się przeniknąć w ich szeregi. W ten sposób ludzie Kardynała zdobyliby większą kontrolę nad Kartelem, a w konsekwencji również nad megakorporacjami.

OPERACJE

Kartel został stworzony z potrzeby znalezienia neutralnego forum, w ramach którego megakorporacje mogłyby prowadzić wspólne przedsięwzięcia i które pomagałyby w przewycięzeniu dzielących je różnic. W ramach tej organizacji miano przekazywać sobie informacje o planowanych działaniach i obmyślanych strategiach, rozwiązywać drażliwe kwestie. Po to powstały delega-



cje. Początkowo składały się z niewielkich grup wysoko kwalifikowanych pracowników korporacyjnych, lecz już wkrótce rozrosły się do monstrualnych rozmiarów i w tej postaci przetrwały do dnia dzisiejszego. Wraz ze wzrostem liczby poszczególnych delegacji, rosła też liczba operacji prowadzonych przez Kartel. Razem z powiększaniem się organizacji, pogarszała się współpraca i wymiana informacji pomiędzy jej poszczególnymi komórkami, co wkrótce przerodziło się w obecny zamęt. Wieczne wojny i konflikty pomiędzy megakorporacjami spowodowały, że niemożliwa stała się współpraca, dla której przecież Kartel został stworzony. Raz po raz negocjacje i rozmowy pokojowe przeradzały się nie w traktaty i układy, lecz w krwawe bitwy i bezustanne oskarżenia.

W chwili obecnej poszczególne delegacje zajmują się raczej dbaniem o interesy własnych organizacji, niż promowaniem współpracy.

Jednym z nielicznych projektów, którego końcowy rezultat nie odbiega od założeń, są Żołnierze Zagłady. Ma na to prawdopodobnie wpływ fakt, iż w skład Rady Bezpieczeństwa wchodzi nadzwyczaj kompetentni oficerowie. Jest to chyba jedyna część Kartelu, która działa zgodnie z początkowymi założeniami.

BIURA

Wszelkie sprawy, w których Kartel jest stroną zainteresowaną, są prowadzone przez jedno z dwóch biur tej organizacji. Bardziej znane jest Biuro Dochodzeń Zewnętrznych (BDZ), często nazywane po prostu Zewnętrzne. W jego kompetencjach leżą wszelkie sprawy nie związane bezpośrednio z oficjelami Kartelu. Zalicza się do nich śledzenie agentów Legionu Ciemności czy rozbijanie operacji piratów i przemytników. BDZ zajmuje się również większością morderstw.

Drugim biurem jest BDW, Biuro Dochodzeń Wewnętrznych, zwane przez ludzi Kartelu Wewnętrzne. Biuro zajmuje się wszystkimi sprawami, w które są zamieszani pracownicy Kartelu, a również tymi, które dotyczą polityki organizacji. Agenci tego Biura często zajmują się śledzeniem agentów Ciemności lub heretyków, którzy usadowili się w strukturach Kartelu.

ŻOŁNIERZE ZAGŁADY

Oficjalną organizacją wojskową Kartelu są Żołnierze Zagłady, najsłynniejsi i najlepsi żołnierze całego Układu Słonecznego. Są to specjalnie wybrani komandosi, szkoleni do walki z Legionem Ciemności. Mogą stawiać czoło gwałtowności nefarytów, gdyż wyszkolono ich tak dobrze, iż mogą uderzać w samo jądro Ciemności.

Żołnierze Zagłady podlegają Radzie Bezpieczeństwa. Ludzi do tej formacji dostarczają wszystkie megakorporacje, na nich również ciąży obowiązek utrzymania jednostki i dbania o to, by liczba Żołnierzy była zawsze taka sama – pięciuset. Wsparcie techniczne i funkcje administracyjne zapewnia Kartel, ale ludzie, którzy się tym zajmują i tak wywodzą się spośród pracowników megakorporacji.

ZESPOŁY BOJOWE. Oddział Żołnierzy Zagłady składa się zwykle z dwóch żołnierzy. Obaj są szkoleni we wszelkich rodzajach walki, lecz do różnego poziomu. Jeden z nich jest ekspertem w walce wręcz, a drugi strzelcem wyborowym.

Jednostki mogą jednak posiadać inną, uzależnioną od charakteru konkretnej misji, strukturę.

WYPOSAŻENIE. Sprzęt Żołnierzy Zagłady powstaje w laboratoriach megakorporacji, w bliskiej współpracy z personelem technicznym jednostki. Zawsze

korzysta się z najlepszych technologii i projektów. Wiele urządzeń wykorzystywanych przez Żołnierzy pozostaje jedynie w stadium prototypu.

Pancerz, który chroni ciała Żołnierzy Zagłady, jest zbudowany z warstw lekkiego plastiku i materiałów ceramicznych, pomiędzy którymi umieszczony jest dostarczony przez pracownię Cybertronicu materiał absorbujący impet pocisków.

ZADANIA. Żołnierzom Zagłady przydzielane są różne zadania, nigdy jednak nie wykorzystuje się ich do rozstrzy-

gania sporów pomiędzy korporacjami lub ich pracownikami. Nigdy też nie użyto ich w akcji przeciw Bractwu. Ich jedynym celem jest walka z siłami Legionu Ciemności.

Żołnierze Zagłady są specjalistami w walce na małą skalę. Wykorzystuje się ich w błyskawicznych rajdach przeciwko umocnieniom nieprzyjaciela, a w akcjach tego rodzaju rzadko uczestniczy więcej niż dziesięciu do dwudziestu żołnierzy.

Najbardziej niebezpiecznymi misjami są te, które wymagają przeniknięcia w głąb siedzib heretyków lub nawet samych potężnych Cytadel.

BRACTWO

NOWE ŚWIATŁO

Gdy światu groziło zniszczenie z rąk Legionu Ciemności, Bractwo urosło w potęgę. Ma swoich przedstawicieli w całym Układzie Słonecznym, od Merkurego do Plutona. A tam, gdzie pada jego światło, trwa walka z Ciemnością.

Bractwo jest odzwierciedleniem wszechmocnej, niezemskiej potęgi, upersonifikowanej w osobie Kardyna-

ła, duchowego przywódcy ludzkości. Jest on najbardziej wpływowym żyjącym człowiekiem, a na swe usługi posiada tajemnicze moce mistycznej energii.

Kardynał stworzył Inkwizycję, której celem jest walka z Legionem Mroku. Instytucja ta oczyszcza wszechświat z ohydnych zła, jakie można znaleźć zarówno we wnętrzu każdego z nas, jak i w kosmicznej otchłani. Odziani we wspaniałe pancerze, Inkwizytorzy Bractwa przeszukują światy, wypalając z ciała społeczeństwa każdą oznakę zła. Można ich znaleźć zarówno w zimnych pustkowiach Plutona i Jowisza, jak i na pustyniach Marsa i Merkurego. Inkwizytorzy nie ustają w tępieniu zła. Bez przerwy czuwają, gotowi uderzyć w serce Ciemności, stawić czoło dziesiątkom heretyków, walczyć ze złem, niezależnie od tego, jaką formę przybierze.

Głęboko w podziemiach Katedr, w obszernych bibliotekach, Mistycy Bractwa, kierowani światłem swego Kardynała, przeszukują przeszłość i zmienną przyszłość, by znaleźć odpowiedzi, które poprowadzą ludzkość ku Światłu. Obserwatorzy Bractwa są wszędzie, na każdym szczęble każdej megakorporacji i Kartelu. Nigdy nie odpoczywają, są zawsze czujni, obserwują i wypatrują jakichkolwiek oznak rozkładu, spowodowanego działalnością agentów Ciemności. Działanie przeciwko Bractwu jest uważane za zbrodnię przeciwko ludzkości.

Przedstawiona wyżej doktryna i moc Inkwizycji powodują, że megakorporacje akceptują obecność przedstawicieli Bractwa podczas spotkań rad nadzorczych, ich działalność w gremiach zarządzających poszczególnymi kompaniami. Jednak przed baczными oczami Inkwizytorów skrywa się tyle informacji, ile tylko można. Stało się to rodzajem śmiertelnie niebezpiecznej zabawy w chowanego, w której stawką jest, ni mniej, ni więcej, przetrwanie ludzkości.



POWOŁANIE KARDYNALSKIE

Bractwu powierzono zadanie wytopienia Ciemności, zarówno tej, która nas otacza, jak i tej, która tkwi w naszych wnętrzach. Jest to Powołanie Kardynalskie. Ten cel przyświeca wszelkim działaniom Bractwa, a wszystko, co stoi mu na przeszkodzie jest szybko i sprawnie usuwane.

Misja tępienia Ciemności opiera się na Słowie, interpretowanym przez Kardynała i Trzeci Zakon. Kluczową rolę w trudnym zadaniu walki z Mrokiem odgrywa Powołanie, gdyż Bractwo w dużej mierze jest zależne od silnych przywódców, uosabiających Światło i Prawdę.

Hasło „Powołanie Kardynalskie” jest znane w całym Układzie, słychać je na bitewnych polach, widać na murach, słychać w modlitwach i kazaniach Inkwizytorów.



KSIĘGA PRAWA

Słowo zostało zebrane w jednym gigantycznym woluminie, Księdze Prawa. Stanowi ona podstawę działalności Bractwa, a także Inkwizycji. Wierni (znaczna większość ludzkości) zawsze noszą przy sobie egzemplarz tej Księgi.

Każdy egzemplarz jest spisany na poświęconym papierze, wyprodukowanym przez Mistyków

Bractwa. Słowo zostało zapisane ręcznie przez urzędników Trzeciego Zakonu, w salach chronionych przez potężnych Mistyków i ich uczniów.

Podczas mszy kaznodzieje Bractwa korzystają z księgi, używają jej też święci bracia, dający duchowe wsparcie wiernym. Inkwizytorzy używają jej w charakterze kodeksu praw, a także księgi proceduralnej przy obławach na heretyków.

Tam gdzie Bractwo, tam też i Księga.

KRONIKI

Wieki temu, Kardynał Nathaniel I stwierdził, że Mroczna Harmonia może oddziaływać nie tylko na maszyny, ale również na słowo pisane. Gdy studiował starożytne księgi, antyczne rejestry i zwoje opisujące historię ludzkości, wszystko co czytał było przesiąknięte Ciemnością i zepsute.

Wezwał więc przed oblicze Kurii swego Lorda Skrybę – Aleksandra – i przydzielił mu zadanie zebrania całej wiedzy Bractwa w jedną Kronikę. Po wybudowaniu pierwszej Katedry, Aleksander osobiście wyrył Pierwszą Kronikę w świętym marmurze jej ścian, poza zasięgiem Ciemności.

By nie dać Mrocznej Harmonii żadnej szansy zakłócenia biegu historii, Kardynał dodatkowo wydał osobiście rozkaz. Nakazał w nim, by nigdy nie pozwolono na skopiowanie Kroniki żadnemu mężczyźnie ani żadnej kobiecie.

A gdy wzniesiono więcej Katedr, napisano więcej Kronik, którymi przyozdobiono ich niezniszczalne, nietykalne dla Mrocznej Harmonii mury, które będą trwały tak długo, jak samo Bractwo i ludzkość.

Obecnie liczba Kronik sięgnęła ośmiu, każda z nich jest wyryta na ścianach Katedry. Ich słów nie wolno wymawiać ani zapisywać, nawet Znawcy Sztuki nie odważają się usunąć ani jednego słowa ze świętych przekazów. Jest to zabronione pod karą śmierci.

Liczne sale Katedr są zawsze wypełnione rzeszą uczniów Bractwa, zapamiętujących słowa Kronik. Goście i wierni mogą wejść jedynie przy zachowaniu środków najwyższego bezpieczeństwa. Osoby fotografujące słowa Kronik są zabijane na miejscu.

SZTUKA

Kierowane światłem Kardynała Bractwo nauczyło się sposobów czerpania starożytnej mocy, dawno zapomnianej przez normalnych ludzi. Otwarto źródła tajemniczej energii, a Mistycy Bractwa poświęcili swe życia na zrozumienie i opanowanie tej nowej potęgi.

Choć na studiowanie tej życiodajnej mocy poświęcono czas kilku pokoleń, osiągnięto niewiele. Tym cenniejszy jest ten okrych wiedzy, który posia-

dają Mistycy. Wiadomo, że moc mogą kontrolować istoty o czystej duszy i myślach, że można ją kształtować na wiele sposobów dla celów zarówno obronnych, jak i ofensywnych. Wiadomo, że można jej używać nie tylko do niszczenia. Mistycy, którzy poświęcili się Sztuce Jasnowidzenia, rozwinęli swe zmysły znacznie lepiej niż przeciętni ludzie. Uchylają rąbka przyszłości, próbując przewidzieć bieg czasu. Przeszukują miliony umysłów ludzi, szukając w nich choćby najdrobniejszego śladu zakażenia zgnilizną Mroku. Zaglądają w najciemniejsze komnaty Legionu Ciemności, próbując odkryć sposoby pokrzyżowania planów agentów zła.

Lecz przyszłość nie jest ich jedyną domeną. Mistycy przeszukują również przeszłość, wywołując zdarzenia kształtujące teraźniejszość.

Moce Mistyków i rozmaite sposoby kontrolowania Sztuki są opisane w rozdziale „Sztuka”.

STRUKTURA BRACTWA

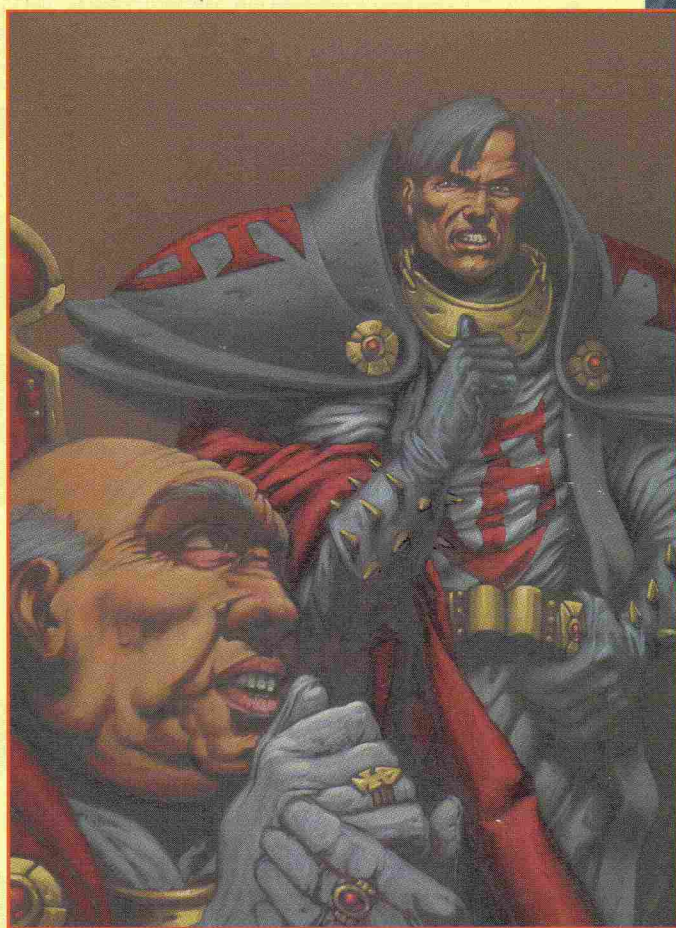
Bractwo jest organizacją hierarchiczną. Jej przywódcą jest Kardynał, bezpośrednio podlega mu Kuria. Jest to grupa wpływowych braci, kierująca czterema Zakonami, które zajmują się różnymi aspektami działalności Świętej Organizacji.

KARDYNAŁ. Bractwu przewodzi duchowy lider, Kardynał. Nikt nie kwestionuje jego potęgi i wiedzy, a do chwili odejścia w Światło, w jego rękach spoczywa władza nad całą organizacją. Jego Powołaniem i ostatecznym celem jest oczyszczenie Układu Słonecznego z wszelkiego pomiotu zła, Legionu Ciemności, mutantów lub po prostu siedlisk zarazy i degeneracji. Ten wieczny Zew przechodzi z Kardynała na Kardynała, jest zadaniem, z którego zwolni ich jedynie jego wykonanie.

Moce Kardynała umożliwiają mu niesłychanie głęboki wgląd w świat duchów, niemożliwy do osiągnięcia przez kogokolwiek innego ze sfery Światła. Kardynał jest absolutnym, niekwestionowanym i jedynym przywódcą. Jest równocześnie naczelnym dowódcą sił zbrojnych Bractwa, Najwyższym Inkwizytorem, najświetlejszym i najpotężniejszym z Mistyków i czołowym głosem Słowa.

KURIA. Kuria podlega bezpośrednio Kardynałowi. W jej skład wchodzi cieszący się największym szacunkiem bracia, przydzieleni do nadzorowania rozmaitych sfer działalności Bractwa.

Kuria jest odpowiedzialna za bezpośrednie zarządzanie czterema Zakonami, dysponuje uprawnieniami do swobodnego prowadzenia dochodzeń wewnętrznych, śledztw i oczyszczeń. Grono to jest odpowiedzialne jedynie przed Kardynałem i Wysoką Inkwizycją. Pod Kurią są cztery Zakony. Są to wy-



działy Bractwa, każdy z nich poświęca się jednemu z aspektów działalności organizacji. W ramach swojej działalności każdy Zakon dysponuje prawie nieograniczonymi kompetencjami. Zakony dzielą się na cele, a te z kolei mają pod sobą sieć mniejszych komórek.

MISTYCY. Pierwszy Zakon zwany jest organizacją Mistyków. Są oni podzieleni na trzy główne cele: Jasnowidzów, Manipulatorów i Iluzjonistów.

Iluzjoniści używają Sztuki do manipulowania rzeczywistością, tworzenia fizycznych fenomenów dla celów ofensywnych i defensywnych. Są mistrzami iluzji i manipulacji żywiołami.

Mistycy, którzy zajmują się sekretami umysłu, noszą nazwę Manipulatorów. Używają swych mocy do przeszukiwania i manipulowania umysłami istot rozumnych. Posiadają moc umożliwiającą im przekroczenie barier stojących przed ludzkością i zrozumienie ludzkich pragnień, emocji, myśli, uczuć, wspomnień i podświadomych dążeń. Ludzie obawiają się ich być może jeszcze bardziej niż Iluzjonistów.

Cela Jasnowidzów, podzielona na komórki Proroków i Kronikarzy, odpowiedzialna jest za przeszuki-



wanie przeszłości i przyszłości. Jej Mistycy korzystają ze swych mocy, by przyglądać się historii i przyszłości ludzkości. Uczniowie zaś bez końca zapisują wydarzenia zaistniałe we wszystkich światach i opisują wzory Mrocznej Harmonii, by zinterpretowali je ich następcy, kolejni Kronikarze.

Znawcy Sztuki są najbardziej tajemniczymi z Mistyków Bractwa. Osiągnęli oni w ramach swej specjalności tak wysoki stopień specjalizacji, że można ich porównać z samym Kardynałem. Są niezwykle potężnymi mistrzami Sztuki. Z nich składa się krąg doradców Kardynała, doradzających mu w sprawach mistycznych.

INKWIZYCJA. Drugi Zakon to Inkwizycja. Jest ona podzielona na kilka mniejszych cel, z których najważniejsze są komórki Inkwizytorów, Wywiadu, Świętych Wojowników, innych jednostek wojskowych i Dochodzeń Wewnętrznych i Zewnętrznych.

Inkwizycja jest dla Kardynała najważniejszym środkiem ukończenia stojącego przed nim olbrzymiego zadania. Kontroluje ona wszystkie wojskowe siły Bractwa będące w bezpośredniej walce z Legionem Ciemności. Wszystkie kampanie tego rodzaju nadzorują Wysocy Inkwizytorzy.

Inkwizycja zajmuje się również poszukiwaniem heretyków – ludzi którzy dostali się we władanie Ciemności – oraz agentów Legionu Mroku, którzy przeniknęli do naszego społeczeństwa. Inkwizytorzy wytaczają procesy, badają podejrzanych, odpuszczają grzechy osobom o słabej duszy i wiecznie poszukują tych, którzy współpracują z Ciemnością. Inkwizycja ma prawo do działania w roli sędziego, ławy przysięgłych i kata w każdej interesującej ich sprawie.

Inkwizytorzy są elitarnymi członkami Bractwa, posiadają moce niedostępne dla zwykłych ludzi. Są doskonale wyszkoleni w sztuce wojny, w istocie rzeczy są jednymi z najlepszych wojowników ludzkości. Dorównują im jedynie Święci Wojownicy i Żołnierze Zagłady. Posiadają olbrzymią władzę i nie zawahają się przed użyciem siły, koniecznej do wykorzenienia zła ze światów ludzkości.

Specjalni żołnierze Inkwizycji, przydzielani jedynie do zadań, które wymagają skrytobójstwa, są nazywani Mortyfikatorami. Ci Inkwizytorzy specjalizują się w wykonywaniu skrytobójczych misji, które prawie zawsze wiążą sukcesem.

MISJA. Trzeci Zakon jest często określany mianem Misji. Jego zadaniem jest niesienie przesłania Bractwa, zajmowanie się Słowem i dbanie o to, by nie zaginęło w mrokach naszych czasów.

Jest to największy Zakon, dzieli się również na największą liczbę komórek. Najważniejszymi z nich są Komórki Misji, Artefaktów i Skrybów.

Komórka Misji głosi Słowo wszelkimi dostępnymi środkami. Używając zarówno własnych mediów, jak i należących do korporacji, Bractwo bombarduje odbiorców przekazami na temat tego, jak być dobrym obywatelem i jak rozpoznać skażenie Ciemności. Po ulicach chodzą kaznodzieje, grupy misjonarzy odwiedzają fabryki i firmy – głoszą Słowo i dają ludziom wiarę. Dzięki tym działaniom Słowo dociera do miliardów ludzi. Z podobnych środków korzysta Drugi Zakon, którego agenci gromadzą informacje w przebraniach wędrownych duchownych.

Zadanie Komórki Artefaktów polega na zachowaniu tych wszystkich świętych – i przeklętych – artefaktów, które ujrzały światło dzienne od czasów kardynała Nathaniela. Na tych uczonych mężczyznach i kobietach, często naukowcach lub Mistykach, spoczywa obowiązek wyszukiwania, badania i przechowywania potężnych przedmiotów mocy, a także niszczenia tych, które są zbyt niebezpieczne, by ludzkość mogła je zatrzymać.

Cel stojący przed braćmi z Komórki Skrybów jest nużący, lecz niezwykle ważny. Ich zadaniem jest

uczenie się i ciągłe aktualizowanie Kronik i Księgi Prawa, a także zachowanie wszelkich prawdziwych części Słowa. Liczni Skrybowie wypełniają skrytoria, obserwowani podczas swej niekończącej się i koniecznej pracy przez czujne oczy interpretatorów – Archiwistów i Inkwizytorów. Przy kopiowaniu Słowa nie ufa się urządzeniom mechanicznym. Zbyt wiele maszyn zostało dotkniętych Ciemnością, by można im było powierzyć tak ważne zadanie.

ADMINISTRACJA. Najszersze kontakty ze światem ma Zakon Czwarty: Administracja. Do niego należy prowadzenie codziennych spraw Bractwa, a dodatkowo nadzór nad poczynaniami wszystkich megakorporacji. Większość pracowników tego zakonu to dyplomaci lub menedżerowie.

Jednym z głównych zadań Czwartego Zakonu jest zapewnienie Bractwu środków do wykonywania Misji. Konieczne do tego materiały pochodzą częściowo ze zdobyczy lub z datków wiernych, lecz większa część pochodzi z operacji finansowych, jakie Bractwo prowadzi z megakorporacjami. Posiadając udziały w stowarzyszonych z korporacjami firmach, Święta Organizacja może kontrolować przynajmniej część z megakorporacyjnych operacji. Korzysta się z tego, gdy niezbędne jest wysunięcie jakichś żądań lub zmuszenie korporacji do wycofania się z pewnych decyzji.

Czwarty Zakon zajmuje się również dyplomacją. Dotyczy ona albo Kartelu, albo megakorporacji. Dyplomaci Bractwa są znakomitymi ekspertami, nie zaprzestają swych działań nawet w obliczu gróźb, ekskomuniki lub śledztwa Inkwizycji.

KATEDRY

Katedry wznosi się zazwyczaj w miejscach, w których Bractwo cieszy się poparciem licznych wiernych i gdzie jego pozycja jest silna.

Są to wspaniałe budynki ozdobione licznymi, bardzo wysokimi wieżami, witrażami i kamiennymi gargulcami. Liczne łuki i potężne sklepienia tworzą podniosłą atmosferę, a jednocześnie przydają całej budowli lekkości. Na otwartych dziedzińcach stoją posągi świętych męczenników i wojowników, a w bezkresnych korytarzach Kardynał spogląda na swych wyznawców z licznych portretów. Wszystko to stwarza wrażenie siły, potęgi i mocy.

Świątynia służy jako symbol całego ruchu i jako miejsce zgromadzeń wiernych. Wszystkie katedry są miejscami świętymi, służącymi zarówno wyznawcom, jak i Bractwu. Potężne budynki są bowiem bazami wojskowymi, ich lochy służą Inkwizycji, a obszerne sale wypełnione są medytującymi. Pod większymi katedrami leżą głębokie podziemia,

w których skrybowie przechowują olbrzymie biblioteki Bractwa.

Największą Katedrą (często zwaną po prostu Katedrą) jest, oczywiście, Święta Kopuła w Lunie, w której znajduje się grobowiec Nathaniela, pierwszego Kardynała. Druga co do wielkości katedra – Kopuła Hieronymusa – stoi w Fukido na Merkurym, a trzecia w San Dorado na Marsie.



WOJSKO

Oddziały wojskowe Bractwa są liczne i wielorakie. Najśłynniejsze z nich to elitarni strażnicy Kardynała (Furie) i Święci Wojownicy, najbardziej oddani wojownicy Inkwizycji.





Kardynał Dominik — biskup Luni

FURIE. W skład tego oddziału wchodzi mający za sobą wiele lat służby weterani wojsk Bractwa, których poświęcenie dla sprawy nie budzi żadnych wątpliwości. Ten wydzielony ze struktury Świętej Organizacji oddział przyjmuje rozkazy jedynie od Kardynała lub Kurii. Jego żołnierze są szkoleni przez Świętego Przywódcę i Znaców Sztuki, a dowodzenie nimi powierza się jedynie najlepszym Inkwizytorom.

ŻOŁNIERZE. Pozostałe oddziały Bractwa są zarządzane przez Inkwizycję. Ta organizacja rządzi

wszystkimi wojującymi ze złem żołnierzami Kardynała – od szeregowych żołnierzy do elity, zgromadzonymi pod świętym sztandarem komandosów. Wspólny cel i starania Trzeciego Zakonu leżą u podstaw niezwykle wysokiego morale armii. Dezerterzy są nieliczni, gdyż strach przed Inkwizycją jest równie wielki, jak groza wzbudzana przez Ciemność.

Żołnierze Bractwa są wybierani spośród ludności całego Układu Słonecznego. Wielu z nich to ochotnicy, są oni znaczącą większością w armiach Obrońców Ludzkości.

Wszyscy żołnierze wstępujący do armii Bractwa przechodzą szkolenie w sztuce wojennej. Wszyscy są również zapoznawani z Kardynalskim Słowem.

ŚWIĘCI WOJOWNICY. Święci Wojownicy, fanatyczni żołnierze walczący wyłącznie z siłami Legionu Ciemności, pochodzą z wszelkich warstw społeczeństwa. Są odpowiednikiem korporacyjnych Żołnierzy Zagłady. Wszyscy Święci Wojownicy mają jedną wspólną cechę – całkowite oddanie sprawie Bractwa. Powierzono im zadanie wyćpienia z naszego układu wpływów Mrocznej Duszy i nic nie powstrzyma ich przed jego wykonaniem.

Stawiane przed nimi wymagania są wysokie, a jedynie nieliczni dostępują zaszczytu służby w tej jednostce. Ci, którym udaje się ta sztuka, są nagradzani przywilejami niedostępnymi dla normalnych obywateli.

Wojownicy są często wysyłani do tych obszarów naszego układu, w których toczą się najzacieklejsze boje. Te zarażone złem i ociekające krwią bitewne pola są ostatecznym sprawdzianem ich wiary. Najlepsi żołnierze Kardynała operują często za liniami wroga, zazwyczaj stanowią też czołowe oddziały dużych ofensyw.

Wojowników nigdy nie wykorzystuje się przeciwko wrogowi, który nie jest powiązany z Legionem Ciemności, lecz ponieważ zło rozprzestrzeniło się tak szeroko, jest to czasami trudne do odróżnienia. Dlatego Obrońcy Ludzkości wciąż walczą.

PRZYSIĘGA KARDYNAŁSKA

Przed przystąpieniem do Bractwa, każdy nowicjusz musi złożyć Przysięgę Kardynalską. Ślubuje w niej posłuszeństwo Kardynałowi, składa przysięgę dochowania tajemnic Światła, przyrzeka wykonywać każdy rozkaz przełożonych i wyrzeka się Ciemności.

LEGION CIEMNOŚCI

PRZYBYCIE APOSTOŁÓW

Legion Ciemności jest wcielonym złem i Mrokiem. Apostołowie Ciemności od niepamiętnych czasów poszukiwali dostępu do naszego świata. Czekali na chwilę, gdy będą mogli rozpocząć Mroczną Krucjatę skierowaną przeciwko ludzkości.

To właśnie ludzie zbudzili grozę uśpioną na dziesiątej planecie, Neronie. Odnaleźli na nim niezemskie budowle i pieczęcie. Kierowani zdradzieckimi podszeptami Mrocznej Harmonii, uwolnili Ciemność z jej starożytnych więzów.

Otworzyli Wrota, przez które Mroczna Dusza wkroczyła do naszych światów. Wkrótce ludzie o słabej woli i ci, których skaził Mrok, ulegli pokusie Wielkiej Ciemności. Mrok żywił się zdeprawowanymi myślami i uczuciami ludzi i trzeba przyznać, że głód mu nie groził. Moc ludzkich umysłów dała Mrocznej Duszy niezbędną jej energię, wkrótce więc narodził się pierwszy Apostoł, Ilian, Władczyni Mroku. Pod jej kierunkiem Mroczna Harmonia zaatakowała światy ludzkości i położyła fundamenty pod mającą wkrótce nastać erę Ciemności.

Wraz z narastaniem rozpacz i chaosu, wzrastała liczba ofiar. Ożywiony rozpaczą i trwogą pojawił się Muawijhe, Pan Szaleństwa. Wkroczył w królestwo snu i marzeń. Odtąd i w krainie snów ludzie nie mogli już znaleźć ukojenia.

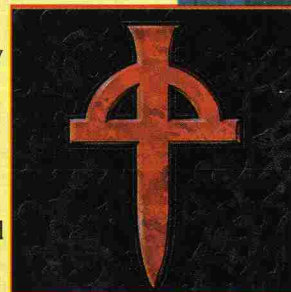
Ludzkość próbowała stawić czoło Apostołom, lecz nie mogła się zdobyć na porzucenie swych własnych, wewnętrznych utarczek i rozgrywek. Megakorporacje toczyły wojny, nikt nie ufał nikomu. Tak z Ciemności narodził się Semai, Pan Nienawiści, Żywiciel Zemsty. Powierzono mu misję zwrócenia przeciw sobie krewnych, skorumpowania przywódców ludzkości, zasiania w umysłach ludzi ziaren Ciemności.

W ten sposób przygotowano miejsce dla największego konfliktu, jakiemu kiedykolwiek ludzkość stawiała czoło. Po jednej stronie stało Bractwo i podzielone siły megakorporacji, po drugiej – oddziały Ciemności. Z potyczek i pierwszych granicznych bitew narodził się Algeroth, Demoniczny Władca Mrocznej Technologii i Pan Zniszczenia. Przejął siły Mroku, przetworzył je w Legion Ciemności i nadał złu brutalną, fizyczną moc niszczenia światów.

Hordy Ciemności, prowadzone przez tego potężnego zdobywcę, ruszyły do boju. Nieustannie atako-

wały umocnienia naszych oddziałów.

W całym Układzie Słonecznym rozgrywały się wielkie bitwy. Ognie wojny płonęły na każdym ze światów, ciała poległych zalegały bitewne pola. Wkrótce z próżni wyłonił się Demnogonis, Piąty Apostoł. Jego śladem, od bitwy do bitwy, podążały brud i zaraza, głód i mutacje. Zaraził nasze miasta trądem herezji, a naszych żołnierzy licznymi chorobami.



CZAS MROCZNEJ HARMONII

Był to dopiero początek czasów Mroku.

W całym Układzie Słonecznym szerzą się plagi i zarazy. Czasami całe planety padają ofiarą niszczących mocy Ciemności. Prorocy Mroku i wyznawcy Mrocznej Harmonii planują upadek ludzkości. Pomagają im heretycy, ludzie skuszeni obietnicami Mrocznej Harmonii. Niszczą oni podstawy społeczeństwa i wabią słabych w sidła Ciemności.



Na polach bitew Apostołowie Ciemności i generałowie Legionu rozkazują swym legionistom i nekromutantom raz za razem atakować wojska ludzkości. Zagubionym душom, walczącym z szaloną energią, towarzyszą straszliwi razydzi i nefaryci. Nadszedł czas Mrocznej Harmonii.

DUSZA CIEMNOŚCI

Legion Ciemności jest kierowany przez wyższą istotę, byt tak potężny, że inne złe stwory są zaledwie nikłym odbiciem jego potęgi. Byt ten nie ma imienia ani znanej manifestacji fizycznej. Nazywamy go Mroczną Duszą lub Wielką Ciemnością.

Nikt, poza Apostołami i kilkoma wybranymi nefarytami, nie doświadczył jej obecności.

Byt ten istnieje poza naszymi materialnymi wymiarami, tam, w tajemnicy, snuje swoje niepojęte plany. Z cierpliwością właściwą jedynie wyższym bytom, Ciemność walczy o spełnienie swego pragnienia. Dobrze wie, że czas jest jej największym sojusznikiem.

APOSTOŁOWIE

Apostołowie Mroku narodzili się z Mrocznej Harmonii, są najpotężniejszymi sługami Mrocznej Duszy. Dowodzą jej materialnymi i niematerialnymi armiami. Dano im moce kuszenia i więzienia słabych dusz, tworzenia i dowodzenia Legionami zła, zmiany i psucia rzeczywistości, czasu i przestrzeni. Dla istot wchodzących w skład Legionu Ciemności i dla przeklętych na wieki heretyków, którzy zdradzili Światło, Apostołowie są bóstwami.

Każdy z pięciu Apostołów jest unikalny. Wszyscy mają swe Mroczne zadania i dowodzą własnymi Legionami. Stojące przed nimi cele są częścią większej całości, sieci tkanej przez Mroczną Duszę, w której zniszczenie ludzkości oznacza jej ostateczne zwycięstwo.

RYWALIZACJA RODZENSTWA

Wszyscy Apostołowie wyłonili się z tej samej, surowej mocy, z Mrocznej Harmonii. Ich mistrzem jest Mroczna Dusza i nie znają innego pana.

Ilian, jako Pierwszy Apostoł, jest przywódcą całej piątki i ma największą władzę nad Mroczną Harmonią. To właśnie przy jej pomocy rządzi swym rodzeństwem. Algeroth jako jedyny otwarcie się jej przeciwstawia. Wspiera go Semai, a Demnogonis i Muawijhe snują swe własne Mroczne i tajemnicze plany. Nie popierają jawnie nikogo ze swego potężnego rodzeństwa, mając nadzieję, że skłócona dwójka zetrze się w śmiertelnym boju, pozostawiając miejsce dla pozostałych.

Ilian dobrze wie o rywalizacji wśród swego młodszego rodzeństwa i o tym, że planowane jest jej obalenie. Powstrzymuje jednak swą mściwą dłoń, gdyż zarówno ona, jak i jej bracia, odpowiadają przed Mroczną Duszą.

Ponieważ ostateczny cel wszystkich Apostołów jest identyczny (zagaszenie ostatniego światła w naszym układzie), te mroczne istoty do pewnego stopnia współpracują ze sobą. Udzielają sobie mocy, niedostępnych dla któregoś nich, ale ma to swoją cenę. Takie interesy trwają od stuleci i to dzięki nim powstał Legion Ciemności.

LEGIONY

W skład armii Legionu Ciemności wchodzi dziesiątki straconych dusz, uwięzionych przez technologię Mrocznej Harmonii i przesyconych tchnieniem Mrocznej Duszy.

Istoty z innych wymiarów tworzą hierarchię. Każdemu z Mrocznych Panów podlegają nefaryci, istoty skażone naturą swych mistrzów. Działają oni jako porucznicy Legionu, prowadzą do boju jego kohorty.

Jeszcze niżej w hierarchii stoją inne stwory – niektóre z nich nawet kiedyś były ludźmi. Razydzi, ezo-ghule i kuratorzy – wszystkich można znaleźć w szeregach Legionu. Stworzyli ich Apostołowie bądź zaciągali się sami na krucjatę przeciwko ludzkości. Oprócz nich, każdy z Apostołów ma swoje osobiste sługi.

Miliony legionistów gromadzą się pod sztandarami Apostołów. Większość żołnierzy Zła to właśnie te przeklęte dusze – więźniowie, niegdyś martwi, zebrani z bitewnych pól i obdarzeni nowym życiem w niewoli Mrocznej Harmonii. Hordy bezmyślnych zombie atakują pozycje obrońców, pokonując ich po prostu swą liczebnością.

NEFARYCI

Nefaryci, odwieczni wrogowie rodzaju ludzkiego, są najgroźniejszymi istotami Legionu. Są oficerami Mrocznych Armii. Wśród nich również istnieje pewna hierarchia, najpotężniejszymi z nich są nefaryccy władcy, odpowiedzialni jedynie przed swymi Apostołami.

Każdy nefaryta dysponuje mocami i zdolnościami, które czynią go zupełnie unikalnym. Ich natura jest różna, a oni sami są w pełni kontrolowani jedynie przez Apostołów. Niektórzy nefaryci posiadają wielką wiedzę o Mrocznej Harmonii i wykorzystują ją w bitwach z ludźmi.

Nefaryci są najlepszymi wojownikami Legionu Ciemności. Są doświadczeni i potrafią samodzielnie podejmować decyzje. Ich lojalność nie podlega żadnej wątpliwości. Nad swymi podwładnymi posiadają całkowitą kontrolę – najmniejsze pomyłki są karane losem gorszym od śmierci.

Fizyczny wygląd nefarytów jest uzależniony od Apostoła, któremu służą. Wszyscy nefaryci roztaczają wokół siebie potężną, mroczną i złą aurę. Z ich ciała wyrastają ostre szpikulce i inne metalowe wszczepy. Najgorsze są ich twarze będące groteskową parodią ludzkiego oblicza, z oczami pozbawionymi źrenic.

Nefaryccy władcy nie w pełni odpowiadają powyższemu opisowi. Wraz ze wzrostem ich mocy, ciała władców stają się coraz bardziej wynaturzone i zdeformowane, często również rodzą się oni powtórnie, w nowych ciałach, których kształt bardziej odpowiada ich koszmarnej naturze.

MROCZNE WZORY

Legion Ciemności otacza aura, ciemna i potężna. Jest ona znana jako Mroczna Harmonia. To źródło mocy Legionu, wrota do Duszy Ciemności. Apostołowie, nefaryci i mistycy Mrocznej Duszy właśnie z niej czerpią swe złe moce. Heretycy są nauczani używania Mrocznej Harmonii przez byty lub kultystów, stojących wysoko w hierarchii Legionu.

Każdy z Apostołów reprezentuje oddzielny wzór w Mrocznej Harmonii, nierozzerwalnie związany z jego misją. Wzory te dają ich czcicielom rozmaite, uzależnione od ich panów moce.

ILIAN. Ilian, jako strażniczka Mrocznej Harmonii, jest najpotężniejsza z Apostołów. Nie istnieje rzecz, której z pomocą Mrocznej Duszy nie mogłaby ona dokonać.



Słudzy Ilian przywołują istoty z innych wymiarów, otwierają wrota do innych rzeczywistości. Przemierzają przestrzeń i władają przejściami pomiędzy różnymi wszechświatami. Ich niszczyielskie moce są niezmierzone. Napełniają niezliczone miliony umysłów mrocznymi snami i straszliwymi wizjami.



MUAWIJHE. Muawijhe używa Mrocznej Harmonii do rozprzestrzeniania szaleństwa na naszych planetach. Jego magowie są biegli w niszczeniu umysłów, myleniu zmysłów i wywoływaniu okropnych wizji. Posiadają również możliwość kroczenia pomiędzy wymiarami, według swej woli zmieniając otaczającą ich rzeczywistość.

SEMAI. Semai korzysta z mocy Mrocznej Harmonii do szpiegowania ludzkich światów i do wypaczania otaczającej nas rzeczywistości. Jego mistycy korumpują niewinne ofiary, zawsze próbując wynaleźć nowe sposoby rozpowszechniania herezji swego pana. Obserwują przepływ Światła i Ciemności, przepowiadają działania Bractwa i kierują siłami Mrocznej Duszy.

ALGEROTH. Ten Apostoł kroczy drogą ognia i zniszczenia. Jego magowie otwierają bramy

i przejścia do innych, bardziej Mrocznych wymiarów i sfer istnienia. Zwabiają w nie śmiertelnie groźne istoty nieznanego pochodzenia, które wypuszczają następnie na swych wrogów.

DEMNOGONIS. Słudzy Demnogonisa rządzą chorobami i zarazami. Jego mistycy szerzą rozkład i zgniliznę w całym Układzie Słonecznym, bez końca poszukując nowych plag, dzięki którym mogą siać śmierć i zniszczenie.

CYTADELE

Cytadele zajmują ważne miejsce w strategii Legionu Ciemności. Ich kształty, przypominające Mroczną Cytaadelę na Neronie, wzbudzają strach w sercach ludzi. Ciemne, pokręcone, okryte cieniem czarnych chmur, potężne budowle służą złej sprawie.

Po zagarnięciu świeżo zdobytych ziem, roje tekronów i niewolników Algerotha kładą w jedną noc fundamenty Cytadeli. Po upływie kilku kolejnych dni i nocy, w czasie których robotnicy niczym mrówki krążą po jej powierzchni, Katedra Ciemności zostaje ukończona. Pokrywają ją sekretne znaki Mrocznej Harmonii.

Cytadele spełniają kilka funkcji. Służą jako postęrniki na granicy zła, wyraźnie oznaczając dominia Apostołów. Są również fortecami, bazami i obozami szkoleniowymi, więzieniami, izbami tortur, bibliotekami i świątyniami.

Panem każdej Cytadeli jest nefarycki władca, dowodzący stacjonującymi w niej oddziałami. W ich skład wchodzi przerażający wojownicy, którzy równie dobrze mogą bronić Cytadeli, jak i przeprowadzać z niej akcje ofensywne. Ważnym zadaniem tych żołnierzy ciemności, jest sprowadzanie panom Cytadeli nowych ofiar, które zostają włączone w szeregi Legionu.

Jeśli władca Cytadeli potrafi dobrze włączyć Mroczną Harmonię lub pomaga mu Pani Próżni, może otworzyć wrota, przez które sprowadza do bitwy nowe, przerażające istoty. Wrót tych używa się też do komunikacji pomiędzy dowódcami Apostołów i ich panami.

Wszystkie Cytadele stoją w miejscach wyznaczonych przez skomplikowane, powiązane z każdym z Apostołów wzory Mrocznej Harmonii. Jedynie Panowie Zła rozumieją znaczenie tego faktu.

ILIAN. Cytadele Ilian są potężnymi, zdobionymi licznymi łukami klasztorami. Podłogi korytarzy wyścielają kamienne płyty. We wnętrzach Cytadel wyznawcy Ilian są nauczani tajemnic Mrocznej Harmonii. Niczym zakapturzeni mnisi, przewracają karty zakurzonych ksiąg, by powiększyć swą moc i wiedzę.

Cytadele Pani Próżni są wznoszone w miejscach, w których Ciemność posiada stałe wpływy, tam gdzie nie sięga czujny wzrok Bractwa. Głównymi twierdzami Ilian są Pluton i Neron, lecz jej wpływy są bardzo silne również na Wenus.

MUAWIJHE. Muawijhe wznosi swe Cytadele w tajemnicy, tam gdzie jego wyznawcy założyli silne kultury lub w miejscach, gdzie króluje szaleństwo. Jego Katedry są stosunkowo nieliczne, a nowe są zakładane w głębokiej tajemnicy. Często jedynie zachowanie ludzi, mieszkających w pobliżu Cytadeli, zdradza obecność Pana Wizji, gdyż oblęd zawsze podąża jego śladem.

SEMAI. Cytadele Semai są nieliczne i ukryte, wznoszą się na planetach, na których wpływy Legionu Ciemności nie podlegają żadnej dyskusji. W nich słudzy Pana Nienawiści czerpią moc Mrocznej Harmonii, próbując odnaleźć ludzi o słabych umysłach.

Większość z Cytadel Semai jest pobudowana w ludzkich dominacjach – w dżunglach Wenus, na równinach Marsa, głęboko w naszych metropoliach. Jego Cytadele mają różny wygląd, ale wszystkie dzielą jedną cechę: czarodziejskie lustra, przez które mistycy i magowie utrzymują kontakt z Semai szpiegując ludzi o słabych umysłach.

Mniejsze Cytadele służą jako ośrodki kultu i kryjówki dla agentów Kłamcy. Jedynie największe i najpotężniejsze Cytadele są rządzone przez nefarytów, ponieważ w tych tajnych ich obecność z pewnością przyciągnęłaby uwagę Bractwa.

ALGEROTH. Apostoł Wojny potrzebuje baz, z których może wyprowadzać ataki i gdzie może uzupełniać swe oddziały. Swe Cytadele buduje w dobrze chronionych miejscach, gdzie nie sięga wzrok Bractwa.

Jego Cytadele są również fabrykami. Dla swych Legionów Algeroth wciąż potrzebuje nowej broni, nowych legionistów i nowych istot. Dlatego właśnie duża część komnat Cytadel Algerotha to wypełnione mechanicznymi i biotechnicznymi urządzeniami pomieszczenia, w których tekroni i ich niewolnicy pracują nad nowymi projektami.

DEMNOGONIS. Krzywe wieże Cytadel Demnogonisa są widoczne wszędzie tam, gdzie wielkie bitwy zniszczyły ziemię i pozostawiły w niej głębokie rany.

Do nich to przyprowadza się nowe ofiary, jeńców schwytanych na polach bitew. Służą oni jako materiał, na którym próbuje się nowe, coraz straszliwsze choroby. Badania te prowadzi się w wielkich pomieszczeniach, a smród śmierci i trądu bije z każdego zakamarka. Głębokie jamy skrywają tych, którzy nie doznali jeszcze błogosławieństwa żadnej



choroby lub nie są już przydatni nawet wielkiemu Obrzydliwcowi.

STALOWA TABLICA

Pierwszymi ludźmi, którzy wylądowali na Plutonie, byli Imperialni konkwistadorzy: naukowcy, astronomowie, badacze i astronauty, chcący poszerzyć wiedzę o Układzie Słonecznym i wszechświecie.

Odnaleźli tam Stalową Tablicę. Spoczywała zagrzebana wiele kilometrów pod powierzchnią planety. Natychmiast wykryły ją czułe instrumenty badaczy. Tajemniczy obiekt ciekawił, drażnił i kusił. Wkrótce, na własną zgubę, wydobyli go na powierzchnię. Wypuścili na wolność Mroczną Duszę. Złamali Pierwszą Pieczęć Odepchnięcia.

Wydaje się, że od tej chwili nie upłynęło dużo czasu, gdy Ciemność zdołała pojawić się w formie fizycznej na światach ludzkości.

Nie istnieją żadne wizerunki Stalowej Tablicy, nie przeżył też nikt z jej odkrywców. Odległy, zagłuszony przez szumy głos przekazał jedynie wiadomość o błyszczącej światłem płycie, umieszczonej pośrodku gigantycznego ołtarza, pokrytego rytami podobnymi do twórczości ziemskiej kultury neolitu.

Później zapadła cisza.

ZASADY



WPROWADZENIE

Strefa Wojny jest grą bitewną, umiejscowioną w świecie *Kronik Mutantów*, a przeznaczoną dla dwóch osób. By z niej korzystać potrzebny jest niniejszy podręcznik, kilkanaście figurek firmy Heartbreaker, kostka dwudziestościenne, miarka oraz kilka czystych kartek papieru. Na końcu książki dołączyliśmy zestaw żetonów zatytułowanych „Ukryty” i „Czeka”. Znajdziesz tam również wzorniki zasięgów broni. Możesz je skopiować, nakleić na jakąś tekturkę i wyciąć, jeżeli nie chcesz niszczyć swego podręcznika.

Przydałyby się również jakieś modele budynków, drzew i zarośli oraz specjalny stół do gry, ale nie są to rzeczy niezbędne. W *Strefę Wojny* można grać na dowolnej pustej, płaskiej przestrzeni, takiej jak stół w jadalni czy nawet kawałek podłogi.

Figurki Heartbreakera i kostki dwudziestościenne (które są naprawdę niezbędne) powinieneś bez specjalnych problemów znaleźć w każdym dobrze zaopatrzonym sklepie z grami. W miejscu, w którym zakupiłeś ten podręcznik możesz z pewnością uzyskać wszelkie nie-

zbędne informacje. Gdybyś nie mógł znaleźć żadnego sklepu, skontaktuj się bezpośrednio z wydawnictwem MAG.

ZANIM ROZPOCZNIESZ GRĘ

Zanim rozpoczniesz grę, powinieneś kupić i pomalować kilka figurek Heartbreakera. Każdy z graczy powinien wybrać dla siebie tę armię, która mu najbardziej się podobą, po czym zgromadzić co najmniej jedną drużynę miniatuerek. Dodatkowo należałoby przynajmniej raz przejrzeć poniższe zasady. Wbrew pozorom nie są one zawiłe. Na razie wystarczy, jeżeli po prostu rzucisz na nie okiem po to, by później w trakcie rozgrywki nie mieć problemów z odnalezieniem potrzebnego przepisu. Rozgrywając swą pierwszą bitwę, powinieneś mieć podręcznik na podorędziu, by wraz z rozwojem sytuacji móc łatwo odnaleźć potrzebną w danej chwili regułę.

Jednak zanim przystąpimy do gry, musimy zapoznać się z podstawowymi pojęciami używanymi w czasie rozgrywki.

CHARAKTERYSTYKA ŻOŁNIERZA

Każdy występujący w tej grze model ma swoją charakterystykę. Zawarte są w niej wszelkie potrzebne na polu bitwy informacje. Charakterystyki wszystkich występujących w grze modeli znajdziecie w rozdziale noszącym nazwę **Wykaz sił**, umieszczonym w końcowej części podręcznika.

Każdy model posiada dziewięć cech, których wielkość zazwyczaj wynosi od 1 do 20. 1 jest oznaczeniem najniższego poziomu cechy, 20 oznacza, że jej poziom jest wyjątkowo wysoki. Dziesiąta charakterystyka, **KOSZT**, określa relatywną wartość każdego modelu w punktach.

Cechy to:

WALKA WRĘCZ (WW): Wysokość tej cechy wskazuje na ile model jest dobry w walce bezpośredniej, toczony zarówno przy użyciu broni naturalnych (takich jak pazury), jak i narzędzi (takich jak miecz lub bagnety).

BRÓŃ STRZELECKA (BS): Wysokość tej cechy wskazuje na ile model jest dobry w walce strzeleckiej (toczonej np. przy użyciu karabinów), jak i w broni miotanej (np. granaty).

MOC (M): Niektóre modele dysponują pewnymi niezwykłymi, magicznymi mocami, takimi jak Mroczna Harmonia Legionu Ciemności lub Sztuka Bractwa. Wysokość tej cechy wskazuje, na ile dany model jest dobry w korzystaniu z tych mistycznych umiejętności. Jedynie nieliczne modele będą posiadały wartość tej cechy wyższą od zera, gdyż są to zdolności bardzo rzadkie.

DOWODZENIE (DW): Cecha ta jest odzwierciedleniem jakości wyszkolenia twoich żołnierzy, ich zdolności

utrzymania dyscypliny pod ogniem przeciwnika. Jest również wykorzystywana do przeciwstawiania się niektórym efektom działania sił mistycznych.

AKCJE (A): Nie wszyscy myślą i reagują z tą samą szybkością. Wysokość tej cechy powie ci ile działań model może podjąć w ciągu swej tury. Im wyższą liczbą **AKCJI** dysponuje żołnierz, tym lepszy ma refleks, a w konsekwencji może wykonać większą liczbę różnych czynności.

ŻYWOTNOŚĆ (ŻW): Wysokość tej cechy jest odzwierciedleniem odporności modelu, wskazuje ile ran może on odnieść, nim padnie na polu walki. Większość modeli ma tylko jeden punkt **ŻYWOTNOŚCI**, ale potężne monstra i bohaterowie mogą mieć ich więcej.

SILA (S): Wysokość tej cechy wskazuje, na ile silna jest dana istota. Bardzo silne istoty używając swych pazurów lub broni do walki wręcz zadają większe obrażenia.

RUCH (R): Cecha ta wskazuje ile cali może przejść model, wykorzystując jedną akcję Ruch.

PANCERZ (P): Cecha ta jest wskaźnikiem stopnia ochrony żołnierza przed obrażeniami. W przypadku niektórych istot jest ona odzwierciedleniem grubości ich skóry lub wrodzonej wytrzymałości. U większości żołnierzy określa jakość pancerza, który mają na sobie.

KOSZT (K): Ta cecha nie jest wykorzystywana w walce. Jest miernikiem relatywnej wartości modelu, wyrażonej w punktach. Model jest tym potężniejszy, im więcej kosztuje. **KOSZT** jest tak naprawdę ważny jedynie wtedy, gdy swe siły wybierasz przy pomocy **Wykazu sił** (patrz niżej).

PRZYKŁAD

KRWAWÉ BERETY

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt
Żołnierz Krwawych Beretów	12	14	-	14	3	1	0	3	24	14
Sierżant Krwawych Beretów	14	16	-	16	3	1	0	3	24	22

EKWIPUNEK

Większość modeli będzie wyposażona w jakiś ekwipunek. Można go podzielić na dwie kategorie: broń i wyposażenie specjalne. Pełny opis każdego narzędzia, urządzenia i typu broni, jakie są dostępne w grze, znajduje się w rozdziale **Wykaz sił**, umieszczonym na końcu podręcznika.

BRÓŃ

Broń, podobnie jak modele, ma swą własną charakterystykę. Zwykle składa się ona z pięciu cech: **ZASIĘG BLISKI**, **ZASIĘG MAKSYMALNY**, **MODYFIKATOR ZASIĘGU**, **OBRAŻENIA** i **KOSZT**. Dodatkowo, w charakterystykach niektórych urządzeń mogą się znajdować pewne zasady specjalne, mówiące ci o innych efektach ich działania.

ZASIĘG BLISKI (ZB): Jest to optymalna, mierzona w calach, odległość, na jaką broń może strzelać. Można również strzelać do celów znajdujących się poza tym zasięgiem, lecz wtedy traci się na celności.

- Jeżeli w charakterystyce broni znajduje się skrót S (strzelba), przy strzelaniu z niej używa się trójkątnego wzornika (patrz końcowa część książki).
- Jeżeli w charakterystyce broni znajduje się skrót MO (miotacz ognia), przy strzelaniu z niej używa się trójkątnego wzornika (patrz końcowa część książki).
- Jeżeli w charakterystyce broni znajduje się skrót WW (walka wręcz), oznacza to, że można jej używać jedynie w walce bezpośredniej.
- Jeżeli w charakterystyce broni znajduje się skrót BM (broń



miotana), oznacza to, że przeznaczona jest ona do rzucania i stosowane są przepisy dotyczące broni miotanej (patrz poniżej **Specjalne rodzaje broni**).

ZASIĘG MAKSYMALNY (ZM): Jest to maksymalna odległość (w calach), na jaką może strzelać broń. Jeżeli tej cechy nie ma w charakterystyce broni, oznacza to, że jest to broń do walki wręcz lub miotana.

- Niektóre rodzaje broni mają podany **ZASIĘG BLISKI**, lecz nie **ZASIĘG MAKSYMALNY**. Oznacza to, że zawsze strzelają w **ZASIĘGU BLISKIM** – po prostu nie mogą strzelać na większą odległość. Ich **ZASIĘG BLISKI** jest jednocześnie **ZASIĘGIEM MAKSYMALNYM**.

MODYFIKATOR ZASIĘGU (MZ): Gdy z broni strzela się na odległość większą niż jej **ZASIĘG BLISKI**, traci się na celności. **MZ**

wskazuje, jak wielka jest to strata. Podana wartość odejmuje się od **BS** osoby strzelającej, jeśli strzela się na odległość większą niż **ZASIĘG BLISKI** danej broni.

- OBRAŻENIA (OB):** Cecha ta odzwierciedla skutki trafienia z broni. Im wyższy jest poziom tej cechy, tym bardziej jest prawdopodobne, że trafiony cel zostanie ranny lub zabity.
- Broń, która przy wartości **OBRAŻEŃ** ma modyfikator x2, trafia dwukrotnie. Innymi słowy, gdy broń taka trafi w cel, musi on wykonać dwa testy **PANCERZA**, po jednym za

każde trafienie. Każdy taki nieudany test oznacza, że **ŻYWOTNOŚĆ** trafionej istoty jest zmniejszana o jeden punkt. Cele trafione bronią z modyfikatorem obrażeń x3 muszą wykonać trzy testy **PANCERZA**, itd.

KOSZT W PUNKTACH (KOSZT): Podobnie jak w przypadku modeli, każda broń kosztuje pewną liczbę punktów. Używa się ich tylko wtedy, gdy swoją armię wybiera się z **Wykazu sił**. **KOSZT** każdej broni niesionej przez model jest dodawany do jego **KOSZTU** podczas obliczania ogólnej wartości modelu.

- Poniżej charakterystyki każdej broni znajduje się jej krótki opis oraz wszelkie zasady specjalne, które mają przy niej zastosowanie, np. czy jest to broń ciężka, broń strzelająca seriami lub może broń sieczna.

PRZYKŁAD

	ZB	ZM	MZ	OB	Koszt
INVADER	12	24	-4	14	8
Niezawodny karabin Invader jest standardowym karabinem szturmowym Krwawych Beretów.					

	ZB	ZM	MZ	OB	Koszt
CHAINRIPPER	WW	-	-	12 (x2)	4
Standardowa broń wszystkich żołnierzy specjalizujących się w walce wręcz. Jest to ciężkie, żyrostabilizowane ostrze łańcuchowe, które zarówno tnie, jak i ogłusza trafionego wroga. Przy pomocy Chainripperów można wykonywać zamaszyste cięcia.					

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Oprócz standardowej broni i pancerza, niektórych bohaterów będzie można wyposażyć w specjalny ekwipunek. Jest on opisany w rozdziale **Wposażenie specjalne**.

ODDZIAŁY

Niewielkie oddziały są podstawowymi jednostkami wojskowymi w uniwersum *Kronik Mutantów*. Istnieją dwa różne ich typy – drużyny i pojedyncze modele. Oba rodzaje są szczegółowo opisane poniżej.

DRUŻYNY

Drużyna jest grupą żołnierzy, szkolonych do wspólnego działania na polu walki, tak jak np. pięciu Krwawych Beretów i dowodzący nimi sierżant. Żołnierze tej samej drużyny uczą się współdziałania, nawiązują do siebie zaufania i zaczynają na sobie polegać. Oprócz tego, gdy widzą śmierć swych towarzyszy, ogarnia ich strach.

Liczebność drużyny może się wahać od 2 do 12 modeli, ale niezależnie od niej, wszystkie drużyny podlegają pewnym wspólnym zasadom.

DOWÓDCY DRUŻYN. Model posiadający najwyższą w drużynie wartość cechy **DOWODZENIE**

jest zazwyczaj nazywany jej dowódcą. Prawie wszystkie oddziały będą miały w swym składzie taką osobę. Dowódcy znają każdego żołnierza w swym oddziale, jego słabości i zalety, wiedzą też, w jaki sposób wycisnąć z niego wszystko, co najlepsze. Gdy dowódca drużyny jest żywy, jednostka walczy najskuteczniej. Wraz z jego śmiercią staje się zdeorganizowana i mniej efektywna. Dla celów łatwego rozpoznania powinien w jakiś sposób oznaczyć każdy model dowódcy drużyny. Chyba najprościej będzie namalować na jego podstawie kolorową kropkę.

ZASIĘG DOWODZENIA. Dowódca drużyny musi znać pozycję wszystkich swych żołnierzy. Znajomość ich położenia potrzebna mu jest do wydawania rozkazów. Wszystkie modele wchodzące w skład drużyny muszą pozostawać w odległości do 6 cali od swego dowódcy. Patrz rysunek – *Zasięg Dowodzenia*.

W przypadku śmierci dowódcy drużyny, cały oddział będzie się skupiał wokół żołnierza, który obsługuje ciężką broń. Obsługujący ją żołnierz staje się dowódcą. Jeżeli i on zostanie zabity lub w przypadku, gdy w drużynie nie ma takiego żołnierza, wtedy dowódcą drużyny do końca tury zostaje ten model, który ma zostać uaktywniony jako pierwszy. W każdej następnej turze, pierwszy uaktywniony model staje się na tę turę dowódcą drużyny. Oznacza to, że z tury na turę drużyną mogą dowodzić różne osoby.

Odległość, na którą utrzymuje się zwartość drużyny nazywamy zasięgiem dowodzenia.

Jeżeli z jakiegokolwiek powodu, na początku swej tury model znajdzie się poza zasięgiem dowodzenia swego dowódcy, najszybciej jak to możliwe musi ponownie znaleźć się w jego zasięgu. Do tego momentu taki model może wykonywać jedynie Ruch (patrz poniżej **Akcje**).

MORALE. Wszyscy żołnierze w drużynie są szkoleni do wspólnej walki. Morale niektórych drużyn jest wyższe od przeciętnej. Żołnierze mogą się przestraszyć i uciec, jeśli ich oddział poniesie jakieś straty. Znajduje to odzwierciedlenie w poniższych przepisach.

Kiedy drużyna odniesie więcej niż 50% strat, mówi się że jej morale zostaje złamane, co może skończyć się jej rozproszeniem (patrz poniżej **Panika, ucieczka i zbieranie rozproszonych jednostek**).

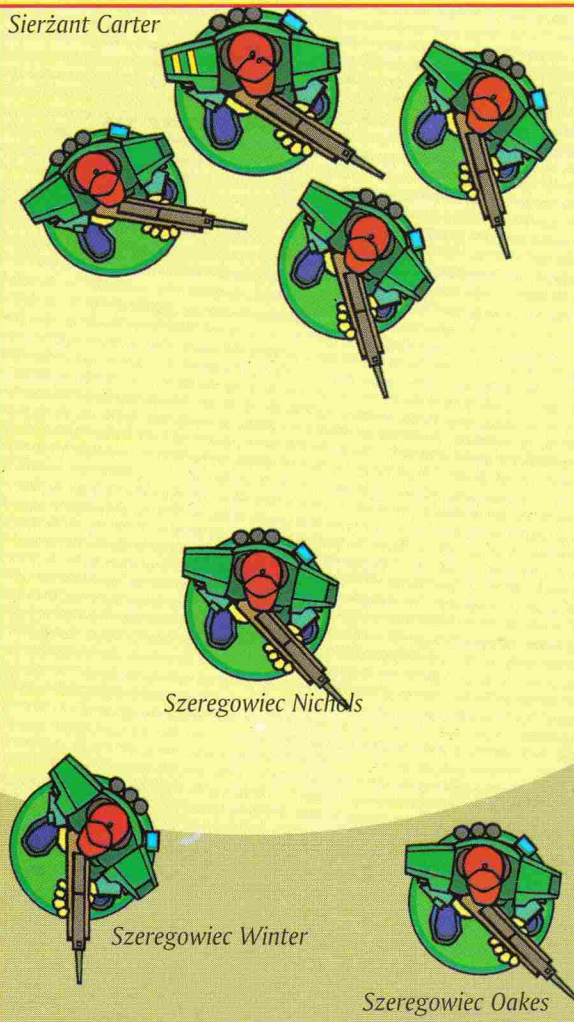
Każda z drużyn twej armii powinna mieć namalowane jakieś oznaczenie, które umożliwi odróżnienie jej członków od żołnierzy innych drużyn. Do tego celu całkowicie wystarczy kropka farby na podstawie. Po prostu przydziel każdej drużynie jakiś określony kolor. Nie zapomnij o namalowaniu kropki innego koloru, która oznaczać będzie dowódcę drużyny.

MODELE POJEDYNCZE

Nie wszystkie modele muszą wchodzić w skład drużyny. Niektórzy bohaterowie i potężne potwory są zdolne do samodzielnego działania na polu walki. Praktycznie rzecz biorąc, stanowią jednoosobowe oddziały.

Wszystkie modele pojedyncze podlegają następującym zasadom:

- Jeżeli taki model znajduje się w odległości do 6 cali od drużyny, wtedy podczas testów **DOWODZENIA** żołnierze wchodzący w skład oddziału mogą korzystać z jego cechy (rezultaty rzutów żołnierzy są porównywane z wysokością cechy **DOWODZENIE** pojedynczego modelu).



Rysunek – Zasięg Dowodzenia

Model, który znajduje się poza Zasięgiem Dowodzenia (sześć cali – na powyższym obrazku jest on oznaczony jaśniejszym odcieniem żółci), do chwili ponownego znalezienia się w Zasięgu może wykonywać **JEDYNI** Ruch. W powyższym przykładzie jedynie szeregowiec Oakes znajduje się zbyt daleko od swego dowódcy, sierżanta Cartera (oznaczonego dwoma żółtymi paskami na naramienniku).

- Jedynie modele pojedyncze mogą Wydawać Rozkazy.
- Jedynie modele pojedyncze mogą Zbierać Rozproszone Oddziały.

RZUCANIE KOŚCIĄ

W dalszej części przepisów kostka dwudziestościenna będzie oznaczana jako 1K20. W sytuacji, gdy gracze będą rzucać kostkami przeciwko sobie, a oba zmodyfikowane wyniki będą równe, rzuty należy powtórzyć.

Kiedy gracz, próbując coś wykonać, wyrzuci na swej kości 1 (zanim zastosowane zostaną jakiegokolwiek modyfikatory), wynik taki nazywamy absolutnym sukcesem. Zwykle oznacza to, że dzieje się coś nadzwyczaj korzystnego dla tego gracza. Kiedy

gracz, próbując coś wykonać, wyrzuci 20, nazywamy to porażką. Zazwyczaj oznacza to, że żołnierzowi, za którego wykonywano rzut, stało się coś złego.

Szczegółowe efekty działania absolutnych sukcesów i porażek są przedstawione w dalszych częściach podręcznika, opisujących sytuacje, w których wykonuje się rzuty. Nie mają one zastosowania, jeżeli przy konkretnym typie rzutu nie zostały wyliczone jakieś efekty specjalne.



PRZÓD MODELU

Wszystkie modele mają przód i tył. Model „widzi” i może atakować tylko te rzeczy, które ma z przodu.

Zanim rozpoczniesz grę, musisz zastanowić się w jaki sposób oznaczysz przód swo-

ich figurek. Niezłym pomysłem jest namalowanie czegoś na ich podstawkach, co będzie wskazywało „przód” modelu (patrz ilustracja obok) lub przyjęcie, że broń modelu wskazuje zawsze jego „przód”.



ROZSTAWIANIE SIŁ

Zanim zasiądziesz do właściwej rozgrywki, musisz jeszcze wykonać kilka rzeczy. Powinieneś wybrać swą armię, ustawić pole bitwy i umieścić na nim swe siły. Gdy już to zrobisz, możesz rozpocząć walkę!

WYBÓR SIŁ

W grze *Strefa Wojny*, każda ze stron rozpoczyna rozgrywkę z siłami punktowo sobie równymi. Gwarantuje to, w sposób najbliższy ideałowi, że gra będzie sprawiedliwa i wyrównana. Wszystkie szczegóły dotyczące projektowania swej armii są zamieszczone na końcu książki, w rozdziale **Wykaz sił**.

USTAWIENIE POLA BITWY

Bitewne pola nie są płaskimi, pozbawionymi szczegółów równinami. Rosną na nich lasy, wznoszą się wzgórza, przedzielają je strumienie i zarośla. Tego rodzaju elementy nazywamy terenem. W naszej grze są one reprezentowane przez zakupione w miejscowym sklepie modelarskim modele lub przez proste do wykonania domowe substituty. Na przykład zamiast wzgórz możesz użyć książek.

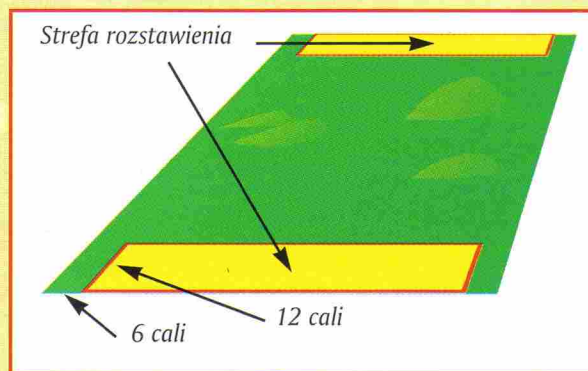
Zanim rozpocznie się gra, należy ustawić pole walki. Większość graczy dysponuje ograniczoną ilością modeli drzew, zarośli czy ścianek, jakie mogą umieścić na stole, dlatego, by wszystko odbyło się sprawiedliwie, teren powinien zostać rozmieszczony według poniższych przepisów.

Obaj gracze wykonują rzut 1K20. Osoba, która wyrzuci więcej, wybiera jakiś element dostępnego terenu i umieszcza go na stole. Następnie podobnie robi gracz, który wylosował niższą liczbę. Gracze rozmieszczają teren na przemian aż do momentu, gdy rozstawią wszystkie dostępne modele (lub ich wcześniej uzgodnioną ilość).

ROZSTAWIANIE SIŁ

Obaj gracze ponownie wykonują rzuty 1K20. Gracz, który osiągnął wyższy wynik, wybiera stronę stołu,

na której będzie rozstawiał swe oddziały. Przeciwnik umieszcza swoje jednostki na przeciwległej krawędzi. Figurki można umieścić gdziekolwiek w odległości do 12 cali od własnej krawędzi stołu, ale nie bliżej niż 6 cali od krawędzi bocznych. (Patrz poniższy rysunek – podane wartości możesz zmienić w zależności od rozmiaru obszaru, na którym grasz). Obszar, w którym rozstawiasz swe oddziały jest nazywany „strefą rozstawienia”.



Rysunek – Strefa rozstawienia

Jednak zanim na stole zostaną rozstawione jakiekolwiek figurki, obaj gracze po raz kolejny wykonują rzut 1K20. Tym razem do wyniku dodają najwyższą wartość cechy **DOWODZENIE**, występującą wśród jego żołnierzy. Zwycięzcą zostaje ta osoba, której zmodyfikowany wynik jest wyższy. Może on jako pierwszy rozstawić na stole jedną ze swych drużyn lub jeden pojedynczy model, albo może kazać zrobić to swemu przeciwnikowi. Oczywiście wszystkie modele w drużynie muszą pozostawać w zasięgu dowodzenia odpowiedniego dowódcy. Po umieszczeniu pierwszej drużyny lub pierwszego modelu pojedynczego, gracze na przemian rozstawiają swoje figurki, co trwa do momentu, gdy wszystkie oddziały zostaną rozstawione.

Teraz jesteś gotowy do rozpoczęcia gry.

PODZIAŁ TURY

Prawdziwa bitwa jest szaloną, chaotyczną kotłowanąią. Żołnierze biegają, strzelają i padają pod ogniem wroga. Wojownicy wydają z siebie bojowe okrzyki i brutalnie

Na powyższym rysunku „przody” modeli zostały oznaczone białymi trójkącikami. Krwawy Beret widzi i może atakować wrogów znajdujących się w obszarze jaśniejszym. Nie może zaatakować nikogo, kto znajduje się w obszarze ciemniejszym, ponieważ jest to za jego plecami. Obaj żołnierze Capitolu mogą zaatakować Krwawego Bereta (i siebie nawzajem).

zmagają się ze swymi zaciekłymi nieprzyjaciółmi. Ludzie ulegają panice i uciekają lub szukają osłony przed ogniem nieprzyjaciela. W *Strefie Wojny* musimy nadać tym działaniom pewną strukturę, gdyż inaczej niemożliwe byłoby rozegranie jakiegokolwiek bitwy. Porządek zostanie wprowadzony poprzez podział na tury.

Cała rozgrywka jest podzielona na tury. W każdej z nich modele mogą się poruszać, strzelać i wykonywać wszelkie inne czynności.

Tury są z kolei podzielone na fazy, serię kolejnych, następujących po sobie czynności. Porządek ich występowania jest zawsze identyczny.

KROK 1: INICJATYWA

Obaj gracze wykonują rzut 1K20 i do otrzymanego wyniku dodają najwyższy spośród występujących wśród jego żywych i nie spanikowanych żołnierzy poziom cechy **DOWODZENIE**. Osoba z najwyższym wynikiem zdobywa inicjatywę.

Uwaga: Jeżeli wszyscy żołnierze jednej ze stron ulegli panice, wtedy grająca nimi osoba nie otrzymuje żadnych modyfikatorów **DOWODZENIA** do swego rzutu inicjatywy. Sytuacja taka zdarza się rzadko, niemniej jednak czasami ma miejsce.

KROK 2: WSKAZANIE PIERWSZEGO ODDZIAŁU

Jeżeli posiadasz inicjatywę, możesz wskazać dowolny, znajdujący się na stole oddział lub pojedynczy model, by wykorzystał swą turę. Operację tę nazywamy uaktywnieniem oddziału lub bohatera. Jeżeli wskażesz jeden z oddziałów przeciwnika, jest on wciąż pod kontrolą twego wroga. Po prostu wybrałeś go, by ruszył jako pierwszy.

KROK 3: AKTYWACJA ODDZIAŁÓW

Jeżeli uaktywniona drużyna jest ogarnięta paniką, aż do momentu jej zebrania mają do niej zastosowanie przepisy dotyczące oddziałów w panice. Jeżeli oddział taki znajduje się wewnątrz własnej strefy rozstawienia lub pod osłoną terenu, może próbować się zebrać.

Jeżeli uaktywniona drużyna nie jest ogarnięta paniką, kontrolujący ją gracz uaktywnia jeden, dowolny, wchodzący w jej skład model. Może on następnie wykonać tak wiele akcji, ile wynosi wartość jego cechy **A**. O ile model nie jest ogarnięty paniką lub nie znajduje się poza zasięgiem dowodzenia, nie musi wykonywać żadnych działań. Z chwilą, gdy uaktywniona figurka wykorzysta wszystkie swe akcje, gracz uaktywnia następny model w tym samym oddziale. Modele mogą zostać uaktywnione w dowolnej kolejności, ale każdy z nich, zanim będzie mógł ruszyć się kolejny żołnierz, musi zakończyć wszystkie wykonywane czynności. Trwa to do momentu, gdy wszystkie figurki wchodzące w skład oddziału zostaną uaktywnione i wykorzystają swe akcje. Chwila ta jest końcem tury tej jednostki.

Następnie swą jednostkę uaktywnia przeciwnik. Taka zmiana kolejności trwa do momentu, w którym wszystkie znajdujące się na polu bitwy oddziały zostaną uaktywnione. Gdy tak się stanie, następuje koniec całej tury i gracze powtórnie wykonują krok 1.

Musisz uaktywnić swoją jednostkę, gdy nadejdzie twoja kolej. Nawet jeżeli nie wykonasz nią żadnej czynności, nie możesz wrócić i uaktywnić jej powtórnie. Oddział może zostać uaktywniony jedynie raz w ciągu tury.



PRZYKŁAD: Jacek i Darek grają w *Strefę Wojny*. Jacek ma dwie drużyny Krwawych Beretów, Alfa i Beta. Darek ma dwie drużyny legionistów – Zentak i Yerkacht. Dowodzi nimi nefaryta Wrenstadt. W pierwszej turze obaj gracze wykonują rzuty inicjatywy. Wysokość **DOWODZENIA** obu sierżantów Jacka wynosi 16, tyle więc równy jest modyfikator do rzutu. **DOWODZENIE** nefaryty Darka wynosi również 16. Obaj gracze wykonują rzut 1K20. Jacek wylosował 11, a Darek 5. Ogólny wynik Jacka wynosi $(11 + 16 =) 27$. Wynik Darka to $(5 + 16 =) 21$. Jacek zdobywa inicjatywę.

Jacek stwierdza, że jako pierwszy zostanie uaktywniony nefaryta Darka. Darek uaktywnia odpowiedni model i wykonuje tyle akcji, na ile pozwala mu wysokość cechy **AKCJE**. Następnie Jacek uaktywnia swą drużynę Alfa. Później Darek musi zdecydować, czy uaktywni drużynę Zentak, czy Yerkacht. Decyduje się na uaktywnienie drużyny Zentak. Teraz Jacek uaktywnia swą drużynę Beta. I w końcu Darek uaktywnia oddział Yerkacht. Ponieważ wszystkie oddziały i modele pojedyncze obu stron zostały już uaktywnione, następuje koniec tury. Przed rozpoczęciem kolejnej tury, obaj gracze ponownie wykonują rzut inicjatywy.

Gdyby obaj sierżanci Jacka zostali zabici, wtedy jako modyfikatora rzutu inicjatywy musiałby wykorzystywać **DOWODZENIE** któregoś ze swych Krwawych Beretów (równe 14). Oczywiście, w ten sposób jego przeciwnik uzyskałby pewną przewagę.





ZWYCIĘSTWO

Zazwyczaj gracze powtarzają tury do momentu, w którym jeden podda się lub wszystkie oddziały którejś strony zostaną zniszczone lub ulegną panice. Zwycięzca to osoba, której wojska pozostały na placu boju. Są jednak również inne sposoby stwierdzenia wygranej.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Jeżeli rozgrywka ma trwać wcześniej ustaloną liczbę tur lub przez określony czas, punkty zwycięstwa można ustalić korzystając z **KOSZTU** twoich oddziałów (patrz rozdział **Wykaz sił**). Każde 50 punktów **KOSZTU** oddziału lub ich część jest warte 1 punkt zwycięstwa. Punkty zwycięstwa otrzymuje się za oddziały wyeliminowane bądź takie, których morale zostało złamane.

SCENARIUSZE

W pewnych specjalnych rodzajach bitew (określanych jako scenariusze), możecie wraz z przeciwnikiem ustalić warunki zwycięstwa. Mogą być one bardzo proste, w rodzaju „wygrywa osoba, która pierwsza zdobędzie most” lub skomplikowane, na przykład „wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie most, zabudowania i zniszczy połowę sił przeciwnika”. Warunki zwycięstwa muszą być uzgodnione z przeciwnikiem zanim rozpocznie się gra.

Poniżej podanych jest kilka prostych scenariuszy:

1: WYŚCIG Z CZASEM. Do zapadnięcia nocy i zakończenia bitwy nie pozostało wiele czasu. Obaj gracze zapisują na kawałku papieru cyfrę od 1 do 3. Robią tak, by przeciwnik nie zobaczył co piszą. Następnie ujawniają swoje zapiski i sumują zapisane wartości. Wynik oznacza liczbę tur, przez którą będzie toczyła się walka. Zwycięzcą zostaje osoba, która po zakończeniu ostatniej tury zdobędzie największą ilość punktów zwycięstwa.

2: KTO PIERWSZY. Oblicz punkty zwycięstwa całej twojej armii. Otrzymany wynik podziel przez dwa (zaokrąglając w górę), a do wyniku dodaj jeden. Rezultat oznacza liczbę punktów zwycięstwa, których zdobycie zapewni zwycięstwo twojemu nieprzyjacielowi. Pod koniec każdej tury zsumuj punkty zwycięstwa, jakie dotychczas zdobyła każda strona. Gdyby któraś z nich zdobyła więcej punktów, niż potrzebuje do zwycięstwa przeciwnik, odnosi wtedy zdecydowane zwycięstwo. Jeżeli sytuacja taka będzie miała miejsce w przypadku obu stron, wtedy osoba, która zgromadziła większą liczbę punktów zwycięstwa odnosi minimalne zwycięstwo. Jeżeli obaj gracze przekroczą ustalone limity, a liczbę zdobytych punktów zwycięstwa jest równa, gra kończy się remisem.

Użycie tej metody gwarantuje bardzo szybką rozgrywkę. Możesz grać do zdobycia tylu punktów zwycięstwa, ile wynosi całkowita wartość sił twego wroga, jeśli pragniesz rozegrać dłuższą bitwę.

Przykład: Jeśli ty i twój przeciwnik macie siły warte po 10 punktów zwycięstwa (wyrównane siły są często warte tę samą ilość punktów), wtedy poziomy zwycięstwa są równe $((10/2) + 1 =) 6$ punktów.

3: ZDOBYCIE CELU. Tak naprawdę nie jest to oryginalny scenariusz, można go nazwać wariantem scenariuszy powyższych. Po rozmieszczeniu terenu, ale zanim wybrane zostaną strefy rozstawienia i ustawieni zostaną żołnierze, obaj gracze mogą wskazać pojedynczy element terenu, jako obiekt do zdobycia. Opanuje go ten gracz, który posiada nie spanikowanego żołnierza w zasięgu 1 Ruchu od celu. Każdy z takich celów jest warty 1 punkt zwycięstwa. Nic nie stoi na przeszkodzie, by za zgodą obu graczy wyznaczyć w ten sposób więcej celów. Można nawet uzgodnić, że pewne trudne do zdobycia cele są warte 2 lub więcej punktów zwycięstwa, ale trzeba to zrobić przed rozpoczęciem walki.

Rozgrywając scenariusz „Wyścig z czasem” i wykorzystując jednocześnie cele do zdobycia, gracze otrzymują punkty zwycięstwa za obiekty, które kontrolują pod koniec ostatniej tury gry.

Rozgrywając scenariusz „Kto pierwszy” i wykorzystując jednocześnie cele do zdobycia, dodaj wartość celów zadeklarowanych przez strony do poziomu punktów zwycięstwa, jaki muszą osiągnąć ich przeciwnicy, by wygrać bitwę. Następnie obliczając pod koniec każdej tury ilość zdobytych punktów zwycięstwa, dodaj punkty za kontrolowane pod koniec tej tury wyznaczone obiekty. Punkty za ich zdobycie nie są przenoszone z tury na turę. Otrzymujesz je jedynie w tych turach, w których kontrolujesz cele.

AKCJE

Gdy nadchodzi jej tura, postać może wykonać wiele różnych działań. Ma do wyboru Ruch, Strzelanie, Celowanie, Koncentrację, Użycie Mocy Specjalnej, Krycie się, Wypatrywanie, Wydawanie Rozkazów, Zbieranie Rozproszonych Oddziałów, Infiltrację, Walkę Wręcz i Czekanie.

Akcje mogą być wykonywane w dowolnym porządku i dowolną ilość razy – limitem jest tu wysokość cechy **A**. Model może wykonać tyle czynności, ilu punktem jest równa wysokość jego cechy **AKCJE**. Możliwe jest trzykrotne wykonanie tej samej akcji, np. żołnierz mający **A 3**, może się trzykrotnie poruszyć (wykorzystać trzykrotnie Ruch), trzykrotnie wystrelić (wykorzystać trzykrotnie Strzelanie) lub poruszyć się, następnie strzelić, a później się ukryć (Ruch, Strzelanie, Krycie się). Albo ruszyć się, strzelić i później znowu ruszyć (Ruch, Strzelanie, Ruch).

Istnieją jednak pewne wyjątki. Wykorzystanie Czekania automatycznie kończy turę modelu. Dodatkowo żaden z modeli nie może wykorzystać więcej niż raz na turę Wydawania Rozkazów, Zbierania Rozproszonych Oddziałów lub Użycia Mocy Specjalnej.

RUCH

Wykorzystując jedną akcję Ruch, model może się poruszyć na taką odległość w calach, jaką wskazuje wysokość jego cechy **RUCH**. Wykorzystując Ruch, model może obrócić się dowolną ilość razy, a działanie zakończyć ustawiając się w dowolnym kierunku.

Oczywiście pewne rodzaje terenu są trudniejsze do przejścia niż inne. Więcej wysiłku wymaga przejście przez gęste bagno lub splątane krzaki, niż bieg przez niezarośniętą łąkę.

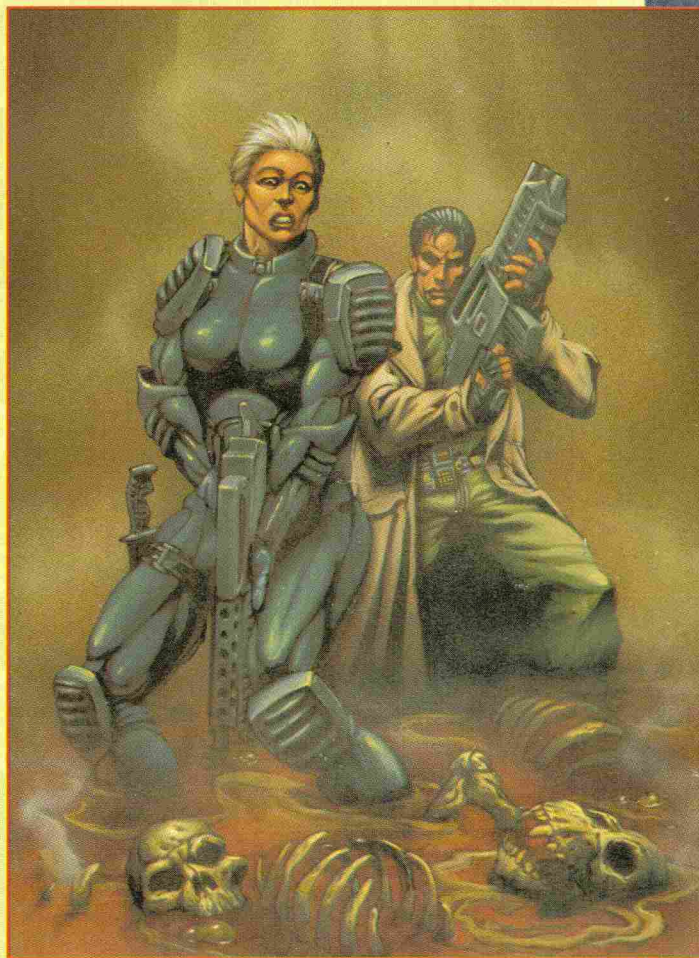
Niektóre rodzaje terenu zmniejszają **RUCH** modelu. Oto one:

Teren nierówny – taki jak bagna, rzeki, które można przejść, gęste lasy i strome skarpy – zmniejsza **RUCH** figurki o połowę. Efekty te są kumulatywne, ale skutek ich stosowania **R** modelu nigdy nie może spaść poniżej 1.

Ściany, mury i przeszkody w rodzaju żywopłotów mogą być trudne do przejścia, niemniej jednak czasami może zaistnieć potrzeba ich pokonania. Ścianę lub mur można przejść jedynie wtedy, gdy przeszkoda jest równa lub niższa od próbującego to zrobić modelu. Przejście takiej ściany wymaga poświęcenia całej akcji Ruch. Zanim rozpocznie się rozgrywka, możesz ustalić wraz ze swym przeciwnikiem, że niektóre ściany i mury są możliwe do przejścia, jeśli wykorzystasz się do tego celu dwa lub więcej Ruchy.

Niektóre rodzaje terenu – takie jak przepaść, bardzo gęsta dżungla lub lotne piaski – są niemożliwe do przejścia i nikt nie może ich przekroczyć, chyba że dysponuje odpowiednią, umożliwiającą dokonanie tego wyczynu umiejętnością lub mocą specjalną.

PRZYKŁAD: Szaser Cybertronicu ma **RUCH** = 3 cale, próbuje przejść przez bagno, więc ta cecha redukuje się do półtora cala. Ten sam szaser wspinający się po stromej,



zadrzewionej skarpie, miałby **RUCH** zredukowany dwukrotnie, do 0,75 cala. Ponieważ **RUCH** modelu nigdy nie może zostać zmniejszony poniżej jednego cala, w czasie wykonywania tej czynności wielkość tej cechy wynosi 1 (a więc żołnierz może przejść 1 cal).

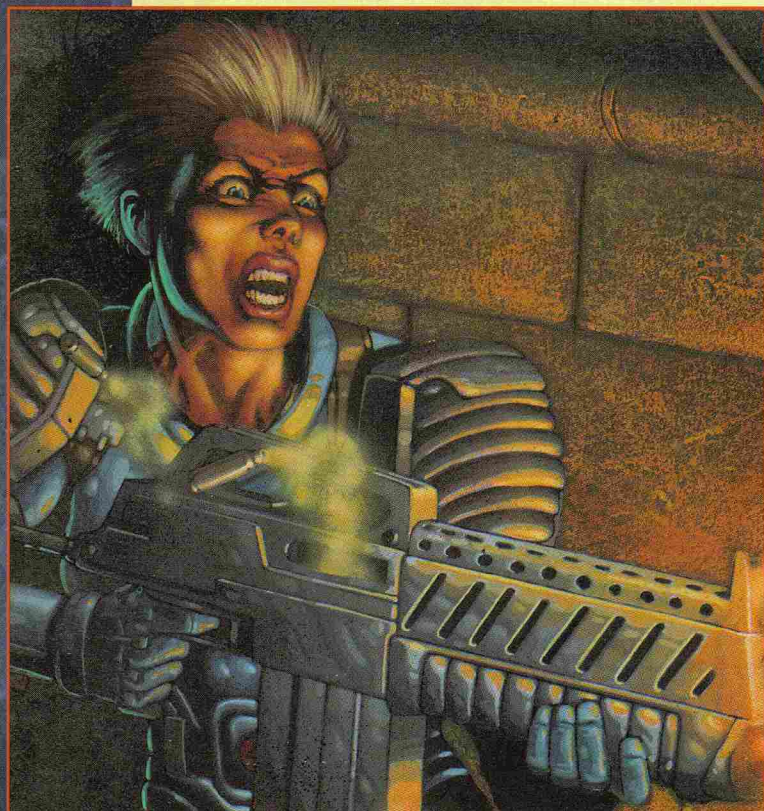
BRZEG STOŁU

Figurka, która poruszy się poza brzeg stołu, odpada z gry i nie może do niej powrócić.

MODELE LATAJĄCE

Modele latające krążą nad polem bitwy, skąd mogą atakować jednostki naziemne. Jednostki powietrzne są wysoce mobilne – ignorują wynikające z terenu ujemne modyfikatory **RUCHU**.

Każdy model latający posiada cechę **RUCH POWIETRZNY**. W chwili, gdy dowódca nim gracz zdecyduje się na lot, może go poruszyć na odległość wskazywaną przez tę cechę, ignorując przy tym wszelki teren, nad którym przelatuje – jest uważany za znajdujący się w powietrzu. Pod koniec Ruchu, gracz musi zdecydować, czy model pozostaje w powietrzu, czy też ląduje. Figurki, które wylądowały stoją na ziemi. Podlegają tym samym przepisom, dotyczącym osłony i pola widzenia, co wszystkie inne modele.



Modele pozostające w powietrzu powinny zostać w jakiś sposób oznaczone. W ich polu widzenia znajduje się całe pole bitwy, z wyjątkiem rzeczy wewnątrz budynków lub umiejscowionych 3 lub więcej cali w głębi lasu. Każdy, kto znajduje się w polu widzenia jednostki latającej widzi również i ją. Dla ułatwienia przyjmijmy, że odległości pomiędzy modelami są mierzone na powierzchni stołu, nie przejmujemy się wpływem, jaki ma na nie wysokość „lotu”.

Modele, które są w powietrzu nie mogą być atakowane w walce bezpośredniej, chyba że napastnikiem jest inny, znajdujący się aktualnie w powietrzu model.

By utrzymać zasięg dowodzenia, wszystkie modele w drużynie latającej muszą zakończyć swą turę albo w powietrzu, albo na ziemi.

Pozostające w powietrzu modele latające, które ogarnie panika, szukają osłony na ziemi w ten sam sposób, jak zwykle oddziały.

Dozwolone są ataki, w czasie których modele wykorzystują najpierw Ruch, dzięki któremu wzlatają w powietrze, następnie Strzelanie, a później powtórnie Ruch, w czasie którego lądują na ziemi za osłoną terenu.

STRZELANIE

Wykorzystując jedną ze swych akcji, model może wystrzelić z dowolnej, posiadanej przez siebie broni strzeleckiej. Zanim jednak żołnierz naciśnie spust, musi widzieć cel. Oznacza to, że musi on znajdować się w polu widzenia strzelca.

POLE WIDZENIA

Żołnierz może wystrzelić do dowolnej figurki wroga, pod warunkiem, że może ją dostrzec, i że znajduje się ona w zasięgu jego broni. Wymóg ujrzenia wroga oznacza, że musi on znajdować się w polu widzenia strzelca. Jest oczywiste, że pewne rzeczy uniemożliwiają dostrzeżenie nieprzyjaciela. Jeśli pomiędzy tobą a nim jest wzgórze lub budynek, wtedy nie możesz do niego strzelić. W większości przypadków jest oczywiste, czy atakujący widzi, czy nie widzi swój cel, jednak w niektórych przypadkach może być to trudne do stwierdzenia.

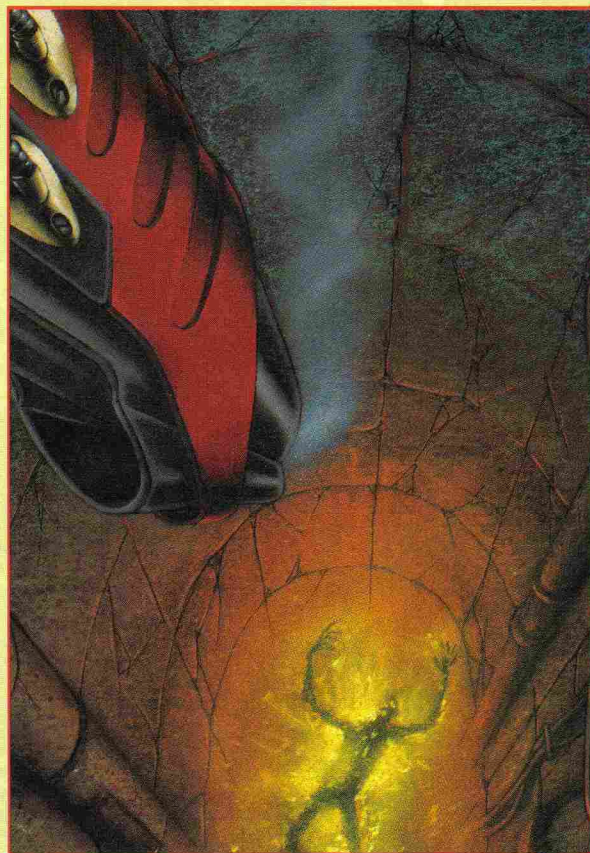
Jeżeli jesteś na wzgórzu, nie możesz strzelać do przeciwnika, chyba że jesteś po tej samej stronie wzniesienia, po której i on się znajduje.

Ściany i żywopłoty blokują pole widzenia tylko wtedy, gdy są wyższe od strzelającej figurki. Poza tym dostarczają osłony dla modelu, który jest celem. Więcej informacji na temat osłon znajdziesz w odpowiednim podrozdziale.

Drzewa i gęste zarośla przeszkadzają w dostrzeżeniu wroga. Do modelu znajdującego się w takim terenie można strzelać jedynie wtedy, gdy znajduje się on w odległości do 3 cali od brzegu lasu lub strzelca. Nawet wtedy cel korzysta z dobrodziejstw osłony „miękkiej”.

Jeżeli w jakimś momencie gry zaistnieją wątpliwości dotyczące pola widzenia, pochyl się nad stołem tak, by spojrzeć na pole bitwy z punktu widzenia modelu. Jeśli dostrzeżesz cel, możesz do niego strzelić.

Zarówno modele twoje, jak i nieprzyjacielskie blokują pole widzenia, chyba że są w ukryciu. Niezależnie od tego, jak wielką miałbyś na to ochotę, nie możesz ich tak po prostu przestrzelić!



Zanim będzie można strzelić do modelu znajdującego się w ukryciu, trzeba go najpierw dostrzec. Oznacza to, że figurka musi poświęcić jedną ze swych akcji, by wykonać udany rzut Wypatrywania.

OGRANICZENIA ZWIĄZANE ZE STRZELANIEM

Czasami po prostu nie będziesz mógł strzelić do dowolnego, odpowiadającego ci celu. Trzeba wziąć pod uwagę pewne czynniki.

Strzelanie do oddalonego celu wymaga stalowych nerwów, jeśli szarżuje na ciebie wyjący, rozszalały wróg uzbrojony w zgrzytający bagnet łańcuchowy. Z tego właśnie powodu trzeba zawsze wykonać test **DOWODZENIA**, jeśli twój model chce strzelić do któregoś z oddalonych wrogów, a w odległości do 6 cali od strzelca znajduje się inny, bliższy i widoczny model nieprzyjacielski.

Strzelając do drużyny musisz zawsze strzelić do najbliższego widocznego modelu, który wchodzi w jej skład. Nie możesz strzelać do dowódcy drużyny, jeżeli bliżej ciebie znajduje się jakikolwiek inny, wchodzący w skład tego oddziału żołnierz. Jeżeli w odległości do trzech cali od dowolnego, wchodzącego w skład drużyny modelu znajduje się model pojedynczy, dla potrzeb powyższej reguły zalicza się go do składu tego oddziału.

Istnieją jednak wyjątki od powyższych przepisów. Zawsze, zamiast strzelać do celów mniejszych, nawet znajdujących się bliżej, możesz strzelić do celów dużych, takich jak ezoghul czy robot bojowy typu Eradicator – nawet jeśli są dalej.

Możesz również wybrać możliwość ostrzelania celu znajdującego się w terenie czystym, zamiast celu znajdującego się pod osłoną terenu, nawet jeśli cel osłonięty jest bliżej.

WYKONYWANIE RZUTÓW

Jeśli cel znajduje się w twoim polu widzenia i w zasięgu twojej broni, możesz do niego wystrzelić. Aby trafić przeciwnika, musisz po prostu wyrzucić na 1K20 liczbę równą lub mniejszą wysokości twojej cechy **BRŒŒ STRZELECKA**.

Istnieją pewne modyfikatory. Pierwszym jest odległość. Jeżeli cel znajduje się poza **ZASIĘGIEM BLISKIM** twojej broni, od swej szansy trafienia musisz odjąć **MODYFIKATOR ZASIĘGU** używanej broni.

ABSOLUTNY SUKCES. Twój cel nie może wykonać testu **PANCERZA** i automatycznie otrzymuje obrażenia, zadawane przez użytą broń.

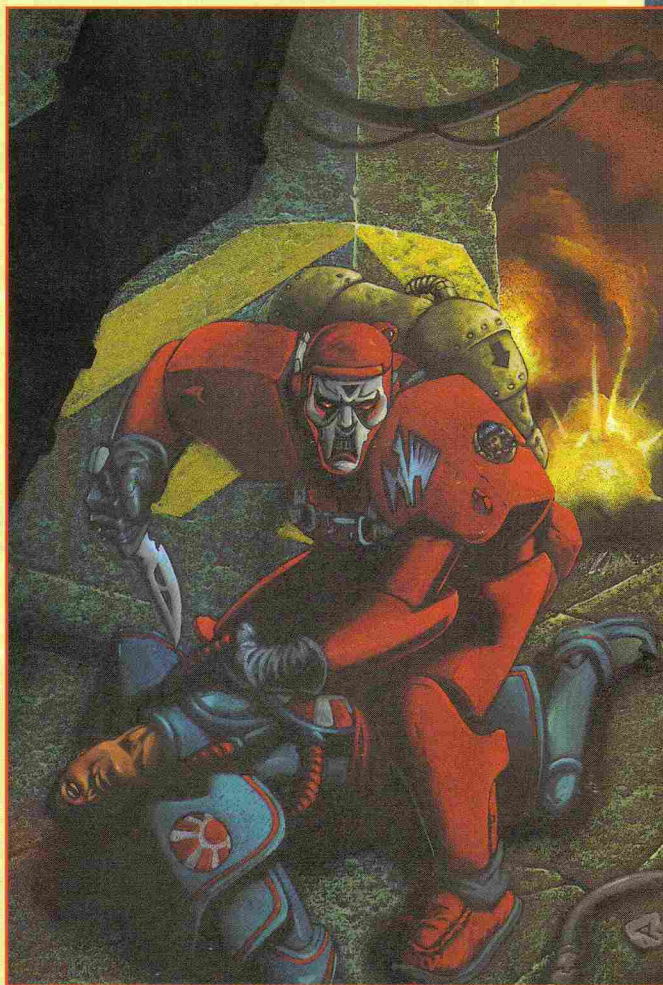
PORAŻKA. Twój żołnierz traci do końca tury wszystkie pozostałe mu punkty akcji.

OSŁONA

Kolejny modyfikator trafienia używany jest wtedy, gdy cel znajduje się pod osłoną „miękką”, taką jak zarośla lub drzewa. W tym przypadku od wartości **BRŒŒI STRZELECKIEJ** odejmuje się 2. Jeżeli cel znajduje się pod osłoną „twardą”, taką jak kamienny mur, od wartości **BRŒŒI STRZELECKIEJ** odejmuje się 4.

Uważa się, że figurka jest pod osłoną „twardą” tylko, gdy jej podstawa dotyka ścianki i jednocześnie model stoi

po innej stronie muru, niż jego przeciwnik (oczywiście). W przypadku, gdy podstawa modelu nie dotyka muru, model jest pod osłoną „miękką” (ponieważ mur nie zasłania go całkowicie). W każdym przypadku figurka jest pod osłoną „miękką”, jeśli podstawa modelu atakującego dotyka tego samego muru.



PRZYKŁAD: Krwawy Beret McBride strzela ze swego Invadera do legionisty. Stoi on w odległości 16 cali, na samym skraju lasu. 16 cali to więcej, niż **ZASIĘG BLISKI** Invadera, stosuje się więc modyfikator, wynikający z odległości, na jaką się strzela. **MODYFIKATOR ZASIĘGU** Invadera jest równy -4. Odejmuje się go od **BRŒŒI STRZELECKIEJ** McBride'a. Las oznacza, że legionista znajduje się w osłonie „miękkiej” – od **BS** Krwawego Bereta odejmuje się kolejne 2 punkty. Początkowa wartość tej cechy jest u niego równa 16. Po uwzględnieniu modyfikatorów, żołnierz, by trafić, musi wyrzucić $(16 - 4 - 2 =)$ 10 lub mniej na 1K20.

RÓŻNE RODZAJE OSŁON

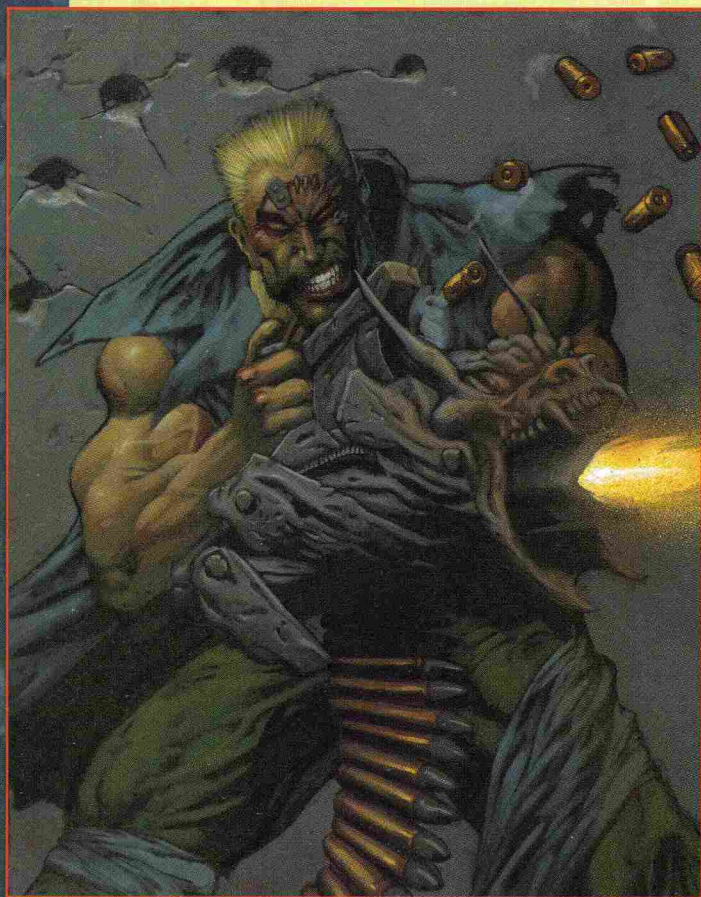
OSŁONA „MIĘKKĄ” -2

- Krzaki, zarośla
- Żywopłot
- Las

OSŁONA „TWARDA” -4

- Mury, ściany
- Wraki pojazdów
- Worki z piaskiem





OBRAŻENIA

Jeżeli udało ci się trafić w cel, mogłeś zadać mu jakieś obrażenia. Twój przeciwnik musi teraz wykonać test **PANCERZA**. Od wartości tej cechy trafionego modelu odejmuje się wartość **OBRAŻEŃ** broni, z której strzelano. Aby uniknąć obrażeń, wróg musi wykonać rzut 1K20, którego wynik będzie równy lub mniejszy otrzymanemu wcześniej wynikowi. Jeśli test będzie udany, trafionemu modelowi nic się nie stało. Jeżeli test będzie nieudany, trafiony model otrzymuje pewne obrażenia, co może spowodować jego śmierć.

Udane trafienie, a więc takie, przed którym nie ochronił pancerz, zawsze zadaje przynajmniej jedną ranę. Trafienia z niektórych broni specjalnych zadają więcej ran. Zadane obrażenia są odejmowane od **ŻYWOTNOŚCI** trafionego celu. Jeśli spadnie ona do zera, cel ginie, a reprezentujący go model jest zdejmowany ze stołu.

PRZYKŁAD: McBride trafił legionistę. **OBRAŻENIA** zadawane przez jego *Invadera* są równe 14. **PANCERZ** sługi ciemności wynosi 22. Gracz, który dowodzi legionistą, aby uchronić go przed zranieniem musi wyrzucić $(22-14=)$ 8 lub mniej. Jeśli mu się to nie powiedzie, legionista otrzyma jedną ranę (jego **ŻYWOTNOŚĆ** zmniejszy się o jeden punkt), wskutek czego zginie.

BROŃ Z MODYFIKATOREM OBRAŻEŃ

Napisano wcześniej, że niektóre rodzaje broni posiadają przy swej cesze **OBRAŻENIA** dodatkowe oznaczenia: x2 lub nawet x3. Broń taka, jeśli strzał z niej oddany będzie celny,

trafia więcej niż jeden raz. Jeśli broń posiada modyfikator obrażeń x2, trafiony cel musi wykonać dwa testy **PANCERZA**. Jeśli broń posiada modyfikator obrażeń x3, trafiony cel musi wykonać trzy testy **PANCERZA**. Każdy nieudany test oznacza, że cel otrzymuje jedną ranę – odpisuje mu się jeden punkt **ŻYWOTNOŚCI**.

PRZYKŁAD: *Schmidt*ofen, kapitan huzarów, strzela ze swojego MG-40 (**OBRAŻENIA** 14 (x2)) do znajdującego się w pobliżu legionisty. Trafia go z łatwością, a wojownik Ciemności musi teraz wykonać dwa testy **PANCERZA**. Udało mu się wykonać pierwszy, ale drugi zakończył się niepowodzeniem, wskutek czego legionista ginie.

SPECJALNE RODZAJE BRONI

BROŃ CIĘŻKA. Broń ciężka służy do bezpośredniego wsparcia oddziału na polu walki. Broń tego rodzaju może być niezwykle groźna, jednak jej wysoki koszt oznacza, że jest stosunkowo rzadko spotykana. Zazwyczaj w drużynie jest tylko jeden egzemplarz takiej broni, czasami są też w nią wyposażeni jacyś nadzwyczajni bohaterowie. Większość broni tego rodzaju (z wyjątkiem miotaczy ognia) wymaga, by podczas strzelania żołnierz przygotował się na odrzut, zapierając się o podłogę lub opierając broń na jakiejś podstawie. (patrz dalej, część **Strzelanie z broni ciężkiej**).

BROŃ STRZELAJĄCA SERIAMI. Niektóre rodzaje broni strzeleckiej (zwykle karabiny maszynowe) strzelają seriami. Zazwyczaj posiadają one modyfikator obrażeń x2 lub nawet x3. Gdy trafi się z takiej broni w pojedynczy cel, musi on wykonać odpowiednio dwa lub trzy testy **PANCERZA**. Za każdy nieudany test tego rodzaju, ofiara otrzymuje jedną ranę. Strzelając w ten sposób wykonuje się tylko jeden test **BRONI STRZELECKIEJ** osoby obsługującej broń. Można również celować.

Innym sposobem wykorzystania broni strzelającej seriami, jest strzelanie do kilku celów. Odzwierciedla to krótkie, urywane serie.

By strzelać w ten sposób **TRZEBA** celować do najbliższego widocznego modelu nieprzyjaciela, chyba że walczy on wręcz z modelem przyjaznym. Od tej zasady istnieją dwa wyjątki:

- możesz strzelać do celów, znajdujących się na otwartej przestrzeni, jeśli **WSZYSTKIE** cele bliższe są pod osłoną terenu.
- możesz też zdecydować się na strzelanie do celów dużych, nawet jeśli nie są one najbliższe.

Następnie w zwykły sposób sprawdzasz, czy strzał był celny. Jeśli spudłujesz, twój atak się kończy. Jeśli trafisz, a przeciwnik nie wykona testu **PANCERZA**, odpisuje mu się jeden punkt **ŻYWOTNOŚCI**. Możesz znowu do niego strzelić, jeśli przeżył pierwsze trafienie. Jeżeli zginął, możesz przenieść ogień na kolejny najbliższy sobie model nieprzyjaciela. W każdej serii możesz strzelać ilość razy równą modyfikatorowi obrażeń używanej broni. Twój atak kończy się zawsze wtedy, gdy nie trafisz celu. Przed przeniesieniem ognia na drugi model, **MUSISZ** zabić pierwszy cel. Strzelanie serią zajmuje jedną akcję. Nie można strzelać w ten sposób i jednocześnie celować.

PRZYKŁAD: *MacGruder* strzela ze swego *Chargera* w nacierającą grupę nekromutantów, dowodzonych przez kryjącego się z tyłu centuriona. Decyduje się strzelać serią. Strzela w kierunku najbliższego nekromutanta, ale jego pierwszy atak jest nieskuteczny, wskutek czego traci pierwszą akcję.

Próbuje jeszcze raz. Tym razem trafia, ale kule odbijają się od pancerza obrzydliwego wroga (nekromutant wykonał swój test PANCERZA). Ponieważ jednak strzela serią, może wystrzelić ponownie. Trafia i teraz, a podły stwór otrzymuje jedną ranę i ginie. Ponieważ modyfikator obrażeń jego broni wynosi x3, więc wciąż pozostał mu jeden strzał z serii. Strzela w kierunku kolejnego najbliższego nekromutanta, zabijając i jego. Jest to koniec drugiej akcji MacGrudera. W czasie trzeciej i ostatniej akcji, żołnierz nie przerywa strzelania seriami. Jego pierwszy strzał zabija trzeciego nekromutanta, lecz następny nie trafia w centuriona. MacGruder musi teraz stawić czoła rozwścieczonemu wrogowi.

BRÓŃ BOCZNA. Ponieważ niektóre rodzaje broni strzeleckiej są lekkie i można nimi łatwo manewrować, są one używane w czasie walki wręcz. Nazywamy je bronią boczną. W walce wręcz zadają one pełne **OBRAŻENIA**, ale ich użytkownicy nie otrzymują żadnych modyfikatorów do zadanych obrażeń, wynikających z **SILY**, szarżowania lub jakiegokolwiek umiejętności związanej z walką bezpośrednią.

STRZELBY. Strzelby nie posiadają **MODYFIKATORA ZASIĘGU**, używa się ich też w odmienny od normalnego sposób. Strzelając z broni tego rodzaju, przy wylocie lufy umieszcza się trójkątny wzornik. W ten sposób można trafić każdy widoczny model, który znajduje się pod wzornikiem, niezależnie od tego czy jest to wróg czy przyjaciel. Nie można w ten sposób strzelać do modeli ukrytych, lub takich, które nie są w polu widzenia strzelca.

Dla każdego potencjalnego celu wykonuje się test **BS** strzelca, stosując przy tym wszelkie modyfikatory, wynikające z ewentualnej osłony. Jeśli test jest udany, cel został trafiony.

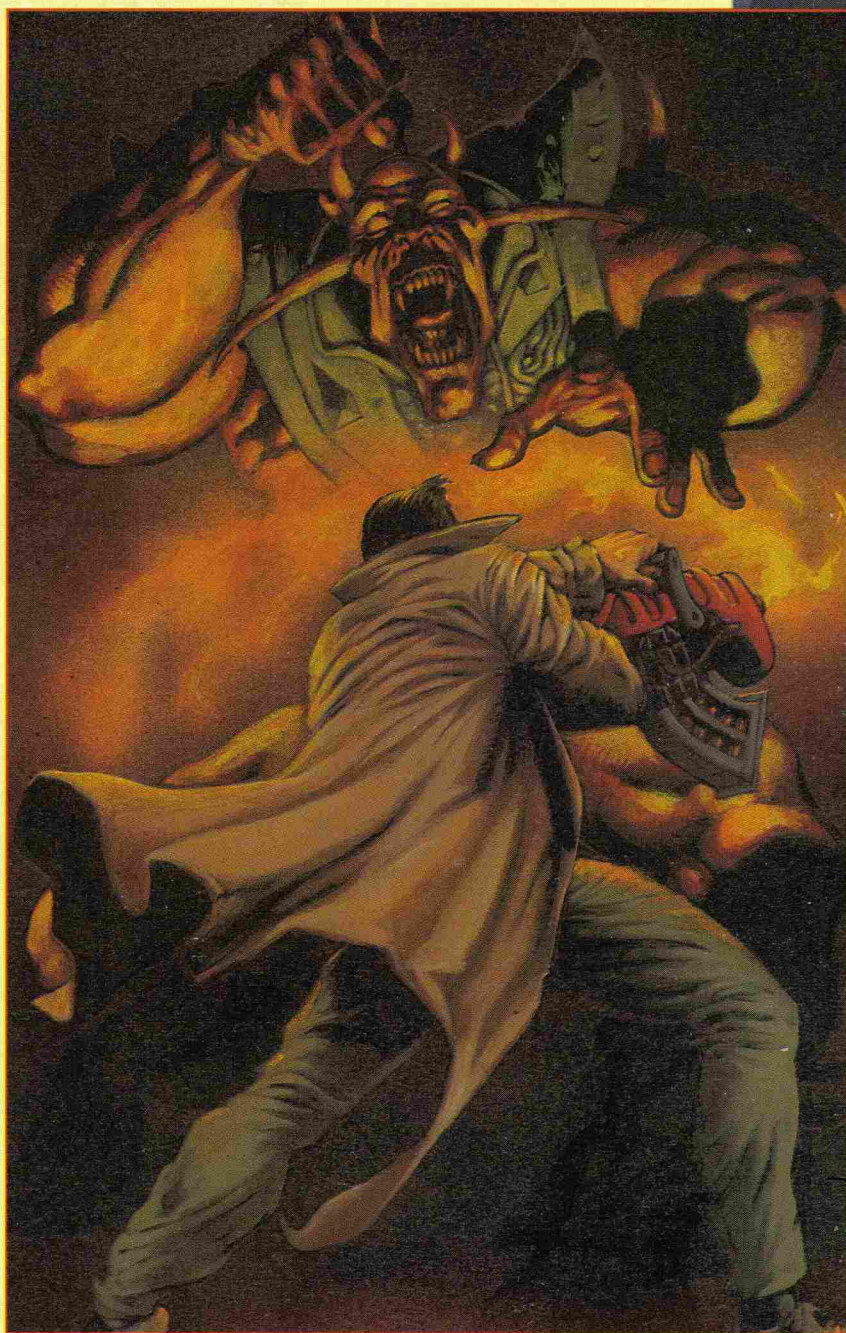
Ze względu na charakter wykorzystywanego naboju, używając strzelb nie można celować.

Strzelby mogą być wykorzystane w walce wręcz w charakterze broni bocznej. W tym przypadku nie korzysta się ze wzornika.

KARABINY SNAJPERSKIE. Ze względu na bardzo silne celowniki i niewiarygodną celność, karabiny snajperskie nie podlegają zwykłym regułom, dotyczącym wybierania celu. Korzystając z nich można próbować trafić dowódców drużyn i modele pojedyncze nawet wtedy, gdy są one w odległości dowodzenia swojej drużyny. W karabiny snajperskie można wyposażać jedynie modele pojedyncze.

MIOTACZE OGNIĄ. Miotacz ognia strzela strumieniem płonącej cieczy. Jest to bardzo groźna broń, ponieważ ignoruje osłonę i może podpalić trafiony cel.

Strzelając z broni tego rodzaju, przy wylocie lufy umieszcza się trójkątny wzornik. Każdy model, który się pod nim znajduje, niezależnie od tego czy jest to wróg czy przyjaciel, zostaje automatycznie trafiony. Nie ma potrzeby sprawdzania tego faktu rzutem kostką.

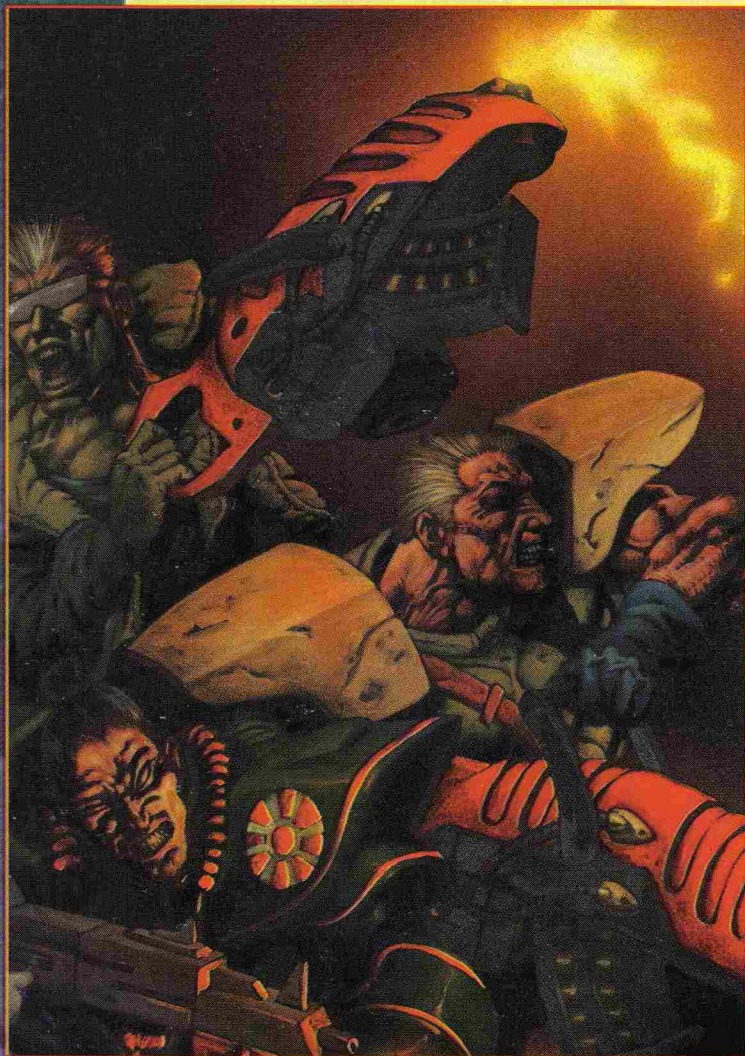


Żaden rodzaj osłony nie chroni przed śmiertelnie niebezpiecznym strumieniem płynnego ognia. Nawet te modele, które są ukryte, podlegają jego śmiertelnemu działaniu. Co więcej, aby wystrzelić z miotacza ognia, cel ataku nie musi znajdować się w twoim polu widzenia. Nie możesz jednak strzelić ponad szczytem wzgórza.

Każdy model trafiony strumieniem ognia zostaje podpalony. Musi on wykonywać testy **PANCERZA** porównywalne z **OBRAŻENIAMI** broni aż do momentu, w którym test się powiedzie lub model zginie. Każdy nieudany test **P** oznacza, że od **ŻYWOTNOŚCI** modelu odejmuje się jeden punkt.

Korzystając z miotacza nie można celować.

PRZYKŁAD: Horton, żołnierz Imperialu, strzela z miotacza gehenny (miotacza ognia) do pary pretoriańskich łowców. Obaj znajdują się w trójkątnym polu wzornika. Obaj łowcy zostają podpaleni i muszą rozpocząć testy **PANCERZA**. Pierwszy nie wykonuje trzech kolejnych i ginie. Drugiemu nie udaje się



wykonać dwóch pierwszych testów, ale przechodzi trzeci. Żołnierz Imperialu jest teraz zmuszony stawić czoła rannemu, ale niezwykle groźnemu łowcy.

BRÓŃ MIOTANA. Broń miotana ma zasięg czterech cali, plus 1 cal za każdy posiadany przez osobę rzucającą punkt **SIŁY**. Broń tego rodzaju może upaść w innym miejscu, niż to planuje jej użytkownik (patrz dalej **ROZRZUT**).

PRZYKŁAD: Kroczący Wśród Cieni, którego **SIŁA** jest równa 5, może rzucić granatem (lub dowolną inną bronią miotaną) na odległość maksymalnie $(4+5=)$ 9 cali.

GRANATNIKI. Broń wyposażona w granatnik może wystrzelić odpowiedni pocisk na odległość do 10 cali. Nie ma ujemnych modyfikatorów za zasięg. Jeśli granat nie trafi

w cel, stosują się do niego zasady dotyczące rozrzutu (patrz **Rozrzut** poniżej).

GRANATY. Jeżeli uda ci się trafić w cel rzuconym lub wystrzelonym z granatnika granatem, w miejscu, w którym upada umieść wzornik granatu. Do każdego modelu, niezależnie czy przyjaznego czy wrogiego, nawet takiego, który pod wzornikiem znajduje się jedynie częściowo, mają zastosowanie efekty działania pocisku tego rodzaju.

ŁADUNKI WYBUCHOWE. Broń tego rodzaju oddziałuje na duży obszar terenu. Niszczycielskie efekty jej działania ulegają jednak zmniejszeniu wraz z oddalaniem się od epicentrum wybuchu. Kiedy wystrzelisz z broni, zdolnej do strzelania ładunkami wybuchowymi, w miejscu trafienia ustaw wzornik ładunku wybuchowego. Wszystko, co choćby częściowo znajduje się w pierwszym kręgu odczuwa pełne efekty eksplozji. Wszystko, co choćby częściowo znajduje się w drugim kręgu (ale nie w pierwszym) odczuwa efekty eksplozji, ale modyfikator obrażeń ulega redukcji o jeden punkt. Wszystko, co znajduje się choćby częściowo w kręgu trzecim (ale nie w pierwszym czy drugim) odczuwa efekty eksplozji, ale modyfikator obrażeń ulega redukcji o dwa punkty. Jeśli modyfikator obrażeń zostanie zredukowany do 0, cel wychodzi z eksplozji bez szwanku.

Pewien wpływ na efekt działania ładunków wybuchowych ma osłona. Wynikający z niej modyfikator, który w normalnych okolicznościach byłby używany przy testach **BS** strzelca, jest zamiast tego dodawany do wartości **PANCERZA** celu. Model znajdujący się pod osłoną „miękką” ma **PANCERZ** zwiększony o dwa punkty, a wartość **PANCERZA** figurki będącej pod osłoną „twardą” wzrasta o cztery punkty.

Jeśli celujesz wykorzystując ładunki wybuchowe – takie jak granaty, otrzymujesz modyfikator do swego **BS**, ale nie otrzymujesz modyfikatorów do zadawanych **OBRAŹEŃ**. Po prostu przy broni tego rodzaju nie można być aż tak dokładnym.

Przy korzystaniu z jakichkolwiek broni miotającej ładunki wybuchowe, jeśli strzał będzie niecelny należy zastosować przepisy dotyczące rozrzutu (patrz **Rozrzut** poniżej).

PRZYKŁAD: Żołnierz Zagłady strzela z wyrzutni raket **DPAT-9** w kierunku oddziału ożywieńców legionistów. **OB DPATa-9** są równe 11 (x3). Oznacza to, że cel – legionista znajdujący się w centrum wzornika otrzymuje trafienie **OB 11** (x3). Dwaj z jego towarzyszy, ci którzy stoją w drugim kręgu wzornika, otrzymują trafienie **OB 11** (x2). Pozostali trzej legionści otrzymują trafienie **OB 11**, gdyż stoją w trzecim kręgu wzornika.

ROZRZUT

Do granatów, granatników lub rakiet mają zastosowanie zasady dotyczące rozrzutu, gdyż tego rodzaju pociski nie są zbyt celne. Jednak ponieważ większość z nich i tak wybucha, a obszar eksplozji jest duży, nawet w razie niecelnego strzału i tak mogą porazić wybrany cel.

Jeżeli strzał oddany z broni, do której mają zastosowanie przepisy dotyczące rozrzutu, będzie niecelny, twój przeciwnik ma możliwość przesunięcia

miejsca rzeczywistego upadku pocisku. Wykonuje on rzut 1K20, a wynik odczytuje z tabeli **Rozrzutu**.

Przeciwnik może przesunąć miejsce eksplozji na maksymalną odległość równą jednej trzeciej tej, z jakiej pocisk został wystrzelony (zaokrąglając w dół). Jeśli więc strzelałeś do przeciwnika odległego o 10 cali, gracz dowodzący stroną przeciwną może przesunąć centrum eksplozji do 3 cali od miejsca, w które celowałeś, oczywiście w ramach ograniczeń wynikających z tabeli **Rozrzutu**.

TABELA ROZRZUTU

- 1-5 Strzał zbyt bliski, na lewo. Pocisk pada przed celem, po jego lewej stronie. Wzornik wybuchu przesunąć w kierunku strzelca i na lewą stronę celu.
- 6-10 Strzał zbyt blisko, na prawo. Jak wyżej, ale eksplozja ma miejsce po prawej stronie celu.
- 11-15 Strzał zbyt daleki, na lewo. Pocisk pada za celem, po jego lewej stronie. Wybuch przesunąć za cel, na jego lewą stronę.
- 16-20 Strzał zbyt daleki, na prawo. Jak wyżej, ale eksplozja ma miejsce po prawej stronie celu.

OGNIA!

Farringham biegł długim, krętym korytarzem. Jego wewnętrzny komputer informował go, że porusza się z prędkością 14,7 mili na godzinę i że dotrze do końca pasażu za 5,4 sekundy. Jakies dodatkowe dane przesunęły się przed jego oczami. Nie był do końca pewien, czy potrzebne mu były informacje na temat temperatury zewnętrznej (22 stopnie Celsjusza) i dokładnego czasu (22:14 i 4 sekundy), ale w końcu nigdy nie wiadomo, co może się przydać. Gwałtownie otworzył drzwi i wybiegł na zewnątrz.

Inny człowiek mógłby zdziwić się widokiem olbrzymiej jaskini, w której nagle się znalazł, ale Farringham już dawno przestał czemukolwiek się dziwić. Zadaniem olbrzymiej jaskini, która została stworzona grubo poniżej pociętej kraterami powierzchni Merkurego, było dokładne naśladownictwo jednego z ekosystemów zagubionej w otchłani czasu Ziemi. Farringham przyjrzał się ośnieżonemu pustkowiu. Przez moment zastanawiał się, co kierowało starożytnymi budowniczymi. Czy uczynili to z tęsknoty? Czy miał to być rodzaj skansenu, czy też może poligon do szkolenia ich żołnierzy w walce w warunkach zimowych? Zdał sobie sprawę, że nigdy nie pozna odpowiedzi na te pytania. Zniknęły w Latach Katastrofy, gdy Myślące Maszyny zwariowały, kiedy zniszczono lub zagubiono wszystkie stare zapisy. Odsunął od siebie te myśli. Nie były one wygodne dla człowieka, którego ciało było pełne bioniki, a mózg połączony z wszczepionymi systemami komputerowymi. Co będzie, jeśli Katastrofa przydarzy się znowu? Co się z nim stanie? Czy oszaleje?

Może to właśnie dlatego Bractwo nas nienawidzi – pomyślał. Taka rzecz już raz się zdarzyła, więc może się zdarzyć po raz kolejny. Spróbował o tym nie myśleć. Nadeszła pora na zapisanie raportu, na zdobycie tego zapomnianego miejsca dla Cybertronicu i na załatwienie jakiegoś zespołu, który mógłby je przeczesać.

Temperatura zewnętrzna opadła o 20 stopni i wciąż spadała. Przestawił swą percepcję zimna tak, by nie czuć chłodu. Śnieg i lód nie stanowiły przeszkody dla człowieka z metalowymi kośćmi i pancerną skórą. Zalety bycia szaserem – pomyślał.

Pojawiła się za nim reszta jego drużyny, a wkrótce potem pozostałe oddziały korporacji. Kolejna drużyna szaserów. Jednostka Attylli. Potężny Eradicator. Mechaniczne uśmiechy kirasjerów były zimne, niczym otaczający ich wszystkich śnieg. Ta stara mapa nie kłamała. Tunele górniczej jaskini 4A rzeczywiście prowadziły do tego starożytnego miejsca. Zastanawiał się, co tu odnajdą.

Nie miał na to wiele czasu. Jeden z Attylli pokazał coś na horyzoncie. Przez wielką zaspę śnieżną przechodziła grupa ożywionych legionistów. Za nimi majaczyła sylwetka razydy. A za nimi wielu, wielu nekromutantów.

Farringham zastanowił się, w jaki sposób tamci się tutaj dostali? Ale nie było to ważne. Cały Merkur był zryty wielkimi kompleksami jaskiń. Jeśli im udało się znaleźć drogę pod ziemię, dlaczego nie miałyby się to udać wrogowi? Mogli też być tu od dawna. Może to jest ich baza. Być może, wchodząc tu, uruchomiliśmy jakiś alarm. Ale nie czas na takie rozważania. Czas na walkę.

Przekazał rozkaz przez radio.

„Ognia”.



CELOWANIE

Celując podczas strzelania, zwiększa się szansę zarówno trafienia, jak i zadania obrażeń. Jeżeli jedną z akcji wykorzysta się na tę czynność, wówczas i do swego **BS** i do **OB** swej broni możesz dodać 4 punkty. W czasie gwałtownej walki wręcz, nie ma czasu na celowanie, dlatego wtedy nie możesz tego zrobić.

Po wycelowaniu do nieprzyjaciela, wynikający z tej czynności modyfikator otrzymujesz do momentu poruszenia się wroga, końca tury lub wykonania własnego ruchu.

Celowanie nie jest kumulatywne. Nie możesz dwukrotnie wycelować i z tego powodu otrzymać modyfikatora +8 do trafienia i zadawanych obrażeń.

Podczas strzelania seriami nie możesz celować. Uniemożliwia to zwiększony wówczas odrzut broni. Nie możesz również celować podczas strzelania z miotacza ognia.

PRZYKŁAD: Po raz kolejny przyjrzyjmy się sytuacji, w której McBride strzelił do legionisty, ale go nie trafił. Gdyby przed oddaniem strzału poświęcił jedną ze swych akcji na celowanie, szansa trafienia wynosiłaby $(16-4+4=)$ 16 lub mniej. Jeśli trafiłby legionistę, ten musiałby wyrzucić $(22-14-4=)$ 4 lub mniej, by uniknąć obrażeń.

STRZELANIE Z BRONI CIĘŻKIEJ

Broń ciężka, jak np. karabiny maszynowe czy wyrzutnie rakiet, charakteryzuje się znacznym odrzutem. Dlatego zanim się z nich wystrzeli, należy przygotować się na nieuniknione „kopnięcie” broni. Jeśli nie poświęci się na to jednej akcji, nie można wtedy celować, a dodatkowo otrzymuje się ujemny modyfikator trafienia -4. Jeżeli przygotowałeś się na odrzut broni, nie otrzymujesz negatywnych modyfikatorów aż do zaprzestania strzelania lub końca twojej tury. Operator broni ciężkiej, który strzela po wykorzystaniu akcji Czekanie, jest zawsze traktowany, jakby nie był przygotowany na odrzut.

Bardzo silne istoty mogą z łatwością kontrolować odrzut nawet najcięższej broni. Jeśli **SILA** jakiegoś modelu jest równa bądź wyższa od modyfikatora obrażeń, nie mają do niego zastosowania modyfikatory wynikające z „nieprzygotowania” się na odrzut broni. Co więcej, jeśli **S** modelu jest większa o co najmniej 2 punkty od modyfikatora obrażeń używanej ciężkiej broni, to może on strzelać używając do tego tylko jednej ręki.

Powyższe zasady nie mają zastosowania przy broni zamontowanej na pojazdach, jak np. na Bliźniaczych Barakudach lub na Nekropelzaczu.

Nie musisz przygotowywać się na odrzut broni, jeśli korzystasz z miotacza ognia. Broń tego rodzaju nie ma odrzutu.

WALKA WRĘCZ

Aby mogła rozpocząć się walka wręcz, modele muszą dotykać się podstawkami.

Aby trafić przeciwnika w czasie walki bezpośredniej, musisz wyrzucić na kostce liczbę równą lub niższą od wartości własnej **WALKI WRĘCZ**. Oczywiście, stosowane są rozmaite modyfikatory.

ABSOLUTNY SUKCES. Cel twojego ataku nie może wykonać testów **PANCERZA** i automatycznie otrzymuje wszelkie obrażenia, jakie może mu zadać używana przez ciebie broń.

PORAŻKA. Twój żołnierz traci wszelkie, przysługujące mu jeszcze w tej turze akcje.



ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Kiedy któraś z twoich figurek zostanie trafiona w czasie walki wręcz, musisz wykonać test jej **PANCERZA**. Od **P** trafionego modelu odejmij wartość **OB** broni napastnika. Otrzymasz liczbę, która musi być mniejsza lub równa od wyniku rzutu kostką, byś mógł uniknąć obrażeń. Model nie poniesie żadnej szkody, jeśli ci się to uda. Jeżeli rezultat testu będzie niepomysłny, figurka otrzymuje obrażenia zgodne z charakterystyką broni używanej przez napastnika. Jeśli **ŻYWOTNOŚĆ** modelu spadnie do zera, zostaje on zabity i jest usuwany z gry.

PRZYKŁAD: Winchell, żołnierz Bractwa, chce trafić legionistę ciosem swego krótkiego miecza typu Punisher. Jego **WW** = 12. Rzut kostką wynosi 5 – cios jest celny. **OBRAŻENIA** miecza są równe 14, ale **PANCERZ** legionisty wynosi 22. Wykonuje on test tej cechy. Aby mu się powiodło, musi wyrzucić $(22-14=)$ 8 lub mniej. Wynik rzutu jest równy 8, więc miecz żołnierza Bractwa ześlizguje się ze zbroi jego przeciwnika, nie czyniąc żadnej krzywdy.

SIŁA

Jest rzeczą oczywistą, że bardzo silne stworzenia mogą zadawać w walce wręcz większe obrażenia. By oddać tę sytuację, jeżeli model używa broni przeznaczonej do walki wręcz, w rodzaju bagnetu, miecza czy nawet własnych pięści, do **OB** broni dodaje się wartość jego **SIŁY**. Zasada ta nie obowiązuje jednak w przypadku strzelb i broni bocznej, która choć może być używana w walce bezpośredniej, z oczywistych względów nie otrzymuje tego modyfikatora.

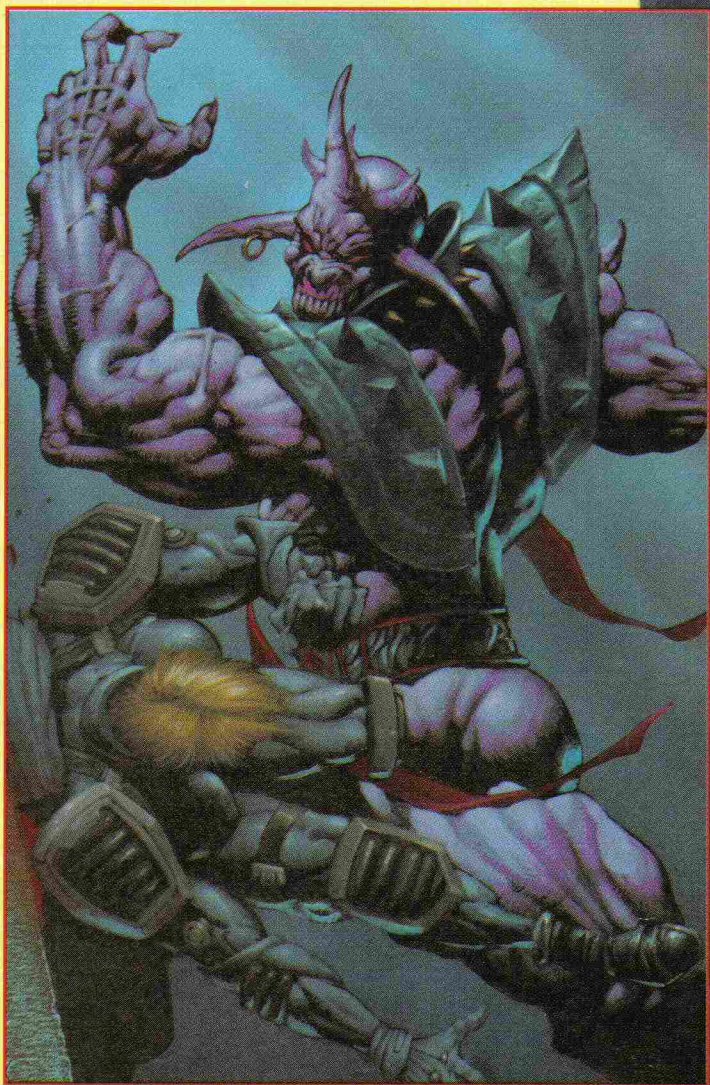
PRZYKŁAD: Kim Dunsirn, bohaterka Imperialnych komandosów – Wilków, tnie swym Claymorem, chcąc trafić legionistę. Jej **WW** jest równa 17. Rezultat rzutu wynosi 17, więc Wilk trafia sługę Ciemności. Claymore zadaje **OB** 15, ale wraz z modyfikatorem z **S** bohaterki, wynosi to $(15+3=)$ 18. Oznacza to, że legionista mający **PANCERZ** 22, musi wyrzucić $(22-(15+3)=)$ 4 lub mniej, by uniknąć obrażeń. Wyrzuca 13 i ginie ścięty mieczem Kim.

BRÓŃ Z MODYFIKATOREM OBRAŻEŃ

Podobnie jak w przypadku broni strzeleckiej, niektóre rodzaje mieczy i bagnetów posiadają przy swej cesze **OBRAŻENIA** dodatkowe oznaczenia: x2 lub nawet x3. Broń taka, jeśli trafi, zadaje więcej niż jedną ranę. Jeśli broń posiada modyfikator obrażeń x2, trafiony cel musi wykonać dwa testy **PANCERZA**. Jeśli broń posiada modyfikator obrażeń x3, trafiony cel musi wykonać trzy testy **PANCERZA**. Każdy nieudany test oznacza, że cel otrzymuje jedną ranę – odpisuje mu się jeden punkt **ŻYWOTNOŚCI**.

WALKA WRĘCZ BEZ BRONI

Każdy może brać udział w walce wręcz – nawet wtedy, gdy nie ma odpowiedniej broni. Zawsze można walczyć rękoma, nogami, kolbą karabinu. W takim wypadku podstawowe **OBRAŻENIA** są równe 6, ale nie należy zapominać o ewentualnych, wynikających z **SIŁY** modyfikatorach.



ODERWANIE SIĘ OD PRZECIWNIKA

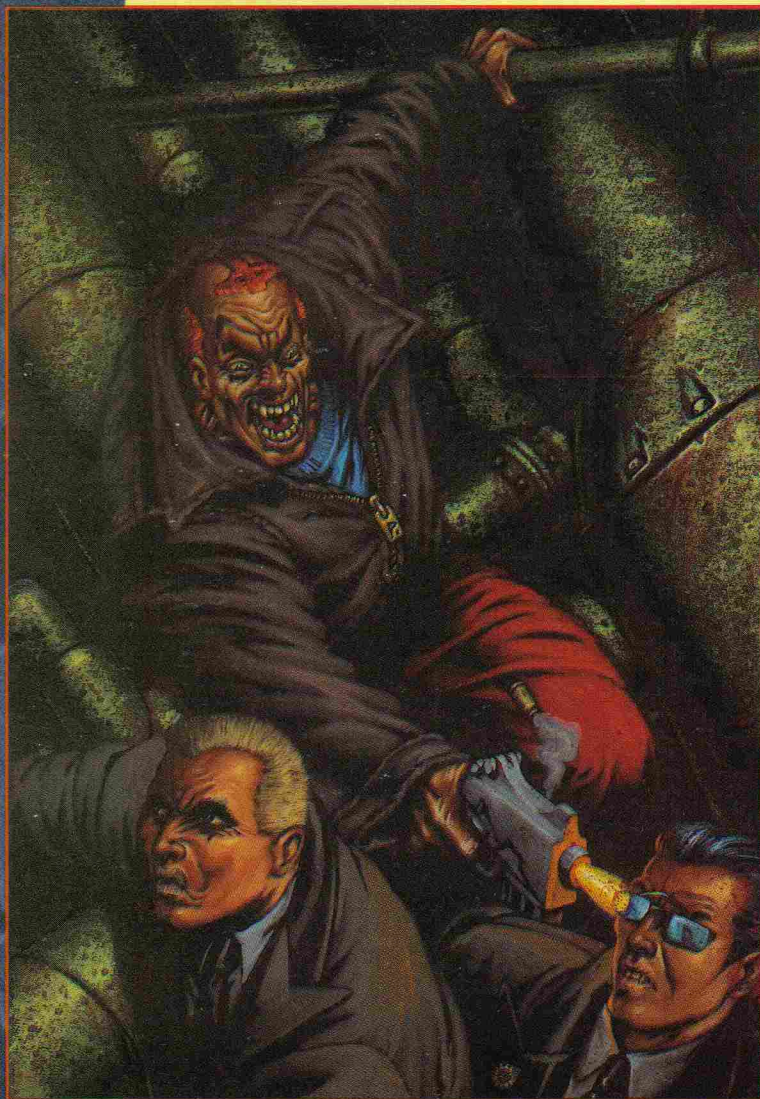
Walkę wręcz można rozpocząć wtedy, gdy ruszysz swój model w ten sposób, by stykał się podstawką z podstawką figurki nieprzyjaciela.

Obaj żołnierze mocują się teraz w zapasach walki bezpośredniej. W czasie, gdy ich podstawki się stykają, żaden nie może używać broni strzeleckiej (z wyjątkiem strzelb i broni bocznej). Obrońca musi bronić się najlepiej, jak potrafi.

Gdy nadejdzie tura któregoś z modeli, dowodzący nim gracz może zdecydować, że chce wykorzystać jedną z akcji na oderwanie się od przeciwnika. Jeśli drugi z graczy chce temu zapobiec, obaj gracze wykonują rzut 1K20, a do otrzymanych wyników dodają **SIŁĘ** swego modelu. Model, który usiłował oderwać się od przeciwnika, może poruszyć się w normalny sposób, jeśli zmodyfikowany wynik jego rzutu jest wyższy od rezultatu przeciwnika. W przeciwnym razie walka wręcz trwa nadal, a akcja zostaje zmarnowana. Zawsze jednak żołnierz może próbować oderwać się od przeciwnika wykorzystując do tego następną akcję.

Jeśli walczysz wręcz z kilkoma przeciwnikami i chcesz oderwać się od przeciwnika, każdy z modeli, z którymi walczysz wykonuje opisane wyżej rzuty 1K20, do których dodaje swą **S**. Zmodyfikowany wynik twojego rzutu musi być wyższy od najwyższego z rzutów wroga, jeśli chcesz się od niego oderwać.

Model, który zostanie zaatakowany w walce wręcz, może się odwrócić tak, by stawiał czoła napastnikowi. Wymaga to wydania jednej akcji na Ruch, ale nie oznacza konieczności oderwania się od przeciwnika.



PRZYKŁAD: McNaughton walczy wręcz z dwoma nekromutantami. Zdając sobie sprawę, że znajduje się w niekorzystnej sytuacji, decyduje się na oderwanie od przeciwnika. Próbuje to zrobić wykorzystując swą pierwszą akcję. Ponieważ jest sierżantem Krwawych Beretów, jego **SILA** jest równa 0. Każdy z nekromutantów ma 2 punkty **S**. McNaughton wyrzuca 12 na 1K20. Kolej na wojowników Mroku. Losują $(6+2=) 8$ i $(11+2=) 13$. Sierżant wyrzucił więcej, niż pierwszy z nieprzyjaciół, ale mniej niż drugi, wobec czego nie oderwał się od wroga.

W kolejnej akcji McNaughton decyduje się na jeszcze jedną próbę. Tym razem wylosował 19, więcej niż zmodyfikowa-

ne rezultaty obu nekromutantów – 7 i 18. Może odbiec na 3 cale (maksymalną odległość, na jaką pozwala mu wielkość jego cechy **RUCH**). Pod koniec Ruchu obraca się tak, by mógł później ostrzelać swych wrogów ze swego Destroyera.

OSŁONA

W czasie walki bezpośredniej osłona nie daje żadnych modyfikatorów. Walczący ze sobą przeciwnicy są zbyt blisko siebie, by odgrywała ona jakąś rolę.

Jednak niektóre przeszkody, takie jak mury lub żywopłoty, mogą przeszkadzać walczącym, uniemożliwiając zetknięcie się podstawkami, nawet pomimo tego, że oba modele są na tyle blisko siebie, że mogłyby wymieniać ciosy.

W takiej sytuacji modele mogą nawiązać walkę wręcz. Ponieważ jednak nie są tak blisko siebie, jak ma to miejsce zazwyczaj w czasie walki bezpośredniej, żaden z nich nie musi próbować odrywać się od przeciwnika. Jeśli tego chce, może po prostu wykorzystać akcję Ruch i odejść od nieprzyjaciela.

STRZELANIE DO ŻOŁNIERZY WALCZĄCYCH WRĘCZ

Kiedy strzelasz do modeli walczących ze sobą wręcz, istnieje 50% szansa, że trafisz niewłaściwą figurkę. Rzuć 1K20. Rezultat 10 lub mniej oznacza, że trafiłeś tego, do kogo celowałeś. W przeciwnym wypadku trafiasz niewłaściwą figurkę. Dzieje się tak dlatego, że oba modele są tak blisko siebie, że nie można ich praktycznie oddzielić. W przypadku, gdy jeden z walczących jest znacznie większy od drugiego (np. nefaryta lub ezoghul walczący z człowiekiem), przy rezultacie rzutu 12 lub mniej trafiasz model większy, przy innych wynikach trafiona zostaje figurka mniejsza.

Jeśli walczących, do których strzelasz, jest więcej niż dwóch, trafić możesz tylko w jednego z przyjaznych ci żołnierzy. Wybierz tego, który jest najbliżej modelu wroga, do którego strzelano. Jeśli takich modeli jest więcej, rzutem kostki określ tego, który znajduje się w niebezpieczeństwie.

PRZYKŁAD: Hatamoto Tanaka chce wystrzelić ze swego Shoguna do nefaryty, z którym walczy wręcz dowódca jego drużyny – Yojinko. Wykonuje test trafienia. Strzał okazał się celny. Teraz, zanim określone zostaną zadane obrażenia, rzutem kostki sprawdza, w kogo trafił. Ponieważ nefaryta jest większy od jego dowódcy, Tanaka musi wyrzucić 12 lub mniej, by trafić stwora Ciemności. Kostka wylosowała 15. Na szczęście kula odbiła się od pancerza Yojinko. Mimo to Tanaka będzie musiał go za to przeprosić – jeśli tylko przeżyje.

WALKA WRĘCZ Z MODELAMI W UKRYCIU

Jeśli poruszysz się tak, by twój model dotknął podstawki figurki ukrytej, automatycznie ją dostrzeżesz (tak jakbyś skutecznie użył akcji Wypatrywanie, z tą tylko różnicą, że nie musisz na to poświęcać żadnej akcji). Z dostrzeżonego modelu usuń żeton „Ukryty”.

Jeśli jednak zdecydujesz się na takie działanie, a ukryty żołnierz nie jest ogarnięty paniką, ma szansę zadać ci jeden cios, nim ty zaatakujesz jego. Dodatkowo gdy nadejdzie twa kolej, nie otrzymujesz modyfikatora za szarżowanie. Twój żołnierz po prostu natknął się na ukrytego nieprzyjaciela.

Co więcej, jeśli ukryty model oczekiwał na działania nieprzyjaciela, po wykonaniu swego „darmowego” ataku wciąż może wykonać czynność, dostępną poprzez wykorzystanie akcji Czekanie.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Jeśli twój model jest ukryty, a ty rozpoczniesz walkę wręcz korzystając z akcji Infiltracja, zaskoczysz przeciwnika, dzięki czemu otrzymasz za „darmo” jeden dodatkowy atak w walce bezpośredniej. Przy rozstrzygnięciu tego ataku napastnik traktowany jest jak model szarżujący. Jeśli natomiast się na model ukryty, wspomniana wyżej zasada nie ma zastosowania. W tym wypadku twój model jest uważany za nie ukryty. Zwróć uwagę, że w obu przypadkach zaangażowany model traci status figurki ukrytej.

ATAK WTÓRNY

Niektórzy żołnierze, na przykład Imperialne Wilki lub centurioni Legionu Ciemności, noszą czasami dwie sztuki broni. Każdy model, który wyraźnie dysponuje dwoma sztukami broni, otrzymuje jeden dodatkowy atak. Znany jest on pod nazwą ataku wtórnego.

Z chwilą uaktywnienia takiego modelu, musisz powiedzieć która z broni jest bronią główną, a którą drugorzędną. Wszystkich ataków musisz dokonać przy pomocy broni głównej, ale przy pomocy broni drugorzędnej możesz wykonać jeden atak dodatkowy.

UWAGA: Zasada ta nie ma zastosowania w przypadku figurek, uzbrojonych w bagnet i broń boczną. Do skutecznego korzystania z bagnetu konieczne są obie ręce. Powyższe przepisy odnoszą się jedynie do tych modeli, które niosą dwie wyraźnie różne bronie, każdą z nich w innej ręce.

PRZYKŁAD: Wilk uzbrojony w miecz i pistolet dysponuje zazwyczaj trzema akcjami. Jednak ze względu na to, że niesie dwa rodzaje broni, może dwukrotnie wystrzelić, później ruszyć się tak, by zainicjować walkę wręcz, w której wykorzysta swój miecz do dokonania ataku wtórnego. Może również najpierw się poruszyć, rozpoczynając w ten sposób walkę wręcz, dwukrotnie zaatakować i, przyjmując że zabił swego przeciwnika, wykorzystać pistolet do wykonania ataku wtórnego. A w przypadku, gdyby jego szarża się nie powiodła i nie udało mu się zabić przeciwnika dwoma ciosami swego Punishera, może wykorzystać pistolet i strzelić do nie chcącego umierać wroga, co będzie atakiem wtórnym.

SZARŻA

Jeżeli wykorzystując poprzednią akcję zainicjowałeś walkę wręcz (dotknąłeś podstawką swego modelu podstawki figurki wroga), a w tej turze atakujesz go wręcz, to do tego jednego ataku otrzymujesz modyfikator szarży. Dodaje on +4 do twej WW i +4 do wielkości OBRAŻEŃ zadawanych przez broń. W czasie następnych ataków w tej walce wręcz, nie otrzymujesz już tego modyfikatora.

PRZYKŁAD: Samotny pretoriański łowca szarżuje na Horton, próbując zabić ją gołymi rękoma. Swą pierwszą akcję wykorzystuje na ruch, w trakcie którego dotyka podstawką do podstawki wybranej ofiary. Korzystając z drugiej akcji atakuje. Jego WW jest równa 18, musi więc wyrzucić co najmniej $(18+4=)$ 22, by trafić przeciwnika. Trafia go automatycznie, ale i tak musi wykonać rzut, by



sprawdzić, czy nie zaistniał absolutny sukces lub porażka. Żadna z tych sytuacji nie miała miejsca.

Horton próbuje wykonać test swego **PANCERZA**. Jest on równy 22, a **SILA** łowcy wynosi 6, musi więc wyrzucić co najwyżej $(24-(6+6+4)=)$ 8. Na szczęście kostka wylosowała 7, co oznacza, że się jej powiodło. Łowca może próbować zaatakować w swej ostatniej akcji, ale tym razem nie otrzymuje już żadnych modyfikatorów za szarżę.

KILKU NAPASTNIKÓW

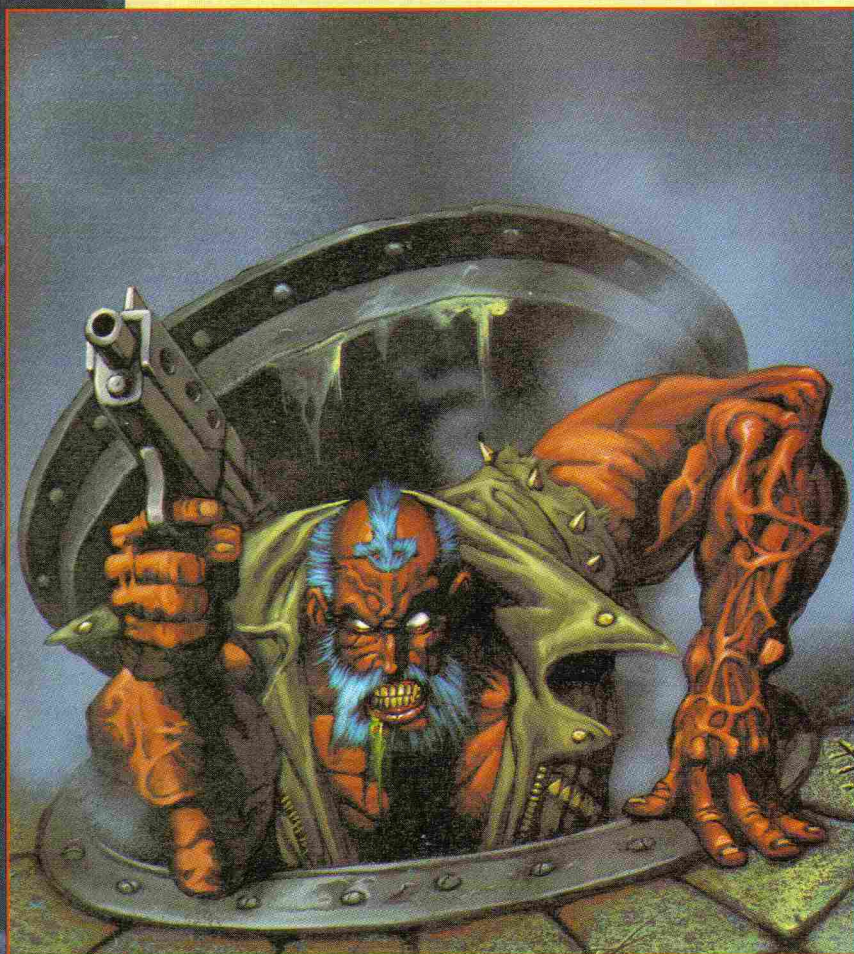
W sytuacji, gdy jedna osoba walczy wręcz z kilkoma napastnikami, dysponują oni znaczną przewagą. Jeżeli atakujesz wręcz model, do którego podstawki dotyka już inny przyjazny ci model, to za każdą figurkę, która walczy wręcz z tym samym wrogiem co ty, otrzymujesz dodatnie, kumulatywne modyfikatory +1 do twej WW i +1 do OB twej broni.

PRZYKŁAD: Tanaka decyduje się dołączyć do walki wręcz, w której uczestniczy nefaryta atakujący Yojinko. Szarżuje na stwora, wymachując swymi ceremonialnymi mieczami. Ponieważ inny przyjazny model (Yojinko) walczy już wręcz z obiektem jego ataku, Tanaka otrzymuje do swego ataku dodatkowy modyfikator +1, przyznany oprócz modyfikatorów za szarżę. Oznacza to, że jego szansa trafienia jest równa $(14+1+4=)$ 19. Wyrzuca 10 i trafia.

ZAMASZYSTE CIĘCIA

Przy pomocy pewnych rodzajów broni do walki wręcz można wykonywać zamaszyste cięcia. Walczący nią żołnierz kręci nią dookoła siebie, uderzając każdego wroga, który jest w jej zasięgu. Oznacza to, że jeśli w czasie ataku,





w odległości jednego cala nie ma żadnej przyjaznej figurki, możesz trafić wszystkie, będące w tej odległości modele nieprzyjacielskie jednym rzutem kostki. Mają do niego zastosowanie wszelkie modyfikatory wynikające z szarży, szkolenia w walce wręcz i **SŁY**. Jeżeli wynik rzutu kostką okaże się absolutnym sukcesem, jego efekt stosowany jest do tylko jednego z twych celów.

Zamaszyste cięcia mogą być również wykonywane w celu trafienia wroga, dotykającego do twej podstawki. Jeżeli chcesz trafić tylko takie modele wroga, nie musisz się nawet martwić o znajdujące się w odległości do 1 cala modele przyjazne.

PRZYKŁAD: *Belzroch, nefaryta walczący z żołnierzami Mishimy, ma w końcu okazję coś zrobić. Unosi Azogara i decyduje się na zamaszyste cięcie, którym chce trafić trzech walczących z nim Hatamoto (do Yojimbo i Tanaki dołączył Hiroto). Wykonuje rzut jedną kostką, testując swą WW 16. Rezultatem rzutu jest 1 – absolutny sukces!*

*Belzroch decyduje, że efekty sukcesu zastosuje przeciwko Yojinko. Oznacza to, że dowódca drużyny automatycznie dostaje jedną ranę, przez co jego ŻYWOTNOŚĆ spada do 0, a on sam ginie. Tanaka i Hiroto nadal mogą próbować wykonać testy **PANCERZA**, ale ponieważ Azagor zadaje **OBRAŻENIA** 15 (x2), każdy z nich musi wykonać po dwa takie testy. Ich P jest równy 24. Odejmując od niego **OB** broni i modyfikator **SŁY** Belzrocha, muszą wyrzucić $(24 - (15 + 5) =) 4$ lub mniej. Hiroto wylosował 10 i 12. Już pierwsza rana jest śmiertelna. Tanace jakimś cudem udaje się wykonać oba testy, ale znalazł się teraz samotnie na przeciw rozwścieczonego nefaryty. Stanowczo nie ma dziś szczęścia.*

INNE AKCJE

UŻYCIE MOCY SPECJALNEJ

Niektóre modele potrafią wykorzystywać specjalne moce. Zaliczamy do nich istoty potrafiące korzystać z potęgi Mrocznej Harmonii i Sztuki, ale również żołnierzy mogących wezwać np. wsparcie powietrzne. Skorzystanie z którejś z tych zdolności wymaga Użycia Mocy Specjalnej.

KONCENTRACJA

Model, który wykorzysta jedną ze swoich akcji na Skoncentrowanie się, może dodać 4 punkty do wartości swej **MOCY**. Odzwierciedla to fakt skupienia przez próbującego wykonać stojące przed nim zadanie żołnierza wszystkich umiejętności mistycznych i umysłowych. Czynność tę wykorzystują zazwyczaj osoby zdolne do korzystania z możliwości Sztuki bądź Mrocznej Harmonii.

Modyfikator przyznawany za skoncentrowanie się jest kumulatywny. Jeżeli przed wykorzystaniem mocy, wykonasz dwukrotnie czynność Koncentrowanie się (poświęcisz na to dwie akcje), do swej **MOCY** możesz dodać 8. Mimo wszystko, modyfikator ten nie przenosi się z tury na turę. Traci się go wraz z końcem tury danego modelu.

KRYCIE SIĘ

Podczas rozgrywki widzimy każdy model na polu bitwy. Rzecz jasna prawdziwi żołnierze, walczący na realnym polu walki, nie mają takiej możliwości. Wróg może się kryć w zagłębieniach terenu, za drzewami i w krzakach. Nieprzyjaciel może leżeć w wysokiej trawie, wyczekując sposobności na zaatakowanie z zaskoczenia. By odzwierciedlić takie sytuacje, używamy akcji Krycie się.

Możesz się ukryć, wydając na to jedną akcję. Umieść wtedy w pobliżu właściwego modelu żeton „Ukryty”. Aby przeciwnik mógł go teraz dostrzec, musi wykonać udany test Wypatrywania. Ukryty model nie może być ostrzeliwany, nie może też być celem oddziaływania specjalnych mocy. Mimo to, choć nie można do niego celować, ukryte modele wciąż mogą doznawać obrażeń, np. od wybuchu granatu rzuconego w stronę sąsiedniego, nie ukrytego modelu (jeśli część wzornika wybuchu granatu pokrywa model ukryty).

Żeton „Ukryty” usuwa się, jeśli oznaczony nim model poruszył się lub wystrzelił. Należy zwrócić uwagę, że istnieją pewne rodzaje broni, z których można wy-

strzelić, a mimo to pozostać w ukryciu. Zaznaczono to w opisach tych broni.

Można ukryć się nawet w terenie czystym, takim, gdzie nie ma żadnej osłony. Zakładamy po prostu, że żołnierz pada płasko na ziemię, próbując wykorzystać niewielkie zagłębienia podłoża.

Model może pozostać w ukryciu, a jednocześnie wykorzystywać akcje: Infiltracja, Czekanie, Celowanie, Wypatrywanie, Wydawanie Rozkazów i Koncentrowanie się. Wykorzystanie jakiegokolwiek innej akcji oznacza, że model przestaje być ukryty.

Wyobraź sobie, że wszystkie modele ukryte są niewidoczne. Pamiętaj też o tym, że nie przesłaniają one pola widzenia.

INFILTRACJA

Ukryty model, zamiast wykorzystywać akcję Ruch, może ostrożnie się poruszać. R modelu jest zmniejszany do połowy, ale mimo poruszenia się, wciąż jest on traktowany jako ukryty. Każdy wrogi model, korzystający z Czekania, musi wykonać udany test Wypatrywania, nim będzie mógł oddać do niego strzał. Model korzystający z Infiltracji traci status ukrytego, jeśli wystrzeli lub wykona jakąkolwiek inną akcję, która nie może być wykonywana przez figurki ukryte.

Ujemny modyfikator **RUCHU**, przyznawany za infiltrację, jest obliczany jako pierwszy, nim uwzględnione zostaną modyfikatory wynikające z terenu, po którym porusza się model.

Niezależnie od ujemnych modyfikatorów wynikających z infiltracji lub terenu, model nigdy nie może się poruszyć mniej niż jeden cal na akcję Infiltracji.

WYPATRYWANIE

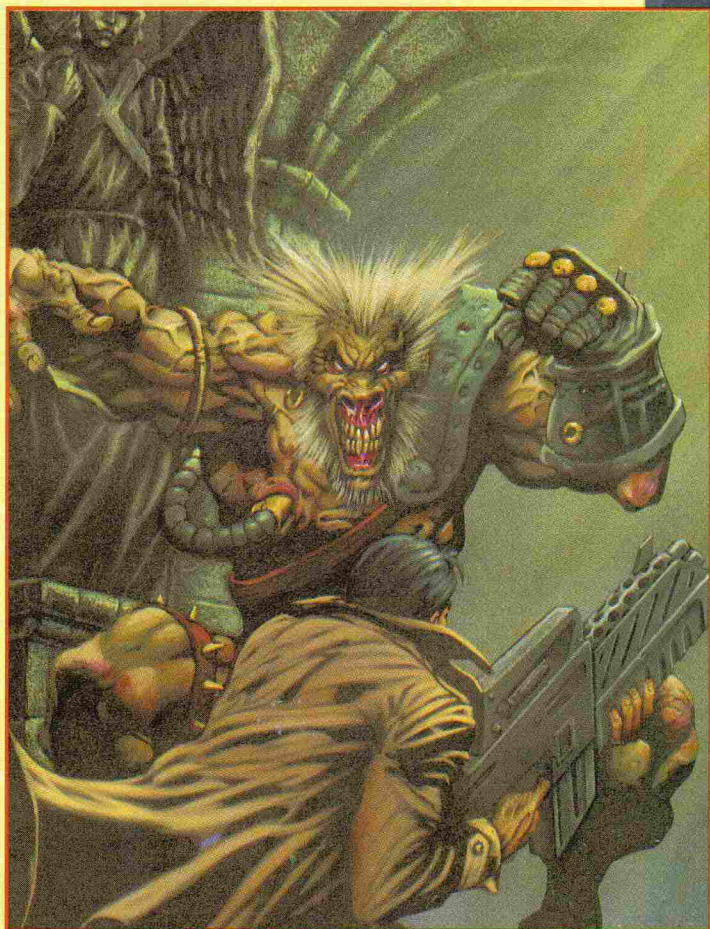
Aby zlokalizować ukrytego wroga, musisz go najpierw dostrzec. Trzeba na to poświęcić akcję. Aby kogoś zauważyć, musi on być w twoim polu widzenia, a dodatkowo trzeba wyrzucić na 1K20 mniej od **DOWODZENIA** wypatrującego modelu. Jeżeli ukryty model znajduje się pod jakąś osłoną, do **DOWODZENIA** przyznawany jest ujemny modyfikator -4. Jeśli wyrzucisz więcej, niż zmodyfikowana wartość DW, akcja przepada, a ty niczego nie dostrzegasz. Kiedy dostrzeżesz ukryty model, usuwa się z niego żeton „Ukryty”.

Im większa jest odległość, tym trudniej jest kogoś dostrzec. Dlatego do testu żołnierza, wypatrującego nieprzyjaciela w odległości większej od 12 cali, ma zastosowanie ujemny modyfikator -4.

Za każdą dodatkową akcję, spędzoną na wypatrywaniu, możesz dodać +4 do szansy zauważenia ukrytych figurek.

Możesz dostrzec ukrytego wroga, a jednocześnie samemu pozostać ukrytym aż do czasu, gdy zaatakujesz. W takim przypadku, wykorzystując szyfrowane kanały łączności, podajesz po prostu lokalizację ukrytego nieprzyjaciela swym towarzyszom.

PRZYKŁAD: Kruger próbuje dostrzec żołnierza Imperialu, kryjącego się w gęstej dżungli 15 cali od niego. Wielkość jego DW wynosi 15, a więc szansa powodzenia jest równa $(15-4-4)=7$ lub mniej. Kruger wyrzuca 10 i nie udaje mu się dostrzec nieprzyjaciela. Próbuje to zrobić w kolejnej akcji. Tym razem, ponieważ jest to już druga próba, jego szansa powodzenia jest większa o 4 punkty, musi więc wy-



rzucić 11 lub mniej. Kostka losuje 15, co oznacza, że tym razem również nikogo nie zauważył. Po raz ostatni Kruger desperacko próbuje zauważyć nieprzyjaciela. Tym razem potrzebuje 15 lub mniej i udaje mu się zauważyć Imperialczyka. Reszta jego drużyny może teraz do niego strzelać.

ABSOLUTNY SUKCES: Możesz usunąć żetony „Ukryty” z wszystkich takich modeli w twoim polu widzenia.

PORAŻKA: Jeśli wykonując rzut Wypatrywania wylosujesz 20, twój model jest tak zaabsorbowany swymi wysiłkami dostrzeżenia wroga, że traci wszystkie akcje, jakie pozostały mu do końca tury.

WYDAWANIE ROZKAZÓW

Pojedynczy model może wydawać rozkazy drużynom walczącym po tej samej stronie co on, jeśli znajdują się one w odległości nie większej niż 6 cali od niego. Wymaga to wykorzystania jednej akcji. Wydając rozkazy, można uaktywnić dowolny niespanikowany oddział, który nie został uaktywniony wcześniej w tej turze.

Jeśli model pojedynczy zdecyduje się na uaktywnienie jakiejś jednostki, wtedy wszystkie modele w uaktywnionym oddziale muszą wykorzystać swe akcje tak, jakby była to ich tura. Zaczynają to robić natychmiast po zakończeniu tury figurki, która wydała im rozkaz.

Rozkazy można wydać jedynie jednemu oddziałowi na turę. Jeżeli chce się wydać rozkaz innemu modelowi pojedynczemu, można to zrobić jedynie wtedy, gdy **DOWODZENIE** rozkazującego jest wyższe od analogicz-



nej cechy modelu przyjmującego polecenie.

Można wydawać rozkazy i jednocześnie pozostawać w ukryciu.

ZBIERANIE ROZPROSZONYCH ODDZIAŁÓW

Czynność tę mogą wykonywać jedynie modele pojedyncze. Można próbować zebrać jeden spanikowany (patrz rozdział **Panika, ucieczka i zbieranie rozproszonych jednostek**) oddział, znajdujący się w odległości do 6 cali od takiej figurki. Jeśli wynik rzutu kostką będzie równy lub mniejszy **DOWODZENIU** modelu, który usiłuje zebrać rozproszony oddział, spanikowana drużyna zostanie zebrana.

Ponieważ model pojedynczy musi stać na widocznym miejscu podczas próby zebrania oddziału, nie można wykonywać tej akcji i jednocześnie pozostawać w ukryciu. Usuń odpowiednie żetony „Ukryty”.

Model pojedynczy może wykonywać opisywaną czynność jedynie raz na turę.

W tej samej turze model pojedynczy może zebrać rozproszony oddział, a następnie go uaktywnić poprzez wydanie rozkazu.

CZEKANIE

Kiedy model czeka, nie robi nic innego poza obserwowaniem pola walki i wyczekiwaniem na moment dogodny do ataku. Wykorzystując jedną akcję, możesz spowodować, że model będzie zajęty czekaniem. Tura modelu dobiega końca, jeśli tak zrobisz. W pobliżu tej figurki umieść żeton „Czeka” i kontynuuj swój ruch.

Czekający żołnierz ma jedną akcję w zapasie. Może ją wykorzystać poza normalnym porządkiem tury. Jeśli jakiś wrogi model przedsięwzięcie widoczną akcję w jego polu widzenia, model czekający może wykonać swą rezerwową czynność.

Możesz przerwać działania wroga w dowolnym czasie, jeśli twój model czeka. Z chwilą, gdy twój cze-

kający żołnierz wykonał własne działanie, usuń z niego żeton „Czeka”. Twój przeciwnik kończy swą turę w normalny sposób.

Nie musisz wykorzystywać swej akcji, gdy tylko wrogi model pojawi się w twym polu widzenia. Możesz poczekać, aż podejdzie bliżej cały oddział. Jednak z chwilą, gdy wroga drużyna lub model pojedynczy zakończy swój ruch, nie możesz podejmować przeciw niemu jakichkolwiek działań.

Normalne zasady, dotyczące wyboru celów przy strzelaniu, biorą górę nad przepisami dotyczącymi oczekiwania. Nie możesz pozwolić, by ruszyła się cała drużyna nieprzyjaciela, a później strzelić w jej dowódcę, jeśli ten ruszy się ostatni, chyba że będzie on najbliższym ciebie żołnierzem wrogiego oddziału.

Jeśli wrogi figurki się nie poruszają, ale wykonują jakieś inne widoczne działanie, takie jak strzelanie, możesz na to odpowiedzieć dopiero po zakończeniu ich akcji. Podstawowa reguła brzmi, że jeśli wróg wykonuje jakąś akcję, która wymaga rzutu kostką, nie możesz mu przerwać aż do chwili jej zakończenia. Możesz zakłócić działania wroga tylko wtedy, gdy wykonywana przez niego akcja nie wymaga rzutu kostką.

Możesz reagować na poczynania jedynie tych nieprzyjaciół, których widzisz. Jeśli więc wrogi model skrada się w twoim kierunku (korzysta z Infiltracji), nie możesz na to zareagować, dopóki pozostaje on w ukryciu. Jeśli wystrzelił do ciebie, na jego działanie możesz odpowiedzieć dopiero po strzale, ujawniając w ten sposób swoją pozycję. Jeśli używa normalnego Ruchu, możesz na to zareagować, gdy nadal znajduje się w twoim polu widzenia.

Nie możesz wykorzystać Czekania, po to by użyć akcji, jaką możesz wykonać jedynie jedną na turę (taką jak Zbieranie Rozproszonych Oddziałów, Wydawanie Rozkazów lub Używanie Mocy Specjalnej).

Żeton „Czeka” pozostaje przy modelu do początku jego kolejnej tury lub do chwili wykorzystania przez niego rezerwowej akcji. Gdy nastąpi któraś z tych

DOLINA KUŹNI

Mroźny wiatr dął od strony Pustyni Rdzy, niosąc czerwony piasek na zrujnowane ulice. Wył wśród wypalonych szkieletów wielkich budynków i na chwilę oczyścił powietrze z toksycznego, przemysłowego smogu.

Murdoch mógł teraz zobaczyć koniec ulicy. Widział elementy konstrukcji, sterczące z wypalonej skorupy rafinerii niczym odłamki kości, wystające ze złamanej nogi. Dwa tygodnie temu kontrolował ten budynek wraz ze swymi Żłotymi Lwami. Później zostali wypchnięci. Dzień po dniu, budynek po budynku, wypierano ich na tę zbombardowaną ulicę. Teraz było spokojnie. Pierwsza przerwa w walce, trwającej nieprzerwanie przez dwadzieścia cztery godziny. To mu się nie podobało. Capitolczycy coś planowali. Zastanawiał się, kiedy i gdzie nastąpi kolejny szturm.

Powietrze zabrzmiało smutnym dźwiękiem harmonijki, na której ktoś wygrywał starą melodię. Murdoch rozejrzał się dookoła. Na instrumencie grał żołnierz piechoty siedzący na stercie gruzu. Odpięta maska przeciwgazowa wisiała przy jego hełmie. Wyglądało to tak, jakby ktoś zerwał mu skórę z twarzy. W pobliżu grajka siedziało dwóch innych piechociarzy, podgrzewali nad ogniem hełm pełen wołowej konserwy. Jeszcze inny gotował na małym gazowym palniku herbatę. Na jego kolanach leżał na wpół rozłożony Charger. Przy ogniu, czytając list z domu, leżał na kocu inny żołnierz. Trzech kolejnych grało w karty o papierosy, rozmawiając przyciszonymi głosami. W zmarszczkach ich wychudłych twarzy malował się głód i zmęczenie.

Powietrze miało gorzki, metaliczny posmak, który Murdochowi przypominał smak żółci.

sytuacji, usuń marker z pola walki.

PRZYKŁAD: Wolny Marine Williams leży ukryty w kępie wysokiej trawy na dużej polanie. Czeką na działania wroga. Na przeciw niego, wśród drzew jest wroga drużyna huzarów. Gdy pierwszy z żołnierzy Cybertronu wychodzi z lasu, Williams mógłby do niego strzelić, ale nie chce tego. Czeką aż wszyscy, oprócz jednego, żołnierze wroga zakończą swój ruch. W tym momencie najbliższy huzar jest od niego w odległości 6 cali. W chwili, gdy ostatni z wrogów zamierza zająć swą pozycję, Williams wykonuje swe prawo do rezerwowej akcji. Podnosi się i strzela seriami ze swego Chargera. Pewnie, że wyszedł z ukrycia, ale w takiej sytuacji huzarzy są bardzo łatwym celem.

KRYCIE SIĘ

Gdy kule zaczynają świstać nad głowami, dobrane wyszkoleni żołnierze odruchowo szukają jakiejś osłony. Podobnie żołnierz, który czeka, może zareagować, jeśli stanie się celem wybuchu granatu lub pocisku raketowego. Po umieszczeniu na stole odpowiedniego wzornika, każdy czekający model, który znalazł się w jego polu oddziaływania, może szukać kryjówki.

Należy wykonać test **DOWODZENIA**. Jeśli będzie on udany, model może wykonać jeden Ruch. W przeciwnym razie figurka pozostaje na miejscu. To czy żołnierz został trafiony lub w którym kręgu wzornika wybuchu się znajduje, zostaje ustalone według jego nowej pozycji. Niezależnie od rezultatu testu, stracona zostaje akcja rezerwowa. Usuń żeton „Czeka”, leżący przy danym żołnierzu.

PANIKA, UCIECZKA I ZBIERANIE ROZPROSZONYCH JEDNOSTEK

Większość żołnierzy jest odważna, ale nawet odważa ma swoje granice. Gdy dookoła umierają twoi przyjaciele, gdy zdaje się, że przewaga wroga jest przytłaczająca, nawet najbardziej śmiali żołnierze oddadzą pole wrogowi.

W naszej grze symulujemy takie sytuacje testami paniki i ucieczki. Za każdym razem, gdy jakaś drużyna straci jednego ze swych żołnierzy, należy wykonać test najwyższej cechy **DOWODZENIE** w tej jednostce. Jeśli test będzie pozytywny, nic się nie wydarzy, w przeciwnym razie oddział ogarnia panika.

Wszelkie testy paniki wykonuje ten żołnierz, którego wartość cechy **DW** jest najwyższa z całego oddziału. Oznacza to, że jeśli sierżant Krwawych Beretów ma **DW** równe 16, test paniki jego drużyny będzie udany przy wyniku rzutu równym 16 lub mniej. Jeśli później dowódca drużyny zginie, jego oddział będzie wykonywał testy paniki na 14 lub mniej (tyle wynosi wartość **DW** przeciętnego Krwawego Bereta).

Jeżeli w zasięgu dowodzenia drużyny, wykonującej test paniki, znajduje się model pojedynczy, może ona wykonać ten test wykorzystując jego **DOWODZENIE**. Jednak w przypadku, gdy test będzie nieudany, model pojedynczy również poddaje się ogólnej konfuzji i ogarnia go panika.



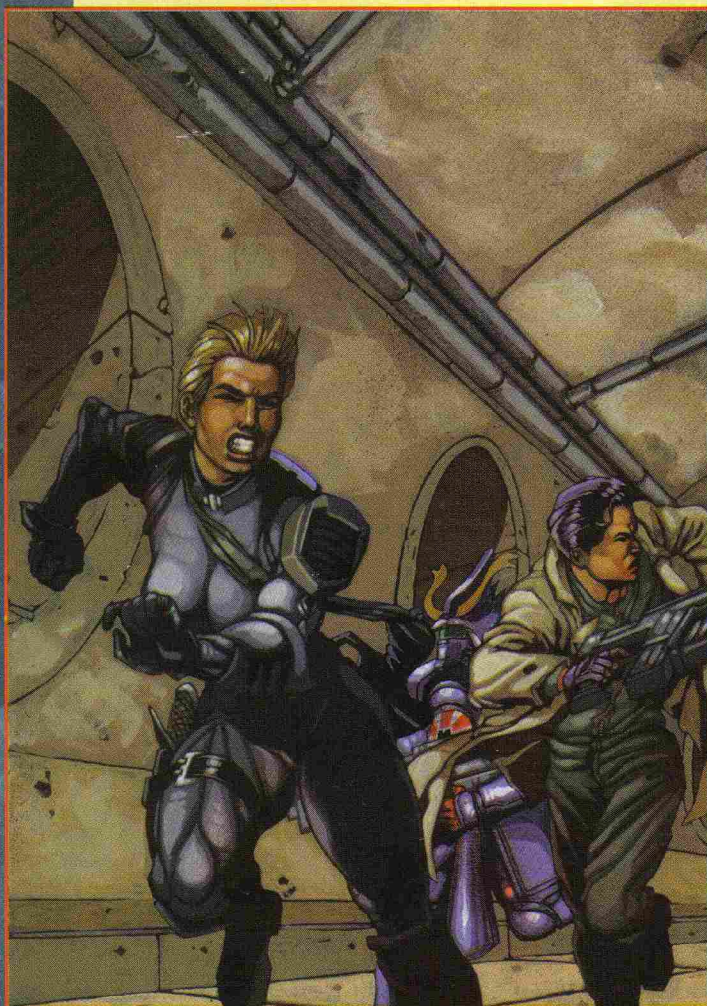
PANIKA

Kiedy jednostka ulegnie panice, odwróć wchodzące w jej skład modele tyłem do wroga. Jeżeli figurki nie są o jakieś osłone, usuwa się z nich żetony „Czeka” i „Ukryty”. W przypadku, gdy modele są osłonięte, markery „Ukryty” pozostają na miejscu. Za każdym razem, gdy jednostka ogarnięta paniką zostanie uaktywniona, wszystkie akcje dostępne dla żołnierzy wchodzących w jej skład muszą zostać wykorzystane na oderwanie się od nieprzyjaciela. W trakcie tej czynności jednostka musi uciekać od nieprzyjaciela w kierunku własnej strefy rozstawienia lub najbliższej osłony. Wciąż trzeba przestrzegać zasad dotyczących zasięgu dowodzenia. Gdy ogarnięty paniką oddział dotrze do jakiejś osłony, własnej strefy rozstawienia lub znajduje się poza polem widzenia wszystkich jednostek wroga, zatrzyma się do chwili, gdy zostanie zebrany lub ucieknie z pola walki.

Jeśli osłona, w której znajdują się ogarnięci paniką żołnierze, zostanie spenetrowana przez nieprzyjaciela, muszą oni wycofać się ku kolejnej najbliższej i wolnej od niego osłonie. Niezależnie od wszelkich czynników, gdy spanikowana jednostka dostanie się do własnej strefy rozstawienia (zazwyczaj jest to obszar w odległości do 12 cali od krawędzi stołu należącej do gracza), nie można już zmusić jej do poruszenia się.

ATAKOWANIE MODELI OGARNIĘTYCH PANIKĄ

O wiele bardziej prawdopodobna niż zwykle, jest ucieczka żołnierza, który uległ panice, a następnie został zaatakowany. Strzelając do ogarniętego paniką modelu otrzymuje się modyfikator +4 do twego wskaźnika **OBRAŻEN**. Podobnie jest w czasie walki



wręcz. Za każdym razem, gdy atakuje się spanikowanego model w walce wręcz, napastnik otrzymuje dodatkowe modyfikatory +2 do **WW** i **OBRAŻEN**. Są to modyfikatory dodatkowe w stosunku do tych, które przyznane są za szarżę.

Stosowanie tego rodzaju modyfikatorów nie oznacza, że pancerz wojownika stał się nagle gorszy. Odzwierciedlają one fakt, że jeżeli żołnierz jest ogarnięty paniką, to zaatakowany częściej ucieka. Tego modyfikatora nie otrzymuje się za atakowanie jednostek, które nigdy nie uciekają (dla przykładu żołnierzy Imperialnych Sił Specjalnych). Ci wojownicy mają nerwy ze stali!

TESTY PANIKI MODELI POJEDYNCZYCH

Jeżeli model pojedynczy zostanie ranny, ale przeżyje, to musi wtedy wykonać test paniki. Jest to test jego **DOWODZENIA**. W przypadku, gdy rezultat rzutu będzie niepomyślny, model zachowuje się w dokładnie ten sam sposób, co spanikowane drużyny. Musi się wycofywać, szukać osłony, próbować się zebrać, itp. Modele pojedyncze mogą próbować „zebrać się” osobiście. Jeśli w odległości do 6 cali od spanikowanego modelu pojedynczego znajduje się ogarnięty paniką oddział, model pojedynczy może próbować zebrać siebie i jego w jednej akcji.

ROZBITE ODDZIAŁY

Oddział zostaje rozbity, a jego morale złamane, gdy otrzymana 50 i więcej procent strat. Oznacza to, że ośmioosobowa drużyna zostanie rozbity, gdy pozostanie w niej 4 żołnierzy. Oddział siedmioosobowy zostanie rozbity, gdy pozostanie w nim jedynie 3 wojowników. Oddział sześćoosobowy zostanie rozbity, gdy pozostaną w nim jedynie 3 żołnierze. Oddział pięcioosobowy zostanie rozbity, gdy pozostaną w nim jedynie 2 modele itd.

UCIECZKA

Gdy morale oddziału zostanie złamane, wojownicy mogą łatwo wpaść w takie przerażenie, że uciekną z pola bitwy lub zostaną przemienieni w trzęsących się ze strachu, niezdolnych do jakiegokolwiek działania szaleńców. Niezależnie od tego, co naprawdę się z nimi stanie, nie mogą już brać czynnego udziału w bitwie.

Zmusić do ucieczki można jedynie te oddziały, które zostały zarówno ogarnięte paniką, jak i rozbite.

Za każdym razem, gdy spełniający powyższe warunki oddział straci jakiegoś żołnierza, musi wykonać test ucieczki. Wykonuje się go testując najwyższą cechę **DOWODZENIE**, jaka występuje wśród żywych żołnierzy danej drużyny. Jeżeli test będzie udany, sytuacja pozostaje bez zmian. Co prawda oddział wciąż jest ogarnięty paniką, ale nie dzieje się nic gorszego. Niestety, drużyna ucieka, jeśli wynik testu ucieczki będzie niepomyślny. Każdy model wchodzący w skład uciekającego oddziału zostaje usunięty ze stołu.

PRZYKŁAD: *Spanikowany oddział regularnych żołnierzy Imperium traci kolejnego człowieka. Na początku gry w skład drużyny wchodziło 8 modeli, teraz pozostało jedynie 4. Ponieważ jest to połowa wartości początkowej, oddział został rozbity i musi wykonać test ucieczki. Sierżant wciąż żyje, a jego **DOWODZENIE** wynosi 15, musi więc wyrzucić tyle lub mniej, by cały jego oddział pozostał na stole. Jeśli wylosuje więcej niż 15, cała jednostka zostanie zdjęta ze stołu.*

Ogarnięte paniką modele pojedyncze wykonują test ucieczki po otrzymaniu kolejnej rany. Jeśli będzie on pomyślny, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku uciekają z pola walki i zostają usunięci z gry.

ABSOLUTNY SUKCES. Oddział ogarnia bojowy szal. Cała jednostka zostaje natychmiast zebrana.

PORAŻKA. Wrzaski i defetystyczne okrzyki wydawane przez żołnierzy oddziału oddziałują na morale pobliższych wojowników. Każda jednostka, której modele znajdują się w zasięgu dowodzenia uciekającego oddziału musi natychmiast wykonać test paniki.

ZBIERANIE SIĘ

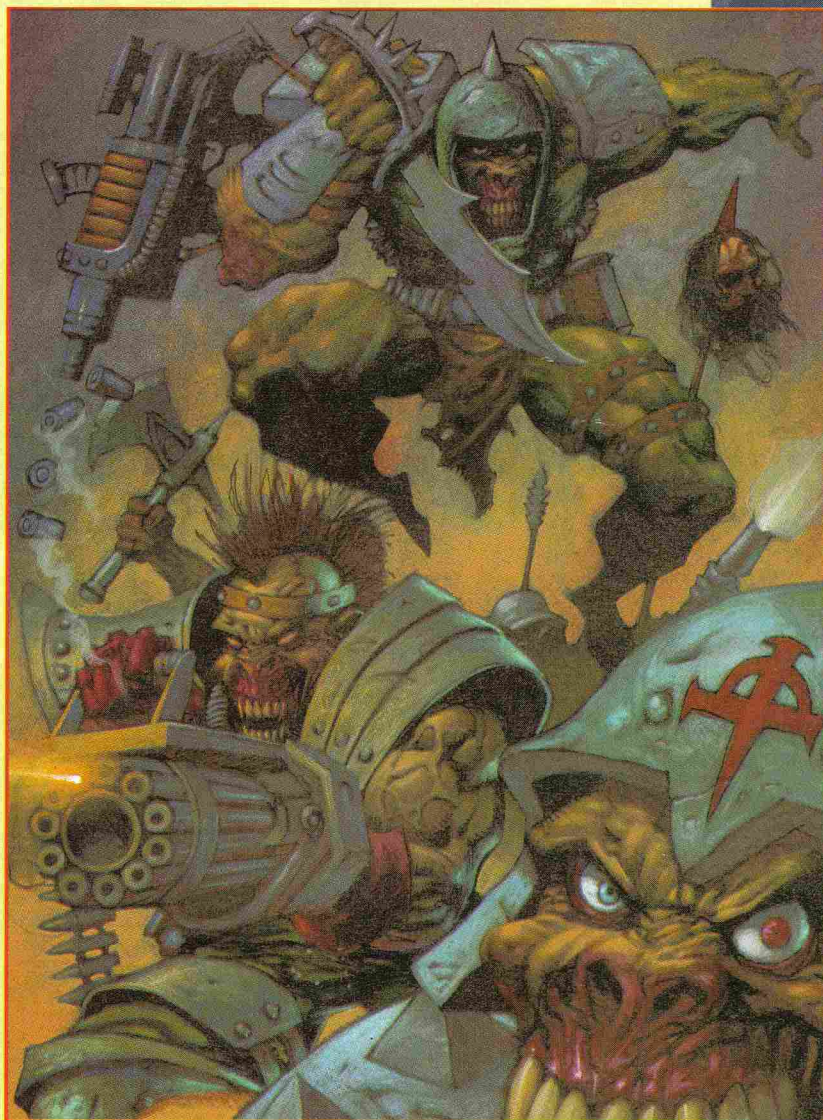
Jedyną akcją, jaką może wykonywać ogarnięty paniką oddział, który dotarł do jakiejś osłony lub własnej strefy rozstawienia, jest próba zebrania się. Dokonuje się jej wykonując test **DOWODZENIA** tego modelu, którego wartość tej cechy jest najwyższa z całego oddziału. Jeżeli test będzie udany, odwróć modele tak, by raz jeszcze stawiały czoła wrogowi. W tej turze oddział nie może wykonywać żadnych innych akcji, ale od następnej tury działa już normalnie.

ABSOLUTNY SUKCES. Żołnierze wstydzą się swego zachowania do tego stopnia, że natychmiast ruszają do akcji, chcąc zmyć z siebie piętno hańby. Wszyscy żołnierze w oddziale mogą w tej turze normalnie wykonać swe akcje.

PORAŻKA. Oddział jest ogarnięty tak wielkim strachem, że ucieka z walki. Usuń ze stołu wszystkie należące do niego modele.

I W KOŃCU...

Żaden zestaw reguł nie przewiduje wszystkich sytuacji, jakie mogą wystąpić w czasie gry. Jeśli nagle wyskoczy jakaś sprawa, której nie omówiono w podręczniku, rozwiąż ją wspólnie ze swym przeciwnikiem. Graj fair. Jeśli w gorączce walki nie możecie dojść do porozumienia, niech każdy z was rzuci 1K20. Sporną sprawę rozstrzygnie osoba, która wyrzuciła więcej. Po bitwie, gdy uspokoić się i opadnie poziom adrenaliny, powinniście się i porozmawiać o zaistniałej sytuacji, zdecydować w jaki sposób będziecie rozstrzygać tę konkretną niejasność w przyszłych rozgrywkach. Zachowując się w ten sposób, po pewnym czasie stworzycie sobie zestaw dodatkowych, „domowych” reguł, które będziecie wykorzystywać we własnych bitwach.



WYKAZ SIŁ

KOSZT W PUNKTACH

Wszystkie używane w grze modele kosztują pewną ilość punktów. Punkty te są wskaźnikiem relatywnej wartości żołnierza. Armia warta 400 punktów jest około dwukrotnie silniejsza od oddziałów wartych łącznie 200 punktów. Istnieją oczywiście sytuacje, w których nie jest to do końca prawdziwe. Żaden oparty na punktach system nie jest absolutnie dokładny, ale **KOSZT** modelu jest wystarczająco dobrym odzwierciedleniem jego wartości.

WYKAZ SIŁ

Zanim rozpoczniecie bitwę, powinniście ustalić wraz ze swym przeciwnikiem wartość punktową swoich armii. Sugerujemy, jeśli nie macie wiele czasu i chcecie krótkiej potyczki, użycie do 500 punktów, a w przypadku rozgry-

wania większych bitew skalkulowanie sił na poziomie około 1000 punktów. Ogólna zasada jest taka, że im więcej punktów wydacie na zakup swych oddziałów, tym dłużej będzie trwała rozgrywka. W żadnym jednak razie bitwa nie będzie trwała dłużej niż jeden wieczór, chyba że zaplanujecie prawdziwie monumentalną kampanię.

Gdy już ustalicie ilość punktów, jaką możecie przeznaczyć na zakup własnych jednostek, powinniście wybrać swe oddziały posługując się przy tym **Wykazem sił**. Uzgodniona ilość punktów jest przeznaczona na zakup całej armii, całego wyposażenia i wszystkich dodatkowych opcji, takich jak np. możliwość wykonania nalotu. Oddziały są wybierane przy użyciu wykazu sił danej korporacji, a punkty, konieczne do ich nabycia, są obliczane na podstawie podanych w nim wartości.





UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

Niektóre oddziały posiadają specjalne umiejętności. Są one każdorazowo zaznaczone w opisie danej jednostki. Umiejętności te to:

SZKOLENIE SPECJALNE.

Wszyscy żołnierze tego oddziału mogą korzystać z Infiltracji bez ujemnych modyfikatorów RUCHU. Mogą pozostawać w ukryciu, a mimo to poruszać się z maksymalną prędkością.

SZKOLENIE W KRYCIU SIĘ.

Wszyscy żołnierze tego oddziału są wyszkoleni w wykorzystywaniu każdego dostępnego skrawka osłony. Do testów wypatrywania innych, próbują-

cych ich dostrzec oddziałów, stosowany jest ujemny modyfikator -4.

SZKOLENIE W WALCE W DŻUNGLI.

Do RUCHU tego oddziału nie mają zastosowania ujemne modyfikatory, przyznawane za poruszanie się w lesie lub na bagnach.

SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ.

Walcząc wręcz żołnierze tej jednostki dodają 2 do wielkości zadawanych OBRAŹEŃ.

Istnieje wiele innych rodzajów umiejętności specjalnych, specyficznych dla niektórych jednostek. Są one szczegółowo wyjaśnione w ich opisie.

OPIS JEDNOSTKI

W każdym wykazie sił jest opisana pewna ilość jednostek. Wszystkie opisy są uczynione według następującego wzorca.

OPIS. Podaje podstawowe informacje na temat danej jednostki.

ZASADY SPECJALNE. Podano tu specjalne zasady, mające zastosowanie do tego oddziału.

WYPOSAŻENIE. Podano tu podstawowe informacje, mówiące o sprzęcie, w jaki wyposażony jest opisywany oddział.

STRUKTURA. Część ta podaje informacje dotyczące ilości i rodzaju żołnierzy wchodzących w skład każdej drużyny. Zazwyczaj mają one minimalną i maksymalną dozwoloną liczbę żołnierzy.

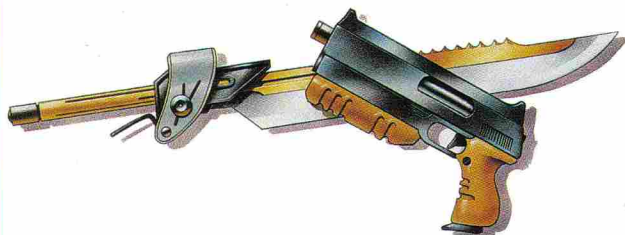
ZMIANA WYPOSAŻENIA

Wykaz sił opisuje jedynie najczęściej spotykane rodzaje drużyn dla poszczególnych typów jednostek, występujących w danej armii. Jeżeli chcesz i masz odpowiednie modele, możesz zmienić wyposażenie żołnierzy – jednak nie bez pewnych ograniczeń. Każdej figurce, wchodzącej w skład oddziału, możesz przydzielić inny ekwipunek – jeśli ci to odpowiada. Musisz jedynie przestrzegać zasady, by twój przeciwnik nie miał żadnych wątpliwości co do rodzaju broni w jaki wyposażeni są twoi żołnierze. Oczywiście za broń musisz zapłacić odpowiednią liczbę punktów.

Wciąż jednak obowiązują ograniczenia dotyczące liczby broni ciężkiej, w jaką może być wyposażona drużyna. Możesz jednak w taką broń wyposażać dowódcę oddziału. Oczywiście musisz zadbać, by było całkowicie jasne, że model ten jest dowódcą drużyny - namaluj na figurce paski sierżanta!

PRZYKŁAD: Chcesz stworzyć drużynę Krwawych Beretów, specjalizujących się w walce wręcz, kupujesz więc trzy Berety wyposażone w Chainrippersy i pistolety maszynowe typu Interceptor. Na jednym z nich malujesz paski sierżanta i mówisz, że zostanie on dowódcą drużyny.

W ten sposób masz już dwóch wyspecjalizowanych w walce wręcz żołnierzy i dowodzącego nimi sierżanta. Ponieważ minimalna wielkość drużyny Krwawych Beretów to trzech żołnierzy i dowódca, potrzebujesz jeszcze jednego „poborowego”. Możesz kupić Bereta uzbrojonego w Chargea, dzięki czemu będziesz miał w drużynie broń ciężką. Jeśli chcesz, możesz nawet dokupić kolejnego komandosa z Invaderem, co wzmocni nieco twą siłę ognia lub innego żołnierza uzbrojonego w broń do walki wręcz.



PRZYKŁAD TWORZENIA ARMII

Powiedzmy, że chcesz stworzyć 500 punktową armię Imperialu. Dokładnie studiujesz wykaz sił tej korporacji i decydujesz się na małą, elitarną grupę żołnierzy, dysponującą dużą siłą uderzeniową. Wybierasz drużynę Krwawych Beretów i drugą Wilków.

Kupujesz 4 Krwawych Beretów i ich sierżanta. Każdy z komandosów kosztuje 22 punkty, a sierżant 30. Razem to już 118 punktów. Teraz trzeba zapłacić za broń – cztery Invadery i cztery Aggressory. Invader kosztuje 8 punktów, a Aggressor 1 punkt za sztukę. To kolejne 36 punktów. Chainripper i Interceptor sierżanta kosztują odpowiednio 4 i 5 punktów. Jak do tej pory wydaliśmy $(118 + 36 + 4 + 5 =)$ 163 punkty. Stwierdzasz, że przydałoby się, żeby jeden z komandosów był uzbrojony w Chargera, co oznacza, że musisz wydać kolejne 31 punktów (co prawda Charger kosztuje 39 punktów, ale odrzucenie jednego Invadera pozwoli ci oszczędzić 8 punktów). W tej chwili drużyna Krwawych Beretów kosztuje 194 punkty.

Czas na zakup Wilków. Chcesz kupić standardową drużynę: jeden wódz, jeden żołnierz wsparcia z Charge-rem i dwóch normalnych żołnierzy uzbrojonych w Punishery i broń boczną. Wódz kosztuje 29 punktów, do

których należy doliczyć koszt Claymora – 4 punkty, co razem daje 33. Żołnierz wsparcia kosztuje 64 punkty. 25 kosztuje on sam, a pozostałe 39 będący jego uzbrojeniem Charger. Każdy normalny wojownik kosztuje 29 punktów, w co wliczono już koszt wyposażenia. Ogólny koszt drużyny Wilków wynosi 155 punktów. Jak dotąd nieźle. W tej chwili twoja armia jest warta 349 punktów.

Czas, by na scenę wkroczyli bohaterowie. Ponieważ masz tylko dwie drużyny, oznacza to, że możesz mieć tylko dwa modele pojedyncze, dlatego więc nie miałyby być potężne? Co powiesz na kapitana Krwawych Beretów uzbrojonego w Chargera? Będzie to kosztować 87 punktów. A może bohater Wilków, uzbrojony w karabin plazmowy, kosztujący 58 punktów? Razem wyniosą cię 145 punktów, co oznacza, że do tej pory wydałeś 494 punkty.

Pozostało ci jeszcze 6 punktów. Możesz za nie wyposażać wodza Wilków i kapitana Beretów w granaty oślepiające, kosztujące po 3 punkty.

Masz już swoją 500-punktową armię. Gdybyś grał używając punktów zwycięstwa, drużyny Krwawych Beretów i Wilków byłyby warte po 4 takie punkty. Kapitan Beretów i bohater Wilków będą warci po 2 punkty.

„Dolina Kuźni” – dokończenie opowiadania ze strony 58

Był wyczerpany i niesamowicie zmęczony. Podczas sprawdzania przedpoła stać go było jedynie na otwarcie oczu i nieznaczne wyprostowanie pleców.

Wszystko szło źle. Nie było dość jedzenia. Amunicja była na wyczerpaniu. Ludzie byli zmęczeni ciągłą walką. Zastanawiał się, dlaczego Ministerstwo Wojny w ogóle ich tutaj wysłało. Dolina Kuźni była zbyt duża, była największym kompleksem przemysłowym w całym Układzie Słonecznym. Capitol nigdy jej nie odda, a Mars był ich planetą. Mogli po prostu rzucać do walki coraz to nowych żołnierzy. Ich armia była znacznie większa, trzeba się było nad tym zastanowić. Na początku walki wyszkolenie i zaciekłość ataku Imperialu spowodowały, że bitwa została prawie wygrana, ale w chwili obecnej była to już wojna na wyczerpanie, a w walce tego rodzaju Imperial nie mógł zwyciężyć.

Murdoch wiedział, że nadejście rozkazu odwrotu było jedynie kwestią czasu. Starał się aktywnie zwalczać opanowujące go uczucie rezygnacji. Do momentu nadejścia rozkazu, jego obowiązkiem było walczyć najlepiej, jak potrafił. Zamierzał wypełnić swe zadanie. Uśmiechnął się do grupy młodych szeregowców, którzy grali w warcaby. Zamiast pionków używali kamyków, planszę narysowali bagnetem na ziemi.

Oparł się o ścianę. Pokręcił głową i naprężył mięśnie szyi. Zatrzeszczały stawy. Spojrzał ponad murem. Ludzie z jego drużyny drzemali w ruinach domu. Broń trzymali pod ręką, gotową do użycia. Zamknął na moment oczy. Walczył z falami senności. W smutny ton harmonijki wdarło się brzęczenie jakiegoś owada. Leniwie machnął ręką, potem zdał sobie sprawę, że to nie owad.

– Na nogi, chłopaki! – wrzasnął, chwytając swego Invadera. Jego chłód pod palcami przywracał poczucie bezpieczeństwa. Murdoch odwrócił się i spojrzał w niebo. Śmigłowce leciały tuż nad spalonymi zabudowaniami. Klęknął i wystrzelił w ich kierunku serię pocisków. Kule dziurawiły burtę helikoptera nawet wtedy, gdy odsunęły się boczne drzwi i wyskoczyli z nich ciężko opancerzeni żołnierze Capitolu.

Wszędzie dookoła niego żołnierze dopinali maski przeciwgazowe i chwyтали za broń. Hełm pełen jedzenia wylądował w ognisku, potrącony przez wstającego żołnierza. Karty i papierosy porzucono na ziemi. Murdoch z ulgą usłyszał, że reszta jego drużyny zaczyna strzelać.

Harmonijka umilkła. Rozbrzmiała bitwa.



WYKAZ SIŁ

WARZONE™

MEGAKORPORACJE



MEGAKORPORACJE

Na następnych stronach znajdziecie szczegółowe opisy sił każdej z megakorporacji. Omówiono też wojska innych organizacji walczących z Legionem Ciemności: Bractwa i Kartelu. Jeśli zamierzasz stworzyć armię którejś z korporacji, musisz bardzo dokładnie poznać możliwości i ograniczenia swych oddziałów. Przeczytaj kilkakrotnie opis jednostek, którymi chciałbyś dowodzić na polu bitwy. Później pobaw się przez chwilę liczbami, a gdy skończysz, będziesz miał armię, z której powinieneś być zadowolony.

Zacznij od skonstruowania armii wartej 500 punktów, po czym przejdź do większych sił. W ten sposób, gdy będziesz chciał zakupić potrzebne do gry figurki Heartbreakera, będziesz dokładnie wiedział, które z nich są ci potrzebne.

OGRANICZENIA

Kierując się podanymi zasadami, możesz wybrać dowolne modele z tego samego wykazu sił, musisz jednak pamiętać o pewnych ograniczeniach. Żadna armia nie może zawierać większej liczby modeli pojedynczych, niż liczba występujących w niej drużyn. Potężni bohaterowie i herosi nie zdarzają się na każdym kroku. W każdej armii, z wyjątkiem oddziałów Cybertronicu, mogą znajdować się modele pojedyncze wybrane z listy sił Bractwa. Inkwizytorzy i ich pobratymcy są często przydzielani do oddziałów korporacyjnych, i wspólnie stawiają czoło Legionowi Ciemności. Herosów z wykazu sił Bractwa możesz jednak zakupić jedynie tyłu, iloma modelami pojedynczymi z własnej korporacji dowodzisz na polu bitwy (łącznie nie możesz jednak przekroczyć limitu wszystkich takich modeli).

PRZYKŁAD: *Armia Imperialu liczy sobie 4 drużyny, możesz więc do nich dołączyć 4 modele pojedyncze. Mogą to być trzy wybrane z listy sił Imperialu i jeden z Bractwa, albo 2 z Imperialu i 2 z Bractwa. Nie możesz zakupić trzech figurek z wykazu sił Bractwa i jednego z Imperialu, ponieważ w ten sposób miałbyś więcej modeli pojedynczych Bractwa, niż masz modeli Imperialu.*

Zazwyczaj drużyna jest wyposażona w sprzęt pochodzący ze zbrojowni własnej korporacji lub zbrojowni ogólnej. Nie można im przydzielić uzbrojenia pochodzącego z listy ekwipunku innych korporacji.

Normalnie w skład oddziału nie może wchodzić więcej niż jeden żołnierz uzbrojony w broń ciężką. Głównym wyjątkiem od tej zasady jest możliwość zakupu większej ilości broni ciężkiej dla dużych oddziałów piechoty. Drużyny liczące siedmiu i więcej żołnierzy mogą mieć dwa egzemplarze broni ciężkiej. Na przykład jednostka sześciu żołnierzy Imperialu, którymi dowodzi sierżant, może zamienić dwa ze swych karabinów szturmowych Invader na tę samą ilość ciężkich karabinów maszynowych typu Charger.

Model pojedynczy może zostać uzbrojony albo w broń ciężką, albo w broń strzelecką i dodatkową broń do walki wręcz. Wszystkie modele mogą być również wyposażone w broń boczną i granaty. Każdy model wyposażony w karabin szturmowy lub pistolet maszynowy może mieć dołączony do broni granatnik lub bagnety (albo obie te rzeczy). (Oczywiście musisz za nie zapłacić wymaganą liczbę punktów!).

Dowódcy drużyn mogą mieć na swym wyposażeniu jedną sztukę ekwipunku specjalnego. Modele pojedyncze mogą posiadać do trzech sztuk sprzętu tego rodzaju. Karabiny snajperskie mogą posiadać jedynie modele pojedyncze.



WYKAZ SIŁ

WARZONE™

CAPITOL





CAPITOL

Capitol jest największą megakorporacją dysponuje też jedną z najpotężniejszych armii. Doktryna wojskowa Capitolu rozwijała się na polojowiskach Marsa. Pionierzy żyjący

wśród rozległych pustyń bardzo szybko przekonali się o przydatności sił powietrznych, a ich doświadczenia ukształtowały poglądy Naczelných Dowódców. Oznacza to, że gracz dowodzący siłami tej korporacji może korzystać z dobrodziejstw poniższych zasad.

WSPARCIE LOTNICZE

Samoloty Sił Powietrznych Capitolu zazwyczaj oczyszczają niebo z maszyn wroga, zanim do akcji wkroczą oddziały naziemne. Te przybywają na pole bitwy, przenoszone przez potężne helikoptery transportowo-szturmowe. Gdy śmigłowce pozbędą się już ładunku żołnierzy, krążą nisko nad polem bitwy, wykorzystując osłonę terenu. Na rozkaz wydany przez oficera walczącego na ziemi, śmigłowce ostrzeliwują wskazany cel śmiercionośnymi pociskami powietrze-ziemia typu Eagle Claw.

Każdy nie będący pod wpływem paniki model pojedynczy lub dowódca drużyny Capitolu, może wezwać takie wsparcie poprzez poświęcenie jednej ze swych akcji na Użycie Mocy Specjalnej. Celem ataku może być jedynie widoczny nieprzyjaciel. Aby wezwać wsparcie lotnicze, przyzywający model musi wykonać test swego **DOWODZENIA** (rezultat rzutu musi być równy lub mniejszy od wysokości cechy), przekazując w ten sposób koordynaty celu. Uderzenie lotnicze będzie celne, jeśli test był udany. W przeciwnym wypadku pociski zostają również wystrzelone, ale znikają za horyzontem. Wsparcie zostaje zmarnowane.

Jeżeli oficerowi udało się przekazać właściwe koordynaty, pociski uderzają we wskazany cel, zadając każdemu, kto znajduje się w promieniu 5 cali od centrum eksplozji obrażenia o wartości 12 punktów. Przy obliczaniu zadanych ran korzysta się z wzornika eksplozji.

Za wsparcie lotnicze trzeba zapłacić podczas kupowania własnych oddziałów. Każdy nalot kosztuje 10 punktów, można go wykorzystać jedynie raz. Nie można zakuć więcej niż 4 uderzenia powietrzne – śmigłowce przenoszą ograniczoną ilość rakiet Eagle Claw. Wzywając wsparcie lotnicze można osiągnąć sukces lub porażkę.

ABSOLUTNY SUKCES. Cel, w który wystrzelono pociski nie może wykonać testu **PANCERZA**.

PORAŻKA. Oficer podający koordynaty celu popełnił błąd i skierował uderzenie lotnicze na siebie. Centrum eksplozji znajduje się w miejscu, w którym stoi model wzywający wsparcia.

DESANT ŚMIGŁOWCOWY

Gracz dowodzący siłami Capitolu nie musi rozstawiać wszystkich swych sił na stole przed rozpoczęciem bitwy. Zamiast tego może zdecydować się na desantowanie ich z pokładu helikopterów w pierwszej turze bitwy. W czasie rozstawienia, gdy nadejdzie twoja kolej



Śmigłowiec wielozadaniowy AH/UH-64 «GRAPESHOT/GUARDIAN»



Osobisty pojazd szturmowo-rozpoznawczy KA-67 «Great Grey»

na umieszczenie jednostki na stole, odstaw ją po prostu na bok i powiedz, że desantujesz ją z powietrza. W pierwszej turze, gdy zechcesz ją uaktywnić, umieść ją gdziekolwiek na stole, w miejscu do którego żaden z modeli nieprzyjaciela nie będzie mógł dojść w ciągu jednego Ruchu. Desantowana jednostka nie może w tej turze wykonać żadnej innej akcji. Wszystkie oddziały desantowane z powietrza są ustawione w trybie czekania – umieść w ich pobliżu żetony «Czeka».

Desant śmigłowcowy jest dość ryzykowny, gdyż helikoptery mogą zostać zestrzelone.

ZESTRZELENIE ŚMIGŁOWCA

Helikopter można zestrzelić w czasie odpalania przez niego rakiet. Każdy żołnierz wroga, znajdujący się w trybie czekania i uzbrojony w broń o zasięgu większym niż 30 cali, może wtedy do niego wystrzelić. Strzały te oddawane są zanim śmigłowiec zdąży odpalić rakiety. Modele atakujące helikopter strzelają według normalnych zasad, przyjmując odległość do celu za 31 cali. Jeśli uda się im trafić, helikopter jest zmuszony do wykonania testu swego **PANCERZA**. Jeśli test się nie powiedzie, **ŻYWOTNOŚĆ** maszyny zmniejsza się o jeden punkt, a pilot traci nad nią kontrolę. W tej turze nie może odpalić pocisków, gdyż jest zajęty odzyskaniem panowania nad maszyną.

Procedura ostrzeliwania śmigłowca, z którego desantowani są żołnierze, jest dokładnie taka sama, z wyjątkiem tego, że odległość mierzona jest do miejsca rozstawiania lądujących modeli. W przypadku, gdy pilot na skutek trafienia straci kontrolę nad maszyną desantujący żołnierze wyskakują ze śmigłowca, ale ulegają panice. Nie są wtedy traktowani jako modele czekające.



Modele wroga, które są postawione w tryb czekania, nie mogą strzelać do lądujących żołnierzy. Muszą strzelać do helikoptera.

Wysokość cechy **PANCERZ** śmigłowca jest równa 28. Helikoptery mają 4 punkty **ŻYWOTNOŚCI**. Z chwilą stracenia ostatniego punktu, maszyna zostaje zniszczona wraz z wszystkimi przebywającymi na jej pokładzie żołnierzami. Po stracie śmigłowca nie można wykonywać kolejnych uderzeń lotniczych.

PRZYKŁAD: Darek, grający siłami Capitolu, ma na początku gry cztery oddziały, które chce desantować ze śmigłowca. W czasie rozstawiania trzeciej jednostki, Jacek, grający po stronie Legionu, strzela do śmigłowca z miotacza ognia obsługiwanego przez żołnierza będącego w trybie czekania. Śmigłowiec zostaje zniszczony. Ostatnia jednostka, która była na pokładzie, ginie w płomieniach rozbitej maszyny.

WYKAZ SIŁ CAPITOLU

JEDNOSTKI CAPITOLUWW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Żołnierz piechoty	12	-	12	3	1	0	3	24	12
Sierżant piechoty	14	-	14	3	1	0	3	24	20
Kapitan piechoty	15	-	15	4	2	1	3	24	34
Żołnierz ciężkiej piechoty	12	-	13	3	1	1	3	26	16
Sierżant ciężkiej piechoty	14	-	15	3	1	1	3	26	24
Kapitan ciężkiej piechoty	15	-	16	4	2	1	3	26	38
Żołnierz sił specjalnych	13	-	13	3	1	1	3	26	20
Sierżant sił specjalnych	+2	-	+2	3	1	1	3	26	28
Kapitan sił specjalnych	+1	-	+1	4	2	1	3	26	41



Żołnierz piechoty Capitolu
(lekki zwiad) uzbrojony
w pistolet maszynowy CAR-24

PIECHOTA

Żołnierze piechoty stanowią podstawę sił zbrojnych Capitolu. Są to dobrze wyszkoleni ochotnicy, wiedzący w jaki sposób dbać o siebie i swych towarzyszy.

Kapitanowie piechoty są dowódcami Sił Naziemnych Capitolu.

ZASADY SPECJALNE. Wszyscy żołnierze piechoty Capitolu mogą być desantowani z helikopterów. Wszyscy dowódcy drużyn i modele pojedyncze mogą wezwać wsparcie powietrzne.

WYPOSAŻENIE. Żołnierze piechoty i sierżanci są wyposażeni w karabinki szturmowe M50. Broń boczna żołnierzy to M13 Bolter, a sierżanci są uzbrojeni w Chainrippers. Jeden żołnierz w drużynie może być wyposażony w broń ciężką zamiast karabinu. Zazwyczaj jest to lekki karabin maszynowy M606.

STRUKTURA. Oddziały piechoty są podzielone na drużyny, liczące od 5 do 8 żołnierzy i 1 sierżanta.

Kapitanowie to modele pojedyncze. Można ich uzbroić w dowolną broń ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej.

CIĘŻKA PIECHOTA

Jednostki ciężkiej piechoty są elitarnymi oddziałami naziemnymi, lepiej wyszkolonymi i opancerzonymi od oddziałów zwykłej piechoty, chociaż dysponują takim samym uzbrojeniem.

ZASADY SPECJALNE. Takie jak u piechoty zwykłej.

WYPOSAŻENIE. Takie jak u piechoty zwykłej.

ZBROJOWNIA CAPITOLU

M13 BOLTER

PISTOLET



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
M13	3	6	-3	10	1

Jest to standardowa BRONŲ BOCZNA wydawana  o nierzom Capitolu.

SR-50 KARABIN SNAJPERSKI



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SR-50	30	60	-2	13	14

Jest to zmodyfikowana wersja M50, w si ach Capitolu wykorzystywana w roli karabinu snajperskiego.

CAR-24 PISTOLET MASZYNOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
CAR-24	4	8	-2	12	4

CAR-24 mo e by  wykorzystywany jako BRONŲ BOCZNA.

DPAT-9 WYRZUTNIA RAKIET



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
DPAT-9	30	60	-3	11 (x3)	48

DPAT-9 to bro  ci жка. Wystrzeliwuje  adunki wybuchowe. Do okre lenia skutk w wybuchu u yj odpowiedniego wzornika.

M50 KARABIN SZTURMOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
M50	12	24	-4	13	7

Jest to standardowy karabin szturmowy, produkowany masowo przez Sherman Arms Corporation.

M606 LEKKI KARABIN MASZYNOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
M606	25	45	-3	14 (x2)	24

Jest to standardowy lekki karabin maszynowy Capitolu. Bro  ci жка, mog ca strzela  seriami.

M516

STRZELBA

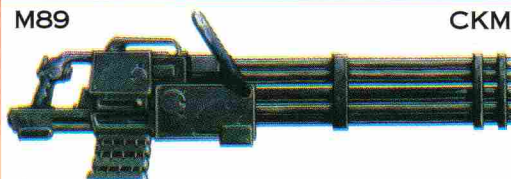


	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
M516	S	-	-	12	8

Jest to jedna z wielu strzelb, u ywanych przez  o nierzey Capitolu. Ten typ produkowany jest przez Colding Corporation.

M89

CKM



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
M89	25	50	-4	17 (x3)	45

Dziewięciolufowa bro  wsparcia pola walki, pocz tkowo przeznaczona do monta u na pojazdach. Bro  ci жка, mog ca strzela  seriami.



Kapitan
Mitch Hunter, Żołnierz
Zagłady Capitolu, uzbrojony w karabin Calix.



Żołnierz ciężkiej piechoty Capitolu,
uzbrojony w Miotacz Gehenny.

STRUKTURA. Jedna drużyna liczy sobie od 4 do 7 żołnierzy ciężkiej piechoty i 1 sierżanta.

Kapitanowie ciężkiej piechoty to modele pojedyncze. Można ich uzbroić w dowolną broń ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej.

SIŁY SPECJALNE

Armia Capitolu ma w swym składzie wiele jednostek specjalnych. Każda z nich jest unikalna. Wszystkie używają charakterystyki żołnierza sił specjalnych lub jej zmodyfikowanej wersji. Sierżanci mają charakterystyki identyczne z charakterystyką żołnierza, jedynie pewne cechy są większe o +2. Bohaterowie sił specjalnych używają zmodyfikowanej wersji charakterystyki sierżanta tych oddziałów.

ŻOŁNIERZE ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA

Bazą tej jednostki jest Merkury. Żołnierze Zachodzącego Słońca są intensywnie szkoleni w sztukach walki, gdyż specjalizują się w walce wręcz. Ponieważ swego czasu pięciu żołnierzy tej jednostki uratowało Lorda Spadkobiercę z rąk zabójcy, wolno im nosić ceremonialne miecze samurajów Mishimy. Charakterystyka Żołnierzy Zachodzącego Słońca jest identyczna z charakterystyką żołnierza sił specjalnych, jedynie ich **WW** jest równa 15, a **BS** 11.

ZASADY SPECJALNE. Są szkoleni w walce wręcz. Ze względu na ich oddanie rzemiosłu wojennemu, Żołnierze Zachodzącego Słońca mogą powtórzyć nieudany test paniki. Dopiero jeśli drugi rzut będzie nieudany, ogarnia ich panika.

WYPOSAŻENIE. Ich **PANCERZ** jest równy 24. Są uzbrojeni w M50 i ceremonialne miecze Mishimy (patrz zbrojownia Mishimy).

STRUKTURA. Podobnie jak drużyny Hatamoto Mishimy, oddziały Żołnierzy Zachodzącego Słońca liczą od 2 do 4 żołnierzy i 1 sierżanta. Bohaterowie tej jednostki są modelami pojedynczymi. Mogą używać dowolnej broni ze zbrojowni Capitolu bądź zbrojowni ogólnej.

MARSJAŃSCY BANSHEE

(zwani również Marsjańskimi Duchami)

Marsjańscy Banshee używają standardowej charakterystyki żołnierzy sił specjalnych, jedynie ich **PANCERZ** jest równy 24, a **DOWODZENIE** 15.

ZASADY SPECJALNE. Banshee są opętani myślami o śmierci i zagładzie. Ich przeznaczeniem jest śmierć w walce. Drużyny Banshee ignorują pierwszą poniesioną ofiarę, ale następnie wykonują normalne testy paniki. Podobnie modele pojedyncze Banshee, ignorują swą pierwszą ranę, ale później wykonują już normalne testy paniki. Plecaki odrzutowe, w jakie Banshee są wyposażeni, pozwalają im na latanie na odległość do 10 cali. Podnosi to ich koszt o 10 punktów.

WYPOSAŻENIE. Marsjańscy Banshee są wyposażeni w plecaki odrzutowe. Są uzbrojeni w M50 i M13.

STRUKTURA. Banshee operują w eskadrach liczących od 3 do 5 żołnierzy i 1 sierżanta.

Bohaterowie Banshee są modelami pojedynczymi. Mogą używać dowolnej broni ze zbrojowni Capitolu bądź zbrojowni ogólnej.

LWY MORSKIE

Lwy Morskie są elitarną jednostką morskich komandosów, podlegających Flocie Wenusjańskiej. Ich bazą



Żołnierz Marsjańskich Duchów
uzbrojony w karabin szturmowy M-50



Wolny Marines Capitolu

jest Port Mac Arthur na archipelagu Graveton. Żołnierze tej jednostki są specjalnie szkoleni i wyposażeni do walki w dżungli.

ZASADY SPECJALNE. Wszyscy żołnierze Lwów Morskich są szkoleni do walki w dżungli.

WYPOSAŻENIE. Ich **PANCERZ** jest równy 24. Są uzbrojeni w M50 i krótkie miecze Punisher, które służą im również jako maczety.

STRUKTURA. Drużyny Lwów Morskich liczą od 3 do 5 żołnierzy i 1 sierżanta. Jeden Lew w drużynie może być uzbrojony w broń ciężką, wydaną mu zamiast uzbrojenia standardowego.

Bohaterowie Lwów Morskich są modelami pojedynczymi. Mogą używać dowolnej broni ze zbrojowni Capitolu bądź zbrojowni ogólnej.

WOLNI MARINES

Wolni Marines to najślawniejsza jednostka sił specjalnych Capitolu. W jej skład wchodzi osoby, które splamiły swój honor i żyją tylko po to, by zmazać tę hańbę. Ich ulubiony sposób walki polega na ukryciu się, przeczekaniu natarcia przeciwnika i wyjściu na jego tyły, gdzie mogą siać zamęt i zniszczenie.

ZASADY SPECJALNE.

Wolni Marines walczą w unikalnym stylu: rozpoczynają grę w ukryciu, czekając. Można ich ustawić gdziekolwiek na stole, z wyjątkiem strefy rozstawienia nieprzyjaciela.

Wolni Marines używają standardowej charakterystyki żołnierza sił specjalnych.

WYPOSAŻENIE. Wolni Marines są wyposażeni w M50 i Punishery, służące do walki wręcz.

STRUKTURA. Drużyna Wolnych Marines liczy od 3 do 5 żołnierzy i 1 sierżanta. Jeden z żołnierzy, zamiast w M50 i Punishera, może być wyposażony w broń ciężką, wybraną ze zbrojowni Capitolu lub zbrojowni ogólnej.

Bohaterowie Wolnych Marines są modelami pojedynczymi. Mogą używać dowolnej broni ze zbrojowni Capitolu bądź zbrojowni ogólnej.



SIERŻANT CARTER

DZIEŃ 3. Jestem tu trzy dni. Wokół nas rozciąga się prawdziwa dżungla. Jest cieplej i bardziej parno, niż na archipelagu. Drzewa są wielkie. Nocą wydają się wysokie niczym drapacze chmur. W powietrzu wirują ćmy wielkości ptaków. Ryki tych potężnych jaszczurów nie dają mi spać. Cieszy mnie, że ogrodzenie obozu jest pod napięciem.

Wygląda na to, że Dews miał rację. Szykuje się coś dużego. Odkąd tu jesteśmy, po całym obozie kręcą się agenci Kartelu, a wczoraj śmigłowiec kurierski przywiózł Inkwizytora. I to nie byle jakiego. Kane'a. To na-

prawdę ktoś, znawca Sztuki, wróg Ciemności, jeden z nie-licznych wybrańców Kardynała. Naprawdę groźny gość. Drużyna Goulda wdała się w bójkę z trzema Krwawymi Beretami, a Kane rozdzielił ich jednym ruchem ręki, jednym strumieniem mocy. Wszyscy ci faceci siedzą teraz w izolatkach. Myślę, że będą mieli sporo czasu, żeby się zaprzyjaźnić.

A jednak wciąż trochę obawiam się działania wspólnie z Imperialczykami. Mam wrażenie, że zaledwie wczoraj ostrzeliwaliśmy się na plaży wyspy Bloomberga, na starym, dobrym archipelagu Graveton. Nauczyliśmy ich, że kradzież orzechów kokosowych Capitolu nie popłaca. Prawdę mówiąc, nie wstąpiłem do Wolnych Marines, mogę więc być miły dla tych Imperialnych peniaczy. Któregoś dnia mogę do nich celować tak samo, jak do stworów Legionu Ciemności. Ale coż można poradzić? Polityka. Wczorajsi wrogowie są dzisiejszymi przyjaciółmi. Taaa, i jutrzejszymi skrytobójcami i zdrajcami. Nie mam co do tego wątpliwości. Ale rozkaz to rozkaz.

Moi żołnierze trochę szemrzą. Oczywiście, poza Calvinem. Ten nie ma czasu, bo modli się do Kardynała. Mówią, że się nudzą. Za dużo czasu spędzają na czyszczeniu broni i wzajemnym oszukiwaniu się przy pokerze. Svenson mówi, że ten obóz to kardynalskie zadupie. Turner, że nie mają do roboty nic, poza łamaniem żeber Imperialczykom, łapaniem pcheł i strzelaniem do tych dużych, rogatych dinojaszczurów. Powiedziałem im, żeby się tym nacieszyli. Za kilka dni będą tam, w dżungli, w prawdziwej wenusjańskiej strefie walki – pierwszy raz w ich cholernym życiu.

Po prostu wiem, że tym razem to nie będą przelewki. Czuję to. Wiem to tak dobrze, jak to, że nazywam się Frankie Carter.

DZIEŃ 9. Śmigłowce wysadziły dwie drużyny, moją i Goulda, a także Inkwizytora Kane'a jakieś pięćdziesiąt klików od obozu. Miła wycieczka turystyczna, unikanie drapieżnych roślin, brodzenie w rojących się od piranagatorów rzekach, wypatrywanie tych cholernych pułapek Legionu Ciemności. Zabawne, nie? Minęły dopiero dwa dni, a moi ludzie żałują już, że nie są z powrotem w bazie. Z rozrzewnieniem wspominają stare, dobre czasy, gdy nie było nic do roboty – tylko nuda i trzaskanie Beretów. Nie chciałbym im przypominać, że mówiłem, iż tak będzie, ale...

Ugryzienia tutejszych wielkich komarów musisz zszywać. Widziałem pcheł tak dużą, że proponowała mi za wody w siłowaniu na rękę. Nie zgodziłem się. Miała spore szanse na zwycięstwo.

Prawdę mówiąc, Turner nie wygląda za dobrze. Wydaje mi się, że gorączkuje. Chyba odkryliśmy nowy rodzaj malarii. Wiem, że dostał wszystkie standardowe zastrzyki. Stałem obok i widziałem jak





Generał Michael Kell – szef sztabu, bohater korporacji.



CAPITOL GALERIA BOHATERÓW



Kapitan Philip Morano – jego pluton jest odpowiedzialny za 37% strat poniesionych przez siły powietrzne Imperium w czasie bombardowania East McCraig.



Żołnierze piechoty uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 (z wbudowanym granatnikiem) i bagnety.



Kapitan piechoty uzbrojony w strzelbę M516D.



Żołnierze piechoty uzbrojeni w karabiny szturmowe M50 (z wbudowanym granatnikiem) i bagnety.



Żołnierz piechoty uzbrojony w CKM M89.



Sierżant piechoty uzbrojony w M13 Bolter z zamontowanym granatnikiem.



Kapitan Jim Charles – jedyny oficer Capitolu, który przeżył szturm na cytadelę Molokha (w natarciu uczestniczyło siedem regimentów).



Sierżant piechoty uzbrojony w M13 Bolter z zamontowanym granatnikiem.

WYKAZ SIŁ

WARZONE™

BAUHAUS





BAUHAUS

Bauhaus jest megakorporacją znaną z wysokiej jakości swych produktów, które w całym Układzie cieszą się doskonałą reputacją. To samo można powiedzieć o żołnierzach Bauhausu. W tej korporacji kariera wojskowa jest największym zaszczytem. Nikt nie kwestionuje doskonałości wojowników tej organizacji. By to odzwierciedlić, siły Bauhausu mogą stosować poniższe zasady specjalne.

NADSZEDŁ CZAS!

Dowódcy Bauhausu są uczeni wyszukiwania słabości wojsk przeciwnika i wykorzystywania ich w krytycznych momentach bitwy. Jeden raz w czasie bitwy, gracz dowodzący siłami Bauhausu może automatycznie zdobyć inicjatywę. Nie ma potrzeby wykonywania rzutu kością. Wystarczy powiedzieć – „Nadszedł czas!”.



Przystosowany do walki w dżungli czołg T-32 «Wolfclaw»

NIEZAWODNOŚĆ

Niezawodność broni Bauhausu jest legendarna. W przeciwieństwie do produktów innych korporacji, nie zdarzają się im awarie. Dlatego jeśli model Bauhausu poniesie porażkę w czasie strzelania, nie traci akcji poza tą, którą wykorzystał na strzał (wszyscy inni żołnierze normalnie straciliby wszystkie akcje).

WYKAZ SIŁ BAUHAUSU

JEDNOSTKI BAUHAUSU	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Huzar	10	12	-	11	3	1	0	3	24	10
Sierżant huzarów	11	13	-	13	3	1	0	3	24	18
Kapitan huzarów	14	14	-	15	3	1	0	3	26	26
Zwiadowca	13	13	-	13	3	1	1	3	26	22
Sierżant zwiadowców	14	15	-	15	3	1	1	3	26	32
Kapitan zwiadowców	16	16	-	16	4	2	1	3	26	48
Etoiles Mortant	14	13	-	14	3	1	0	3	24	27
Przywódca Etoiles Mortant	15	14	-	16	3	1	0	3	24	36
Bohater Etoiles Mortant	16	15	-	16	4	2	1	3	24	45

HUZARZY

Huzarzy to żołnierze podstawowych jednostek piechoty armii Bauhausu. Zazwyczaj wywodzą się z rodzin o długiej tradycji służby wojskowej i są dumni z noszonych oznaczeń jednostek, do których należą.

ZASADY SPECJALNE. Niezawodność.

WYPOSAŻENIE. Standardowym uzbrojeniem huzara jest karabin szturmowy AG-17 i pistolet MP-105. Sierżanci są uzbrojeni w strzelby.

STRUKTURA. Drużyna huzarów liczy od 4 do 6 żołnierzy i 1 sierżanta. Jeden z żołnierzy może być uzbrojony zamiast w AG-17 w broń ciężką, wybraną ze zbrojowni Bauhausu lub zbrojowni ogólnej.

Kapitanowie huzarów są modelami pojedynczymi i mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Bauhausu lub zbrojowni ogólnej.

WENUSJAŃSCY ZWIADOWCY

Są to najsławniejsze oddziały specjalne Bauhausu. Heroiczne czyny, których dokonali w wilgotnych dżunglach Wenus, przeszły już do legendy. Noszenie białej maski-czaszki i skromnego pancerza zwiadowców jest marzeniem każdego młodego członka Bauhausu.

ZASADY SPECJALNE. Niezawodność i szkolenie w walce w dżungli.

WYPOSAŻENIE. Zwiadowcy są uzbrojeni w karabiny szturmowe AG-17 i pistolety MP-105. Sierżanci zwiadowców są uzbrojeni w strzelby. Kapitanowie tych jednostek są wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Bauhausu lub zbrojowni ogólnej.

STRUKTURA. Drużyny zwiadowców liczą od 3 do 5 żołnierzy i 1 sierżanta. Jeden z żołnierzy może być wyposażony zamiast w standardowy ekwipunek, w broń ciężką, wybraną ze zbrojowni



ZBROJOWNIA BAUHAUSU

MP-105

PISTOLET



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MP-105	3	6	-	10	1

MP-105 jest standardową BRONIĄ BOCZNĄ, wydawaną każdemu żołnierzowi armii Bauhausu.

PSG-99

KARABIN SNAJPERSKI



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
PSG-99	50	100	-4	12	12

PSG-99 jest standardowym karabinem snajperskim wojsk Bauhausu.

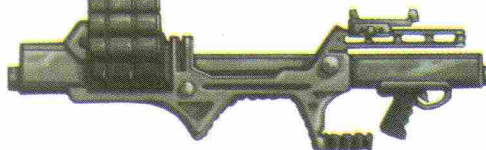
MP-103 HELLBLAZER P. MASZYNOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MP-103	6	12	-1	10	4

Pistolet maszynowy MP-103 może być wykorzystywany jako BROŃ BOCZNA.

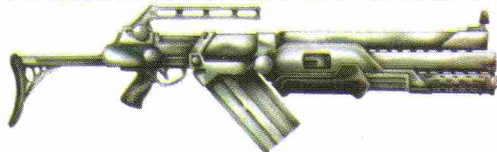
ARG-17 WYRZUTNIA RAKIET



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ARG-17	30	60	-2	12 (x3)	52

ARG-17 jest bronią ciężką, strzelającą ładunkami wybuchowymi. Do określenia skutków wybuchu użyj odpowiedniego wzornika.

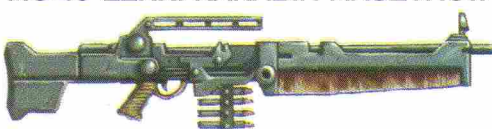
PANZERKNACKER KARABIN SZTURMOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
AG-17	12	24	-3	12	7

AG-17 jest standardowym karabinem szturmowym żołnierzy Bauhausu. Ma dużą siłę przebicia i jest niezawodny.

MG-40 LEKKI KARABIN MASZYNOWY

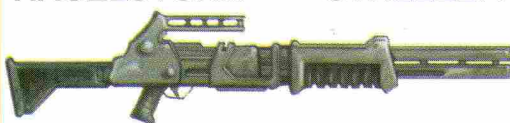


	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MG-40	25	50	-4	14 (x2)	24

MG-40 jest standardowym lekkim karabinem maszynowym Bauhausu. Jest to broń ciężka, mogąca strzelać seriami.

HAGELSTURM

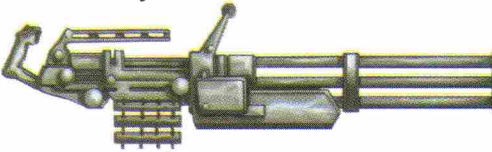
STRZELBA



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
HG-14	S	-	-	12	8

Hagelsturm jest niezwykle użyteczny zarówno w walce wręcz, jak i w walce strzeleckiej.

MG-80 CIĘŻKI KARABIN MASZYNOWY

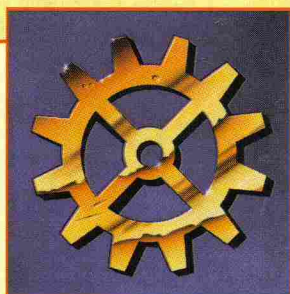


	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MG-80	25	50	-4	16 (x3)	42

MG-80 to ciężki karabin maszynowy. Jego seria niesie śmierć nieprzyjaciółom Bauhausu. Jest to broń ciężka, mogąca strzelać seriami.



General Constance Romanov – naczelny dowódca sił pancernych Bauhausu.



BAUHAUS GALERIA BOHATERÓW



Kapitan Friedrich Wachtmeister przeprowadził XXVI lekką brygadę przez Piekelną Przełęcz na Merkurym ponosząc jedynie 65% strat.



Kapitan Marcus Weiss uzbrojony w karabin plazmowy.



Sierżant Huzarów uzbrojony w strzelbę MG-14.



Żołnierz Huzarów uzbrojony w CKM MG-80.



Szeregowi Huzarzy uzbrojeni w AG-17 Panzerknackery z wyrzutnikami granatów i bagnetami.



Kapitan Wilfred Steiner – obecny przywódca GBT-54-dywizjonu Steinerów. Tytuł ten od siedmiu pokoleń pozostaje w jego rodzinie.



Sierżant Jean-Philippe Augustine – ma największą w armii Bauhausu kolekcję uszu Nefarytów.

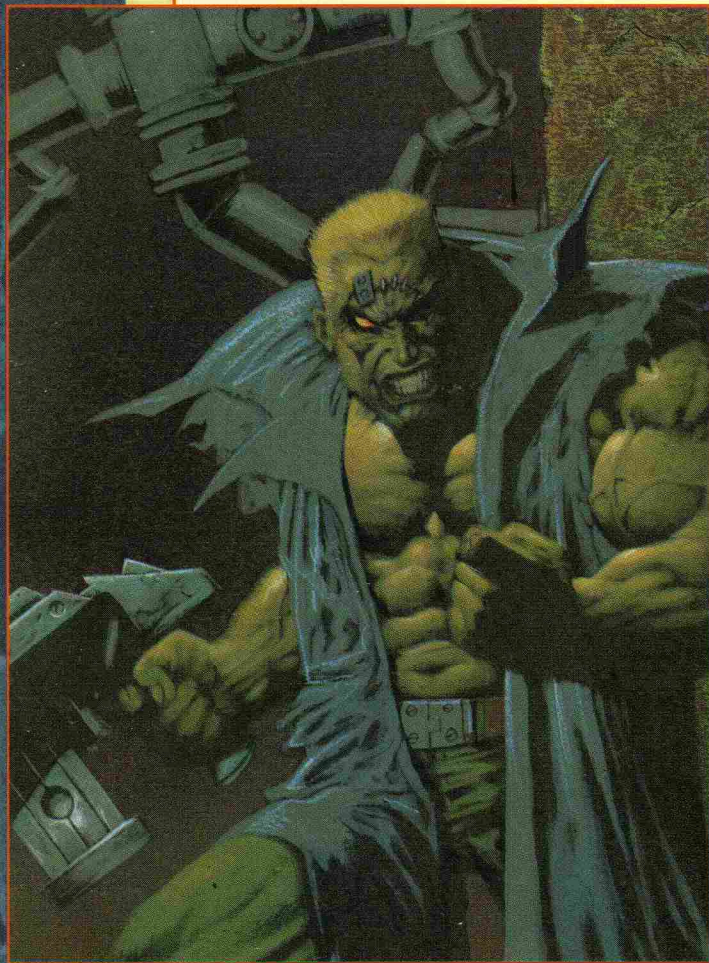
"Sierżant Carter", dokończenie ze strony 72

szczepił ich lekarz. Powiedziałem Turnerowi, by oddał M89 Svensonowi. Chory nie powinien obsługiwać naszej broni ciężkiej.

Mam nadzieję, że wydobrzeje. To trudny kraj, nawet dla Wolnych Marines.

Mimo to, po Inkwizytorze nie widać oznak zmęczenia. Przysięgam, że ten gość nie jest człowiekiem. Albo nie powiedział nam, że pod swoim pancerzem ma zamontowaną klimatyzację.

Załóżę się, że nie tylko o tym nas nie poinformował. Wiele bym dał, by dowiedzieć się czego szukamy. Wciąż go o to pytam, a on wciąż odpowiada – wrogów całej ludzkości. Pewnie, jakbym tego nie wiedział. No, ale cóż, jak nam powiedziano na wyspie Colby'ego, my nie jesteśmy od myślenia.



DZIEŃ 11. Dotarliśmy do czegoś, co wygląda na okolicę nowej Cytadeli. Dżungla się przerzedza. W oddali wznosi się wielka, czarna wieża. Jeśli to nie jest Cytadela, to ja jestem zaginionym bratem Kardynała. Gdzieś w żołądku czuję dziwne uczucie, zawsze tak się dzieje, gdy natykam się na rzeczy związane z Ciemnością. Wiem, po prostu wiem, że wkrótce zaroi się od chodzących sztywniaków. Jeden z tych wielkich, złych nefarytów będzie wykrzykiwał rozkazy i rzucał czary, a nekromutanci będą mi proponować darmową operację na otwartym sercu, zamiast skalpelów używając tych swoich wielkich bagnetów. Zastanawiam się, dlaczego do SZC zgłosiłem się na ochotnika? Trochę też żałuję tej pijatyki, po której walnąłem starego kapitana Traska. Gdybym tego nie zrobił, za nic nie przenieśli by mnie do Wolnych Marines. No, ale to chyba i tak lepsze od smażenia hamburgerów.

Kane dał nam rozkład wart. Razem z Gouldem podwoiliśmy je, przydzieliliśmy po prostu dwóch ludzi tam, gdzie Inkwizytor rozkazał jednego. Nie ma sensu liczyć na szczęście. Reszta też będzie czuć dwójkami. Nawet Turner. Ja stanę z nim na straży.

DZIEŃ 12. Rankiem sprawy zaczęły się toczyć szybko. Śniłem sobie w najlepsze, że Titania Hessel, modelka z Bauhausu, robi mi masaż całego ciała, kiedy obudził mnie Svenson.

– Mamy kłopoty, sierżancie. – Podrapałem się w miejscu, w które ugryzł mnie komar i sięgnąłem po swojego Punishera. Wystarczyło mi spojrzeć na Svensona, by wiedzieć, że sprawa

wygląda źle. Martwił się, a ten nie przejmuje się byle czym. Byłem zadowolony, że rozbiliśmy obóz, zachowując wszelkie środki ostrożności. Ukryliśmy się tak dobrze, że nie zauważyłby nas nawet niezwykle czujny jelonek. No prawie, gdyż to, co widziałem, było tak pewne jak grzech – przed nami, na polanie, było mnóstwo żołnierzy Legionu Ciemności. Doliczyłem się przynajmniej jednej drużyny legionistów, jednej nekromutantów i kilku centurionów. Mogłem się założyć, że w otaczającej nas gęstwie czai się jeszcze więcej oddziałów.

Wywołałem przez krótkofalówkę Kane'a i zapytałem go czego od nas oczekuje.

– Ukarania złoczyńców – odpowiedział. Powiedziałem mu, że miałem nadzieję, iż tego nie powie. Ale nie zawsze ma się to, co się lubi.

– Strzelaj, Svenson – rozkazałem. – Zaczynamy taniec.

M89 plunął śmiercią. Ślady po kulach smugowych weszły w legionistów. Kilku z nich powoli, w swym normalnym rytmie, upadło. Wiecie – tak, jakby jeszcze przez kilka sekund nie docierało do nich, że już nie żyją. Podobnie zachowują się te dinojaszczury, żyjące na bagnach. Próbowaliśmy wycelować do centuriona, ale w tym całym kłębówisku ciał nie miałem pewności, czy go trafiłem.

ciąg dalszy na stronie 85



Podoficer Bauhausu
uzbrojony w MP-105



Kapitan wenusjańskich
zwiadowców uzbrojony w Deathlockdrum

Bauhausu lub zbrojowni ogólnej. Kapitanowie zwiadowców są modelami pojedynczymi. Możesz ich dołączyć do swej armii jedynie wtedy, gdy w jej skład wchodzi co najmniej jedna drużyna Wenusjańskich Zwiadowców.

ETOILES MORTANT

Umierające Gwiazdy są samobójczą jednostką, sformowaną w ramach programu walki z Legionem Ciemności. Są znani ze swej wiedzy o tym mrocznym przeciwniku. Żołnierze tej jednostki są lekko opancerzeni, szkoli się ich w infiltracji terenu nieprzyjaciela.

ZASADY SPECJALNE. Wszyscy Etoiles Mortant są szkoleni w kryciu się, przechodzą również szkolenie specjalne. Nigdy nie uciekają. Niektórzy bohaterowie Umierających Gwiazd posiadają znajomość Sztuki, przekazaną im przez nauczycieli Bractwa.

WYPOSAŻENIE. Etoiles Mortant nad każdą inną broń przedkładają kombinację pistoletu i krótkiego miecza Punisher. Nigdy nie używają broni ciężkiej, woląc od siły ognia szybkość i możliwość przekradania się przez teren wroga.

STRUKTURA. Standardowa drużyna liczy od 3 do 5 Etoiles Mortant i jednego sierżanta.

Bohaterowie Gwiazd są modelami pojedynczymi. Za dodatkowe 22 punkty mogą posiadać MOC 12 i znajomość jednej z Dyscyplin Sztuki (patrz **Bractwo**).



Żołnierz Etoiles Mortant.

WYKAZ SIŁ

WARZONE™

MISHIMA





MISHIMA

W czasach, gdy króluje wojna, dumnej i starożytnej korporacji Mishima służy klasa wojowników – samurajów. Dorastają w umiłowaniu sztuki wojny i w tradycji

poświęcenia się dla dobra organizacji, kulturze mającej swój początek w zamierzczłych czasach. Śmierć nic dla nich nie znaczy. Są dumni, gdy mogą oddać swe życie w służbie Lordów Spadkobierców.

Wojownicy Mishimy specjalizują się w walce wręcz. Ich korporacja przez wiele wieków doskonaliła sztukę walki. Mistrzostwo na tym polu jest sposobem na zdobycie szacunku w społeczeństwie tej organizacji. Wysokie wartości **WW** i **S**, jakie widzimy u wielu żołnierzy tej korporacji, są odzwierciedleniem znajomości sztuk walki, a nie brutalnej siły fizycznej.

Odzwierciedlając tradycję wojowników, żołnierze Mishimy podlegają kilku zasadom specjalnym.

SZARŻA BANZAI

Uaktywniona drużyna samurajów lub model pojedynczy może zadeklarować szarżę Banzai przeciwko jednostce wroga. Wojownicy czynią desperackie wysiłki, by zabić swego wybranego wroga lub zginąć w boju. Jeśli oddział samurajów ulegnie panice, zostanie automatycznie zebrany.

Każdy model w drużynie, która zadeklarowała szarżę Banzai, musi wydać wszystkie swoje akcje na możliwie najszybsze dotarcie do wroga. Do chwili, gdy nie rozpocznie walki wręcz ze swym wybranym celem, może używać jedynie akcji Ruch. Modele używające opisowywanej zdolności muszą podążać do celu szarży najkrótszą i możliwie najszybszą drogą. Muszą poruszać się z maksymalną możliwą prędkością – nie można jednak wykonywać szarży Banzai, jeśli model może poruszyć się jedynie o 1 cal na akcję.

Każdy model korzystający z szarży Banzai ma podniesione o 1 wartości **R**, **WW** i **S**. Szarżujący w ten sposób żołnierze nie wykonują wynikających z ponoszonych ofiar testów paniki. Po prostu nie zauważają padających kolegów, skupieni na swoim zadaniu zabicia nieprzyjaciela. Szarża Banzai kończy się w momencie, gdy albo wszystkie modele w jednostce będącej jej celem są martwe, albo zginęli wszyscy szarżujący samurajowie. Można zadeklarować szarżę Banzai przeciw modelowi pojedynczemu.



WYKAZ SIŁ MISHIMY

JEDNOSTKI MISHIMY	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Samuraj	13	11	-	13	3	1	0	4	22	14
Przywódca samurajów	15	13	-	14	3	1	0	4	22	19
Bohater samurajów	16	14	-	16	3	1	0	4	22	23
Hatamoto	14	12	-	14	3	1	1	4	24	27
Przywódca Hatamoto	16	14	-	16	3	1	1	4	24	33
Bohater Hatamoto	16	16	-	16	4	2	1	4	24	45
Wojownik Cienia	13	13	-	13	3	1	2	4	20	22
Siewca Śmierci	15	15	15	14	3	2	5	4	24	78

SAMURAJOWIE

Większość wojowników w armii Mishimy to samurajowie. Ich morale nie podlega żadnej dyskusji, są również znakomicie wyszkoleni.

ZASADY SPECJALNE. Wszyscy samuraje mogą wykonywać szarżę Banzai. Wszyscy samurajowie są szkoleni w walce wręcz.

WYPOSAŻENIE. Wszyscy samuraje są uzbrojeni w karabiny szturmowe Shogun i ceremonialne miecze.

STRUKTURA. Samuraje działają w drużynach liczących od 3 do 5 żołnierzy i 1 przywódcę. Jeden

z samurajów może wymienić swego Shoguna na broń ciężką ze zbrojowni Mishimy lub zbrojowni ogólnej.

Bohaterowie samurajów są modelami pojedynczymi i mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Mishimy lub zbrojowni ogólnej. Mimo to, wciąż noszą swoje ceremonialne miecze i mogą ich używać w walce wręcz nawet wtedy, gdy są uzbrojeni w broń ciężką.

HATAMOTO

Hatamoto to elitarne oddziały straży Lordów Spadkobierców. Są to najlepsi żołnierze korporacji.





Samuraj



Hatamoto

Honor jest dla nich wszystkim, a życie nie przedstawia żadnej wartości. Noszą bardzo lekkie pancerze, które znacznie podnoszą ich mobilność.

ZASADY SPECJALNE. Wszyscy Hatamoto mogą wykonywać szarżę Banzai. Wszyscy Hatamoto są szkoleni w walce wręcz.

Śmierć lub hańba! Hatamoto są tak nieustraszeni i honorowi, że nie można zmusić ich do ucieczki.

WYPOSAŻENIE. Hatamoto i ich przywódcy są wyposażeni w karabiny szturmowe Shogun i miecze ceremonialne.

STRUKTURA. Drużyny Hatamoto liczą od 2 do 4 żołnierzy i 1 dowódcę.

Bohaterowie Hatamoto są modelami pojedynczymi i mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Mishimy lub zbrojowni ogólnej. Mimo to, wciąż noszą swoje ceremonialne miecze i mogą ich używać w walce wręcz nawet wtedy, gdy są uzbrojeni w broń ciężką.

WOJOWNICY CIENIA

Wojownicy Cienia noszą na polu bitwy czarne, zakrywające całe ciało stroje. Na głowach noszą kaptury, a oczy osłaniają specjalnymi soczewkami. Ręka, którą władają mieczem, jest zazwyczaj okryta czerwoną rękawicą.

ZASADY SPECJALNE. Wojownicy Cienia są mistrzami w cichym zabijaniu. Szkoli się ich tak, by mogli przeniknąć w głąb najpilniej strzeżonych miejsc,

gdzie bez chwili żalu czy wahania uśmiercą swą ofiarę. Do Wojowników Cienia ma zastosowanie szereg przepisów specjalnych, odzwierciedlających ich umiejętności.

Wojownicy Cienia przechodzą szkolenie specjalne, szkolenie w walce wręcz oraz szkolenie w kryciu się. Wojownicy Cienia ignorują wszelkie ujemne modyfikatory ruchu, przyznawane za teren, po którym się poruszają. Mogą nawet przechodzić przez teren niedostępny dla innych żołnierzy.

WYPOSAŻENIE. Wojownicy Cienia są zazwyczaj uzbrojeni w zmodyfikowaną kombinację

Punisher. Pistolet jest zaopatrzony w tłumik i iluminator (urządzenie tłumiące błysk strzału). Można z niego strzelać, nie tracąc jednocześnie statusu modelu ukrytego. Ostrze Punishera jest pokryte śmiertelną trucizną kontaktową. Pierwszy udany atak w walce wręcz zadaje ofierze podwójne **OBRAŻENIA**. Jeśli Wojownik Cienia ma czas na wykorzystanie Użycia Mocy Specjalnej, jedną ze swoich akcji może wykorzystać na ponowne zatrucie ostrza. Jeśli tak się stanie, kolejny atak Wojownika znowu zadaje podwójne **OBRAŻENIA**. Ta specjalna kombinacja broni kosztuje 15 punktów i może być wykorzystywana wyłącznie przez Krocących Wśród Cieni.

STRUKTURA. Wojownicy Cienia mogą operować w drużynach liczących od 2 do 4 żołnierzy.

SIEWCY ŚMIERCI

Siewcy Śmierci są elitarnymi członkami kultu Wojowników Cienia. Są to nieliczni wybrańcy, którzy praktykują mistyczne umiejętności kroczenia w cieniu. Ich wygląd odbiega od wyglądu zwykłego człowieka, gdyż rozwój Siewcy jest wspomagany chemicznie. Mają przynajmniej 220 centymetrów wzrostu i są doskonale umięśnieni. Większość ich szkieletu została zastąpiona podskórnym pancerzem. Czerwona poświata oczu wskazuje, że są oni wspomagani bionicznie, lub iż potrafią wykorzystywać moce nadprzyrodzone. Ich szata wygląda podobnie jak strój Wojowników Cienia, różni się jedynie kolorem, gdyż jest czerwona. Z łokci

ZBROJOWNIA MISHIMY

MIECZ CEREMONIALNY

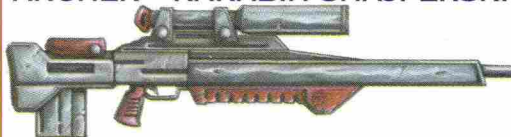
MIECZ



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MIECZWW	-	-	-	12	2

Po dwa takie miecze noszą wszyscy samurajowie. Raz wyciągnięte z pochwy, muszą posmakować krwi, nim można je schować z powrotem.

ARCHER KARABIN SNAJPERSKI



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ARCHER.....	30	60	-2	12	12

Archer jest jedną z najpopularniejszych broni, używanych do skrytobójczych mordów.

WINDRIDER PISTOLET MASZYNOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
WINDRIDER.....3	6	-1	13	6	

Pistolet maszynowy Windrider jest produkowany przez Tambu. Nie jest specjalnie popularny, gdyż ma opinię zawodnego. Jest to BRON BOCZNA.

DAIMYO

WYRZUTNIA RAKIET



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
DAIMYO.....	30	60	-4	10 (x3)	40

Daimyo jest przenośną wyrzutnią raket, strzelającą ładunkami wybuchowymi. Do określenia skutków wybuchu użyj odpowiedniego wzornika.

SHOGUN KARABIN SZTURMOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SHOGUN.....9	18	-4	12	5	

Tani i niezawodny Shogun jest standardową bronią wszystkich oddziałów naziemnych korporacji Mishima. Jest stosunkowo szybkostrzelny, ale ma dość niewielki zasięg.

KENSAI LEKKI KARABIN MASZYNOWY

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
KENSAI LKM ...12	24	-4	14 (x2)	16	

Kensai jest po prostu lekko zmodyfikowaną wersją karabinu szturmowego Shogun. Jest to broń ciężka, mogąca strzelać seriami.

AIRBRUSH

STRZELBA

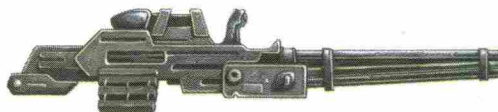


	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
AIRBRUSH.....S	-	-	10	5	

Airbrush jest strzelbą.

DRAGONFIRE

CKM



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
DRAGONFIRE..22	45	-4	16 (x3)	39	

Dragonfire jest trzylufowym, obrotowym, ciężkim karabinem maszynowym. Jest to broń ciężka, mogąca strzelać seriami.



Lord Nozaki – generał pięciu tysięcy samurajów.



MISHIMA GALERIA BOHATERÓW



Kamaru – bohater Bitwy Lamentu.



Kapitan Hiroko – ze swojego windridera zabił 36 łowców.



Jito – zabił w pojedynkę najpotężniejszego nekromaga Absaloma.

i nadgarstków wystają rozmaite implantowane ostrza.

ZASADY SPECJALNE. Oprócz wszystkich umiejętności specjalnych, posiadanych przez Wojowników Cienia, Siewcy Śmierci mają również kilka unikalnych. By wykorzystać którąś z nich, Siewca musi poświęcić jedną ze swych akcji na Wykorzystanie Mocy Specjalnej. Poziom mocy specjalnej jest odejmowany od **MOCY** Siewcy. Gracz musi wykonać rzut kostką, którego rezultat będzie niższy od wyniku tego działania, by skutecznie użyć Mocy. Pamiętaj o tym, że w trakcie jednej tury nie możesz Wykorzystać Mocy Specjalnej więcej niż jeden raz.

WYPOSAŻENIE. Siewcy Śmierci są wyposażeni w tę samą zmodyfikowaną kombinację Punisherów, co Wojownicy Cienia.

STRUKTURA. Siewcy Śmierci są modelami pojedynczymi.

MOCE SIEWCÓW ŚMIERCI

KROCZENIE W CIENIU. (Poziom 4). Siewca Śmierci może teleportować się do dowolnego miejsca, znajdującego się w odległości nie większej niż jego **MOC** mierzona w calach. Miejsce to nie musi znajdować się w jego polu widzenia. Wojownik kieruje się w tym wypadku pewną formą jasnowidzenia.

SZARŻA Z CIENIA. (Poziom 6). Siewca Śmierci teleportuje się do dowolnego miejsca na stole. Jeśli wojownik wyłoni się z cienia dotykając podstawki wroga i w następnej akcji zainicjuje walkę wręcz, traktowany jest tak, jakby właśnie zaszarżował. By użyć tej mocy, miejsce do którego Siewca chce się teleportować nie musi znajdować się w jego polu widzenia.

SKUPIENIE SIĘ. (Poziom zmienny). Siewca Śmierci skupia swą moc, chcąc zadać swemu przeciwnikowi jak największe obrażenia. Gracz wybiera poziom tej mocy i jeżeli test jest udany, do końca tury jego broń zadaje **OBRAŻENIA** większe o tyle punktów, jaki ma poziom, który wybrał. Moc ta jest skuteczna zarówno przy broni strzeleckiej, jak i przy broni do walki wręcz.

ABSOLUTNY SUKCES. Jeśli wykonując test **MOCY**, Siewca Śmierci wyrzucił 1, udało mu się skoncentrować do tego stopnia, że użycie mocy nie wymagało od niego przeznaczenia na to akcji. Co więcej, jeśli tego chce, w tej samej turze może nawet po raz kolejny Użyć Mocy Specjalnej.

PORAŻKA. Jeżeli Siewca wyrzucił 20, próbując użyć mocy, próba ta nie była udana, a co więcej, wojownik traci wszystkie pozostałe mu jeszcze w tej turze akcje. Jego kolejka natychmiast się kończy.

"Sierżant Carter", dokończenie ze strony 78

Powiem wam coś o tych ożywieńczych legionistach. Nie znają, co znaczy słowo strach (założę się, że nie znają też kilku innych słów). Każda ludzka drużyna, która poniosłaby takie straty, uciekłaby z pola walki. A na święty prawy pośladek Kardynała, ci uczynili coś więcej. Te cholerne diabły na nas zaszarżowały.

Nie wiem jak im się to udało, ale przeszli przez ten morderczy, dzielący nas skrawek terenu. Po prostu zignorowali rękę ołowiu, którym ich zalaliśmy. Prawdę mówiąc przypuszczam, że chłopców to trochę zdenerwowało. Na strzelniczy w porcie Mac Arthur jest łatwo. Zupełnie co innego, jeśli trzeba spokojnie celować i strzelać, gdy w twoim kierunku biegnie horda zgniłych, szczerzących kły synów Ciemności, a kule zdają się po prostu odbijać od ich pordzewiałych pancerzy.

Pamiętam, że później znalazłem się oko w oko z centurionem. Jestem dużym, silnym facetem, ale tamten był o głowę wyższy, a ważył pewnie z półtora raza tyle, co ja. Trzymał największy, najbardziej ostry miecz, jaki w życiu widziałem. Aż iskry poszły, kiedy swoim Punisherem sparowałem jego cięcie. Siła ciosu prawie wywichnęła mi obojczyk. Usłyszałem okropny, metaliczny zgrzyt i jego ostrze ześliznęło się po mojej klindze i niemal odrąbało mi głowę. Jeszcze nigdy nie cieszyłem się z moich naramienników tak bardzo, jak tego ranka. Powstrzymały moją głowę przed samowolnym oddaleniem się od reszty ciała.

Kilka następnych minut było piekłem. Słyszałem huk broni automatycznej i ten dziwny wizg, jaki wydaje broń Mrocznej Techniki. A później usłyszałem Kane'a, przyzywającego moc Światła i zobaczyłem potężny błysk. W jakiś sposób udało mi się odskoczyć od swego przeciwnika i wymierzyć do niego z M50.

Nigdy nie zapomnę pogardliwego wyrazu, jaki przybrała twarz centuriona, gdy skoczył w moją stronę. Seria z M50 starła jednak ten grymas, a wraz z nim uleciała też spora część jego oblicza. Legioniści nagle przestali się ruszać, niczym marionetki, którym odcięto sznurki. Nie zamierzałem zdawać się na łaskę szczęścia. Rozkazałem swym chłopcom, żeby ich wykończyli, a sam sprawdziłem swój ekran kontrolny.

Pojawiły się odczyty z identyfikatorów moich żołnierzy. Zginął Turner – wszystkie oznaki życia dawały odczyt negatywny. Svenson miał kilka skaleczeń. Z Calvinem wszystko było w porządku. Szybki rzut oka potwierdził, że wciąż miałem wszystkie kończyny.

A później usłyszałem wrzask. Mam nadzieję, że do końca mych dni nie usłyszę już czegoś takiego. Zobaczyłem, że Gould i reszta jego drużyny biegnie przez polanę w naszym kierunku. Twarz Goulda była biała. Toczył pianę z ust. Zauważyłem, że brakuje mu jednego ramienia, z urwanego kikuta lała się na ziemię czerwona krew. Z bliskich niego zarośli wyłoniło się coś dużego. W jednej dłoni trzymało wielki karabin. W drugiej brakującą rękę Goulda. Ujrzałem chłodne oczy, bezlitosną twarz i trzy rogi na głowie i dotarło do mnie, że muszę stawić czoło największemu wrogowi ludzkości, nie licząc samego Algerotha.

– Nefaryta! – prawie wrzasnąłem. – Strzelać!

Błyskawicznie wykonałem własny rozkaz. Moje kule odbijały się od tej rzeczy. Wykrzyknęła tylko wyzwanie pod moim adresem. Nie była już taka pewna siebie, gdy Svenson władował w jej pierś serię z ciężkiego karabinu maszynowego. Tak naprawdę, to nefaryta zatoczył się i prawie upadł. Później otrząsnął się, jak pies strząsający wodę, i uniósł swą wielką broń w kierunku strzelca. Potrzebny był tylko jeden pocisk. Przeleciał przez czaszkę żołnierza jak pociąg ekspresowy. Usłyszałem odgłos podobny do tego, jaki wydaje z siebie arbuz uderzony kowalskim młotem, zobaczyłem, że Svenson pada na ziemię i spojrzałem prosto w lufę broni nefaryty. Mimo że dzieliła nas cała polana, miałem wrażenie, że zaglądam w lufę działa. Wiedziałem, że moje życie dobiega końca. Złośliwy grymas wykrzywił twarz nefaryty. Widziałem, że bawiła go ta sytuacja.

A później znikąd pojawił się Kane. Rzucił się do przodu. Widziałem błysk jego Justifiera, łańcuchowy bagnet ciął rękę stwora Ciemności. Drugi cios oddzielił wykrzywioną głowę od reszty jego ciała.

– Niezła robota! – krzyknąłem.

– O jednego wroga ludzkości mniej. Chwała Kardynałowi. – Dobry, stary Kane. Zawsze ma coś krzepiącego na podo-rzędziu.

Usłyszałem dźwięk obutych w żelazo stóp.

– Czas iść – powiedziałem. Kane przytaknął. Wydałem rozkaz odwrotu. Do miejsca, z którego miał nas zabrać helikopter było dobre pięć klików. Pokonaliśmy je w rekordowym czasie. Ogółem straciliśmy Svensona, Turnera i całą drużynę Goulda. Nie mam pojęcia, jakie straty zadaliśmy Legionowi. Wiem tylko, że niewystarczające. Calvin też wrócił. Przypuszczam, że poskutkowały jego modlitwy.

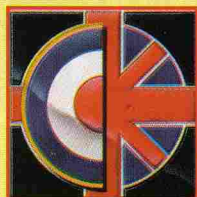
Może następnym razem sam tego spróbuję.

WYKAZ SIŁ

WARZONE™

IMPERIAL





IMPERIAL

Imperial jest najmniejszą z megakorporacji, lecz najbardziej agresywną militarnie. Z tego powodu jego oddziały są doskonale wyszkolone i mają wysokie morale. Do żołnierzy Imperialu stosują się dwie zasady specjalne.

PRZEJĘCIE INICJATYWY

Oddziały Imperialu są znakomicie wyszkolone we wszelkich rodzajach walki. By maksymalnie zwiększyć ich skuteczność, żołnierze są nieustannie szkoleni. Ich dowódcy są nauczani sposobów każdego możliwego wykorzystania słabości wroga.

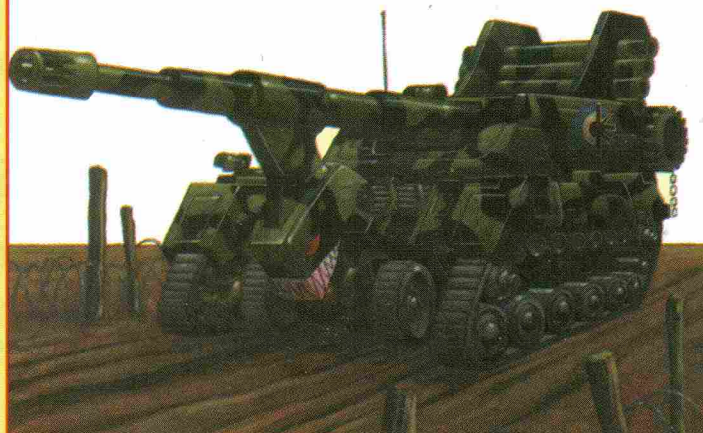
Ze względu na nieskrywaną agresywność wojsk tej korporacji i taktyczną przewagę jej dowódców, siły Imperialne zawsze dodają 2 do swego rzutu Inicjatywy

DO OSTATNIEGO ŻOŁNIERZA

W Imperialnych Siłach Specjalnych służą prawdopodobnie najlepiej wyszkoleni żołnierze w całym Układzie Słonecznym. Do swych oddziałów zostają wprowadzeni w na pół mistycznych rytuałach. Wojownicy ci służą w jednostkach cieszących się zasłużoną sławą i nie uczynią nic, co splamiłoby ich honor. Żołnierze Imperialnych Sił Specjalnych walczą zawsze do ostatniego człowieka.

Oznacza to, że podobnie jak w przypadku innych oddziałów może ich ogarnąć panika, ale nigdy nie uciekną z pola walki. Poniesione straty mogą spowodować, że chwilowo stracą orientację, ale zamiast uciekać, będą zawsze walczyć do ostatniego człowieka.

Lądujący na plaży Graveton czołg ciężki „Byczek Bauhausu”.



Nekropelzacz Jeż i jego kierowca. Obaj z 61 brygady wilczej lekkiej kawalerii



WYKAZ SIŁ IMPERIALU

JEDNOSTKI IMPERIALU	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Żołnierz piechoty	11	11	-	13	3	1	0	3	24	11
Sierżant piechoty	13	13	-	15	3	1	0	3	24	17
Kapitan piechoty	14	14	-	15	4	2	1	3	24	30
Krwawy Beret	12	14	-	14	3	1	0	3	24	22
Sierżant Krwawych Beretów	14	14	-	16	3	1	0	3	26	30
Kapitan Krwawych Beretów	15	15	-	16	4	3	1	3	26	48
Komandos Wilk	15	13	-	15	3	1	0	3	24	25
Wódz Wilków	16	14	-	16	3	1	2	3	24	29
Bohater Wilków	17	14	-	16	4	2	3	3	24	40
Nekropelzacz	15	15	-	16	4	3	-	8	28	100
Kawaleria powietrzna	13	13	-	16	3	1	0	3	24	100



Sierżant Jones z 32 batalionu saperów



Sierżant Michael McBride
z Imperialnych Krwawych Beretów.

ARMIA REGULARNA

Imperialne siły obronne są oparte na jednostkach piechoty. Są one dobrze wyszkolone, niestety, zazwyczaj nieliczne. Z tego powodu są wysoce mobilne, dobrze opancerzone i dysponują dużą siłą ognia.

WYPOSAŻENIE. Wszyscy uzbrojeni są w Invadery, Aggressory i maski gazowe.

STRUKTURA. Wszyscy żołnierze Imperialnej piechoty są zorganizowani w drużyny liczące od 6 do 8 ludzi i 1 dowodzącego nimi sierżanta. Do dwóch żołnierzy z każdej drużyny może zamienić swe Invadery na dowolną broń ciężką, wybraną ze Zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej. Kapitanowie piechoty są modelami pojedynczymi. Mogą być uzbrojeni w dowolną broń ciężką, wybraną ze Zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej.

KRWAWY BERETY

Krwawe Berety są najsławniejszym oddziałem spośród wszystkich jednostek Imperialnych Sił Specjalnych. Wyróżnili się w trakcie wielu kampanii na Wenus.

ZASADY SPECJALNE. Krwawe Berety są żołnierzami sił specjalnych i walczą do ostatniego żołnierza. Wszyscy

są szkoleni do walki w dżungli. Charakterystyka Krwawego Beretu może również zostać wykorzystana w wielu innych Imperialnych oddziałach specjalnych, takich jak Złote Lwy. Są one równie dobrze wyszkolone, a różnice pomiędzy nimi są niewielkie.

WYPOSAŻENIE.

Sierżanci Krwawych Beretów są uzbrojeni w pistolety maszynowe Interceptor i Channrippy.

Każdy Krwawy Beret jest uzbrojony w karabinek szturmowy typu Invader i pistolet Aggressor, wykorzystywany w czasie walki wręcz. Jeden żołnierz w drużynie, zamiast w Invadera może być uzbrojony w dowolną broń ciężką, wybraną ze zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej. Bohaterowie

Krwawych Beretów są modelami pojedynczymi, mogą być uzbrojeni w dowolną broń, wybraną ze zbrojowni Imperialu lub zbrojowni ogólnej.

STRUKTURA. Drużyny Krwawych Beretów liczą od 3 do 5 żołnierzy i 1 sierżanta.

Kapitana Krwawych Beretów można zakupić jedynie wtedy, gdy w twojej armii znajduje się przynajmniej jedna drużyna tych komandosów.

WILKI

W jednostkach komandosów zwanych Wilkami służą wyrzutki, które z im tylko znanych powodów wystąpiły ze swoich klanów i przyłączyły się do Wilków. Najbardziej charakterystycznym wyróżnikiem tych błękitnokrwistych wojowników są związane w kucyk włosy, futrzane płaszcze i pancerze wykonane z utwardzonej skóry. Znani są również z malowania twarzy w barwy wojenne.

ZASADY SPECJALNE. Wilki są żołnierzami sił specjalnych i walczą do ostatniego żołnierza. Są sławni ze swych umiejętności walki wręcz. Wszyscy przechodzą szkolenie w walce wręcz. Wilki są mistrzami w infiltracji. Są szkoleni w kryciu się, przechodzą też szkolenie specjalne. Wodzowie Wilków

rekrutują się spośród najgroźniejszych i najsprytniejszych, specjalizujących się w walce wręcz wojowników. By zachować szacunek swych żołnierzy, zawsze muszą iść na czele drużyny. Bohaterowie Wilków są prawdziwymi herosami. Wyróżnili się w boju do tego stopnia, że w tej chwili przemierzają bitewne pola samotnie, szukając godnych przeciwników.

GRUPY WSPARCIA. Atakujący pozycje wroga żołnierze specjalizujący się w walce wręcz, tacy jak Wilki, są wspierani ogniem całych zgrupowań broni ciężkiej. By odzwierciedlić to na powierzchni stołu, możesz wykorzystać poniższe przepisy.

Taktyka Wilków polega na szybkim zbliżeniu się do wroga i daniu mu okazji do posmakowania ich mieczy. Broń ciężka, taka jak Chargery, ma pozostawać z tyłu, skąd może razić wroga. Jeśli w twojej armii jest więcej niż jedna drużyna Wilków, z każdego ich oddziału możesz wydzielić żołnierzy uzbrojonych w broń ciężką i sformować z nich grupę wsparcia. Grupa ta staje się oddzielną drużyną i w ten sposób jest też aktywowana. Może pozostać na zajmowanej pozycji i ostrzeliwać wroga, w czasie, gdy ich towarzysze szarżują na nieprzyjaciół. Grupa wsparcia nie ma dowódcy, mają do niej zastosowanie przepisy dotyczące drużyny, która straciła swego dowódcę (tzn. każdy model w drużynie musi pozostawać w odległości do 6 cali od pierwszego uaktywnionego w tej turze modelu wchodzącego w jej skład).

Grupa wsparcia nie może zawierać żołnierzy obsługujących broń ciężką, a pochodzących z drużyn różnych typów, np. Górali (Imperialnych komandosów innego typu) i Wilków. Wilki trzymają się Wilków, a wszyscy inni również przestrzegają tej reguły. Jeśli, dla przykładu, masz trzy drużyny Górali i dwie Wilków, nie możesz utworzyć grupy wsparcia, w skład której wejdą wszyscy żołnierze strzelający z Chargerów. Musiałbyś utworzyć dwie oddzielne grupy wsparcia, jedną złożoną z Górali, drugą z Wilków.

PRZYKŁAD: Masz trzy drużyny Wilków, w skład każdej z nich wchodzi jeden żołnierz obsługujący ciężki karabin maszynowy typu Charger. Zamiast umieszczenia ich w odpowiednich oddziałach, możesz utworzyć grupę wsparcia, w skład której wejdą ci żołnierze.

WYPOSAŻENIE. Wilki są uzbrojeni w miecze Punisher i pistolety Aggressor. Wodzowie są zawsze uzbrojeni w Claymory, które stanowią oznakę ich pozycji. Jeden z komandosów może zostać wyposażony w broń ciężką, co oznacza, że musi odrzucić swe ostrze i pistolet. Można mu przydzielić dowolną broń ciężką ze zbrojowni Imperialu lub ze zbrojowni ogólnej. Zazwyczaj jest to ckm typu Charger. Bohaterowie Wilków mogą zostać uzbrojeni w dowolną broń



Wódz Sean Gallagher –
prawdopodobnie
najślawniejszy bohater
Wilków.



Medal 10 głów



Medal 100 głów



Medal 1000 głów

ze zbrojowni Imperialnej, nie może to być jednak broń ciężka. Na swym uzbrojeniu mają też zawsze jednego Claymora.

STRUKTURA. Komanda Wilków działają w drużynach liczących od 2 do 4 żołnierzy i 1 wodza. Bohaterowie Wilków są modelami pojedynczymi. Bohatera możesz zakupić jedynie wtedy, gdy w skład twojej armii wchodzi przynajmniej jedna drużyna Wilków.

Opis i charakterystyka Wilków jest również właściwa dla wojowników Klanów Górskich (Górali).

CLAYMORE

MIECZ



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Miecz Claymore.....WW	-	-	-	15	4
Claymore jest potężnym, dwuręcznym mieczem, chroniącym przed wpływami Mrocznej Harmonii. Użytkownicy Claymora otrzymują modyfikator +2 do wszystkich rzutów chroniących przed mocami i darami Mrocznej Harmonii. Claymore może być wykorzystany do zadania zamaskowanego cicia.					



Pilot Barakudy Trevor Bartholomew ze 166 oddziału kawalerii powietrznej – Tryków.

NEKROPEŁZACZ

Szybki i dobrze uzbrojony nekropelzacz jest uniwersalnym pojazdem terenowym z napędem na cztery koła. Został on zmodyfikowany, by można go było wykorzystywać jako platformę broni. Metalowy szkielet zapewnia dobrą ochronę kierowcy, doskonale wyszkolonemu żołnierzowi Wilczej Lekkiej Kawalerii.

Nekropelzacze zapewniają szybkie wsparcie ogniowe potrzebującym tego oddziałom. Kieruje się nimi prawą ręką, ponieważ lewa kieruje potężnym Ultrachargerem. Pojazd wyposażony jest w pedał gazu i hamulce.

ZASADY SPECJALNE. Kierowcy nekropelzaczy nigdy nie uciekają. Ponieważ nekropelzacze są pojazdami kołowymi, nie mogą przekraczać ścian ani murów. Jedyńm sposobem na pokonanie takiej przeszkody jest znalezienie jakiejś wyrwy. Każdy nekropelzacz, który staranuje mur lub inną niemożliwą do przejechania przeszkodę otrzymuje cios zadający **OBRAŻENIA 16 (x3)**. Ponieważ opisywane pojazdy są dość lekkie, duże modele, w rodzaju robotów bojowych klasy Deathdroid, ezoghuli, nefarytów i nawet innych nekropelzaczy, są traktowane jako przeszkody

niemożliwe do przejechania. Podczas takiej kolizji modele, z którymi nekropelzacz się zderzył, odnoszą obrażenia takie jak przy przejechaniu (patrz niżej).

Ponieważ nekropelzacze są modelami dużymi i pojazdami, nie mogą się ukrywać.

W jednym Ruchu mogą dokonać jedynie jednego zwrotu, maksymalnie o 90 stopni. Mogą jechać do tyłu z połową szybkości. Zanim będą mogły to zrobić, muszą poświęcić jedną akcję na zatrzymanie się.

Nekropelzacze nie mogą szarżować, ani uczestniczyć w walce wręcz. Nie można ich również atakować w walce wręcz. Mogą jednak przejeżdżać ludzi. Aby to zrobić, po prostu rusz pelzacza w kierunku żołnierza, którego chcesz przejechać. Nie musisz wykonywać rzutu kostką, sprawdzającego czy trafiłeś. Ofiara może uskoczyć przed nadjeżdżającym pojazdem, jeśli powiedzie się jej test **DOWODZENIA**. Jeżeli test będzie udany, przenieś reprezentujący ją model na którąś ze stron obszaru, po którym przejechał pelzacz. Jeżeli test będzie niepomyślny, ofiara zostaje trafiona ciosem, który zadaje jej **OBRAŻENIA 16 (x3)**. Nekropelzacze mogą przejechać tyle celów, ile tylko mogą trafić wykorzystując akcję Ruch.

PRZYKŁAD: Kierowca nekropelzacza, Donegal, zauważa, że widoczna przed nim drużyna legionistów ustawiła się w ładnym, równym rzędzie. Jadąc prosto może przejechać trzech z nich w jednym Ruchu. **DOWODZENIE** każdego z legionistów jest równe 10, muszą więc wyrzucić tyle lub mniej, by nie wpaść pod koła pojazdu. Pierwszemu udaje się uskoczyć, również drugi ma szczęście, ale trzeci wyrzucił 11, co oznacza, że nie wykonał testu. Biedny legionista otrzymuje 3 ciosy o wartości 16 **OBRAŻEŃ** każdy i musi wykonać test **PANCERZA** dla każdego z nich. Udaje mu się wykonać pierwszy test, ale przy drugim nie ma szczęścia. Ponieważ ma tylko 1 punkt **ŻYWOTNOŚCI**, oznacza to, że trzeci rzut już nie jest potrzebny. Uśmiechając się, Donegal zawraca, by w następnej turze powtórzyć rajd.

WYPOSAŻENIE. Nekropelzacze są uzbrojone w ciężkie karabiny maszynowe Charger. Jego koszt został doliczony do kosztu zakupu pojazdu.

STRUKTURA. Nekropelzacze są modelami pojedynczymi.

KAWALERIA POWIETRZNA – TRYKI

Większość ludzi uważa, że piloci Bliźniaczych Barakud są niezwykle odważni. Błąd. Są po prostu szaleni. Musisz być wariatem, jeśli godzisz się na pilotowanie przeraźliwie głośnej, zmodyfikowanej wersji wyrzutni rakiet Southpaw. Te wielce niebezpieczne dla użytkownika pojazdy są kierowane za pomocą dwóch drążków, umieszczonych pod wielkimi zbiornikami paliwa. Lewego używa się do manewrowania pojazdem, prawy natomiast jest wykorzystywany przy celowaniu.

Najsłynniejszymi użytkownikami Bliźniaczych Barakud są żołnierze 166 oddziału Kawalerii Powietrznej – Tryki Klanu Loughton.

ZBROJOWNIA IMPERIALU

AGGRESSOR

PISTOLET



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
AGGRESSOR	3	6	-2	10	1

Aggressor jest standardową BRONIĄ BOCZNĄ Imperialu.

ASSAILANT KARABIN SNAJPERSKI



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ASSAILANT	30	60	-3	13	14

Assailant jest standardowym karabinem snajperskim oddziałów Imperialnych.

INTERCEPTOR PIST. MASZYNOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
INTERCEPTOR ..	4	8	-2	13	5

Jest to lekki i łatwy w obsłudze pistolet maszynowy. Jest BRONIĄ BOCZNĄ wydawaną najczęściej Wilkom i Krwawym Beretom.

DESTROYER LEKKI KARABIN MASZYNOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
DESTROYER.....	22	45	-3	15 (x2)	26

Jak na tę klasę broni, Destroyer jest bardzo ciężkim i potężnym karabinem. Jest to broń ciężka, mogąca strzelać seriami.

INVADER KARABIN SZTURMOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
INVADER.....	12	24	-4	14	8

Niezawodny karabin Invader jest standardowym karabinem szturmowym Krwawych Beretów.

SOUTHPAW WYRZUTNIA RAKIET

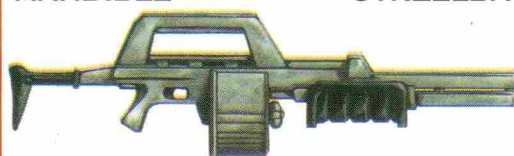


	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SOUTHPAW	30	60	-3	12 (x4)	65

Southpaw wypływa z siebie 5 ładunków wybuchowych na sekundę. Do określenia skutków wybuchu użyj odpowiedniego wzornika.

MANDIBLE

STRZELBA



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MANDIBLE	S	-	-	12	9

Imperialna Mandible jest strzelbą.

CHARGER

CKM



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
CHARGER.....	18	35	-2	16 (x3)	39

Charger jest jednym z najcięższych, kiedykolwiek zbudowanych, karabinów maszynowych. Jest to broń ciężka, mogąca strzelać seriami.



Marszałek polowy Sir Sebastian Johnstone – szef połączonych SZI



IMPERIAL GALERIA BOHATERÓW



Sierżant Mike Morgan – pierwszy ze swego klanu został dwukrotnie pasowany na rycerza



Sierżant Krwawych Beretów uzbrojony w Chainripiera i Interceptora



Żołnierze Krwawych Beretów uzbrojeni w karabiny szturmowe Invader i bagnety.



Żołnierz Krwawych Beretów uzbrojony w CKM Deathlokdram



Wilk z CKM Charger



Pilot Tryków wyposażony w Barakudę



Żołnierze Wilków uzbrojeni w przeznaczone do walki wręcz miecze Punisher i Aggressory.



Wódz Dungal poprowadził swych sześćdziesięciu Wilków do zwycięstwa nad osiemnastoma kohortami opętanych legionistów.

ZASADY SPECJALNE. Tryki wyposażone w Bliźniacze Barakudy są modelami latającymi. Będąc w powietrzu mogą strzelać ze swoich wyrzutni rakiet. Nie przejmują się za bardzo, jeśli nie trafią w cel i rakietą wybuchnie gdzie indziej. Dopóki znajdują się w powietrzu, nic im nie grozi, nawet jeśli pocisk wybuchnie bezpośrednio pod nimi. Jednak jeśli strzelając wyrzucą na kości porażkę, ich pojazd staje się niesterowny i rozbija się na ziemi, wskutek czego pilot ginie w spektakularny sposób.

W przypadku utraty sterowności lub śmierci pilota w powietrzu, pojazd rozbija się na ziemi. Modele stojące w pobliżu miejsca katastrofy mają pecha, gdyż Barakuda niesie na pokładzie wybuchową mieszaninę paliwa i rakiet. Obaj gracze wykonują rzut

1K20. Osoba, która osiągnęła wyższy rezultat, może poruszyć model do 10 cali od miejsca, w którym stał. Pojazd spada w płomieniach na ziemię, słychać krótki wrzask pilota i głośny odgłos eksplozji. W miejscu, w którym spadła Barakuda umieść wzornik eksplozji. W centrum wybuchu eksplozja zadaje **OBRAŻENIA 15 (x4).**

WYPOSAŻENIE. Kawaleria Powietrzna wyposażona jest w nieznacznie zmodyfikowaną wersję wyrzutni rakiet Southpaw. Koszt tej ciężkiej broni jest już wliczony w ogólny koszt modelu. Barakuda może latać na odległość do 10 cali.

STRUKTURA. Szaleńcy pilotujący Bliźniacze Barakudy są kupowani jako modele pojedyncze.

„BANZAI“

Przygrzewało gorące, wenusjańskie słońce. Oni stał po kolana w wodzie. Wilgoć była nie do zniesienia. Przez chwilę tęsknił za chłodnym, świeżym, recyklowanym powietrzem swego merkuriańskiego domu, ale szybko zdusił w sobie to pragnienie. W dali, za ryżowym poletkiem, widział zarys wioski. Niczym obietnica raju wznosiły się za nią odległe góry. – Cóż za spokojny dzień – pomyślał. – Niebo jest takie czyste i błękitne. Wilgotny zapach pól unosił się w powietrzu jak zapach kadzideł palonych w Świątyni. Cisza. Piękny dzień na umieranie.

Gestem rozkazał reszcie swej drużyny, by rozpoczęła natarcie. Wojownicy ruszyli do przodu, szybko i cicho, z pochylonymi głowami. Shoguny przygotowane do strzału. Ciszę zakłócało jedynie mruczenie serwowatorów ich pancerzy. Oni poluzował w pochwie swój miecz. Wkrótce nadejdzie czas, by zabijać lub samemu zostać zabitym. Ruszył do przodu. Wokół jego nóg pląskawa woda. Na krzywiznach pancerza kręciły się malutkie wiry. W dłoniach ciążył własny karabin.

Kiedy indziej czułby się głupio. Podkrażał się do chłopskiej wioski niczym ronin. To nie było honorowe. Uśmiechnął się. Martwienie się o takie rzeczy nie należało do jego obowiązków. Za niego o wszystkim myślał Daimyo. Lord Sato powiedział, że w wiosce są żołnierze Legionu Ciemności, a On mu wierzył.

Był podniecony, czuł krzącącą w żyłach adrenalinę. Będzie walczył. Wiedział to. Nie miało znaczenia, że wioska wygląda spokojnie. Byli w niej wrogowie. Mógł zginąć. W umyśle błysnął mu nikły płomyk strachu. Młody samuraj zmusił się do spojrzenia na szerokie plecy kaprała Yoshimy. Żeby się uspokoić, wziął trzy głębokie oddechy. – No i co z tego – zapytał sam siebie. Życie jest górą, a śmierć piórkiem. Obowiązek przede wszystkim.

Spojrzał na prawo. Były tam dwie inne drużyny samurajów Lorda Sato. Zdawało mu się, że kątem oka dostrzegł ślad ruchu. Może to była prawda. Może rzeczywiście w wiosce byli słudzy Mroku. Wzruszył ramionami. Podobnie jak pozostali samurajowie, gardził i bał się legendarnych zabójców kultu Siewców Śmierci. Śmierć z ich rąk była ujmą na honorze. Mimo to, byli prawdopodobnie po tej samej stronie.

Kaprał Yoshima zatrzymał się. Dał znak ręką, by Oni przyjrzał się wiosce. Coś się tam poruszało, coś wielkiego. Stało na brzegu poletka i przyglądało się żołnierzom Mishimy. Trzyrożna głowa przekręciła się z prawa na lewo, tak jakby przyglądała się polu. Nefaryta. Lord Sato miał rację. – Nie żebym w to wątpił – szybko pomyślał Oni.

Nagle w powietrzu rozbrzmiał głuchy śmiech potwora. Monstrum uniosło swój potężny karabin i strzeliło w żołnierzy Mishimy. Oni zobaczył, że pada Tambu, a zaraz potem Noi. Yoshima uskoczył w bok.

– Spokojnie – powiedział Oni. Jedno słowo wystarczyło do zażegnania strachu kaprała, co uchroniło go przed zniestawieniem. – Ognia!

Wystrzelili z Shogunów, ale kule padały zbyt daleko od nefaryty. Strzśliwy, czarny karabin nie przestawał wypluwać śmierci, każdy strzał oznaczał jednego żołnierza mniej. Oni zauważył, że z budynków wychodziła grupa jakichś stworów: ożywieńcy legionieści, nekromutanci i jeszcze inne, gorsze stwory. Dookoła świszczały wystrzelone przez nich kule, gęsto niczym krople deszczu w czasie monsunu. Padało coraz więcej wojowników. Linia drużyny zachwiała się. Nawet wymogi honoru nie mogły nakazać żołnierzom, by szli prosto w śmierć. Idący przed nim wojownicy odwrócili się. Na ich twarzach Oni zobaczył strach. Poczł strach przed śmiercią i obawę o utratę swego honoru. Oceniał odległość dzielącą jego żołnierzy i wioskę. Za daleko, widział to, ale co z tego? Śmierć jest lepsza od hańby. Wyciągnął swe miecze i uniósł je w powietrze.

ciąg dalszy na stronie 98

WYKAZ SIŁ

WARZONE™

CYBERTRONIC





CYBER-TRONIC

Cybertronic jest najbardziej zaawansowaną technologicznie korporacją. Wszystkie inne organizacje żywią podejrzliwość wobec Cybertronicu, ponieważ korporacja ta prowadzi eksperymenty mające na celu połączenie człowieka i maszyny. Żołnierze Cybertronicu dzielą się na dwa rodzaje: Szaserów (cyborgi) i Kirasjerów (roboty). Szaserzy to przerażające mieszanki ciała i maszynierii, opancerzone cyborgi wielokrotnie przewyższające siłą i wytrzymałością normalnych ludzi. Kirasjerzy są jeszcze groźniejsi. Są to obdarzone sztuczną inteligencją maszyny, zaprogramowane do walki i zabijania w imię korporacji.

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA SZTUKĘ I MROCZNĄ HARMONIĘ

Nie wiadomo dlaczego, ale żołnierze Cybertronicu okazują dziwną odporność na działanie Sztuki i Mrocznej Harmonii. Być może jest to efekt działania urządzeń implantowanych w ich ciała, a może korporacja znalazła jakiś sposób na zakłócanie mistycznych mocy. Nikt nie wie tego na pewno. Za każdym razem, gdy oddział żołnierzy Cybertronicu będzie celem czaru lub Mrocznego Daru, gracz dowodzący tą stroną wykonuje rzut 1K20. Jeśli wynik jest równy 10 lub mniej, czar lub Dar nie wywołuje żadnych skutków.

SZTUCZNA INTELIGENCJA (SI)

Wielu żołnierzy Cybertronicu nie jest w ogóle ludźmi. Są robotami kontrolowanymi przez wyspecjalizowaną, obdarzoną sztuczną inteligencją sieć połączeń neuronowych. W jej pamięć załadowano miliony scenariuszy



Lekki pojazd rozpoznawczy
TA6500

wpływu, jaki ma Mroczna Harmonia na wszelkie urządzenia elektroniczne, być może są one skutkiem błędów w oprogramowaniu. Niezależnie od przyczyny, wszyscy żołnierze dysponujący SI mają tendencję do wpadania w amok. Zdarza się to zawsze, gdy test wykonywany przez robota okaże się porażką. Jeśli nastąpi taka sytuacja, wykonaj test **DOWODZENIA**. Jeśli będzie on udany, potraktuj porażkę w normalny sposób, jeśli nie, robot wpada w amok. Gdy się to zdarzy, reszta jego akcji w tej turze jest wykonywana przez przeciwnika. Wróg może wykorzystać robota do ostrzelania żołnierzy Cybertronicu, może zaatakować ich wręcz, może zrobić cokolwiek innego. Nie wolno mu jedynie opuścić stołu lub wejść na teren niemożliwy do przebycia. W następnej turze model powraca pod kontrolę gracza, dowodzącego siłami Cybertronicu. Jednostki nadzoru robota zdołały opanować awarię (do następnego razu).

Jeśli w czasie amoku robot wyrzuci kolejną porażkę, traktuje się ją według normalnych zasad.

JEDNOSTKI CYBERTRONICU	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Szaser	13	13	-	13	3	1	2	3	28	21
Sierżant szaserów.	15	15	-	15	3	1	2	3	28	27
Bohater szaserów.	16	16	-	16	4	2	3	3	28	41
Kirasjer.	14	14	-	12	4	2	4	3	30	48
Robot bojowy klasy Eradicator	14	14	-	20	3	4	8	3	30	175

działania i dziesiątki tysięcy podprogramów, mających pomóc robotowi w osiągnięciu celu misji. Oznacza to, że tego rodzaju żołnierze zachowują się na polu bitwy inaczej niż ludzie czy nawet szaserzy.

Jednostki obdarzone SI nigdy nie wykonują testów paniki. Roboty są pozbawione uczuć. Nigdy nie odczuwają strachu. Niezależnie od ponoszonych strat będą starały się wykonać powierzone im zadanie, dopóki nie otrzymają innych rozkazów. Dla dowódców Cybertronicu jest to zaleta. Istnieją jednak również i wady. Być może wynikają one z wszechobecnego, negatywnego

SZASERZY

Szaserzy są podstawowymi, scyborgizowanymi żołnierzami Cybertronicu. Są wyposażeni w podskórny pancerz, a dzięki wspomaganym bioniką kończynom są znacznie silniejsi od normalnych ludzi. Swe wysokie **DOWODZENIE** zawdzięczają bionicznemu wspomaganemu psychiki. Bohaterowie szaserów są najlepszymi żołnierzami tych oddziałów, mającymi za sobą lata doświadczenia wyniesionego z licznych bitewnych pól.





Szaser



Kirasjer Atylla III

ROBOT BOJOWY KLASY ERADICATOR

Roboty tego typu, znane również pod nazwą dżugernautów, są najgroźniejszymi maszynami bojowymi Cybertronicu. Są to potężne maszyny, których jedynym celem istnienia jest sianie zniszczenia na polu bitwy. Prawe ramię droida jest zmodyfikowane w zmodyfikowanego Chainrippera. W lewym zamontowano Titan Megaboltera. Cała konstrukcja waży prawie dwie tony. Wymyślne systemy samonaprawcze pomagają maszynie przetrwać ciężkie walki, nawet mimo uszkodzeń, sięgających głęboko pod gruby pancerz robota.

WYPOSAŻENIE. Szaserzy są uzbrojeni w karabin szturmowy AR3000. Ich sierżanci mają podobne uzbrojenie. Jeden model w drużynie może wymienić tę broń na dowolną broń ciężką ze zbrojowni Cybertronicu lub zbrojowni ogólnej.

Bohaterowie szaserów mogą być uzbrojeni w dowolną broń ze zbrojowni Cybertronicu, z wyjątkiem Megablastera i Gigadeath Chainrippera.

STRUKTURA. Drużyny szaserów liczą od 3 do 5 żołnierzy i 1 sierżanta. Bohaterowie szaserów są modelami pojedynczymi. Możesz je zakupić jedynie wtedy, gdy w skład twojej armii wchodzi co najmniej jedna drużyna tego typu.

KIRASJERZY

Kirasjerzy są budzącymi grozę robotami bojowymi Cybertronicu. Wzbudzają strach swym brakiem litości, obojętnością i nieustępliwością. Raz wydany rozkaz wykonują do chwili jego odwołania lub swego zniszczenia.

ZASADY SPECJALNE. Wszyscy kirasjerzy są wyposażeni w SI.

WYPOSAŻENIE. Kirasjerzy mogą być uzbrojeni w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Cybertronicu, z wyjątkiem Megablastera i Gigadeath Chainrippera.

STRUKTURA. Kirasjerzy są modelami pojedynczymi.

ZASADY SPECJALNE. Eradictory są wyposażone w SI. We wnętrzu masywnego, potężnie opancerzonego kadłuba droida umieszczono wiele mechanizmów samonaprawczych. Utrzymują one maszynę w ruchu, nawet pomimo otrzymania przez nią wielu trafień i uszkodzenia wielu obwodów. Niektórzy twierdzą, że jedynym sposobem na zniszczenie tego robota jest przeciążenie mechanizmów odpowiedzialnych za naprawę maszyny. To prawda. Za każdym razem, gdy Eradicator otrzymał trafienie, które obniży jego **ŻYWOTNOŚĆ**, rzuć 1K20. Jeśli rezultat będzie równy lub mniejszy 10, zignoruj otrzymane obrażenia. Eradictory są modelami dużymi.

WYPOSAŻENIE. Eradicator jest uzbrojony w Titan Megabolter i Gigadeath Chainripper.

STRUKTURA. Eradictory są modelami pojedynczymi.

CSA 404

MIECZ



Niezwykle rzadko spotykany na polu bitwy miecz nagrzewany prądem elektrycznym,
ZB: WW; OB 14; KOSZT 8

ZBROJOWNIA CYBERTRONICU

AR3000 KARABIN SZTURMOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
AR3000	15	30	-3	13	9

AR3000 jest jednym z najlepszych istniejących karabinów szturmowych. Jest wyposażony w automatyczny, samodzielnie rozkładający się uchwyt, pozwalający w razie potrzeby na używanie go jednorącz.

TSW4000 LEKKI KARABIN MASZYNOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
TSW4000	30	60	-3	14 (x2)	30

TSW4000 jest szczytowym osiągnięciem w projektowaniu lekkich karabinów maszynowych. Jest to broń ciężka, mogąca strzelać seriami.

SA-SG72001 STRZELBA



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SA-SG72001	S	-	-	12	10

SA-SG72001 jest standardową strzelbą Cybertronicu.

SSW4200P CKM



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SSW4200P	36	75	-4	15 (x3)	45

Jest to standardowy ciężki karabin maszynowy, przystosowany do przenoszenia przez kirasjera. Jest to broń ciężka, mogąca strzelać seriami.

SR3500 KARABIN SNAJPERSKI



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SR3500	60	120	-3	12	14

Jest to lekki karabin snajperski, używany zarówno przez zabójców Cybertronicu, jak i przez jego żołnierzy.

SSW5500 WYRZUTNIA RAKIET



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SSW5500	30	60	-2	11 (x3)	48

SSW5500 to przenośna wyrzutnia rakiet, strzelająca ładunkami wybuchowymi. Do określenia skutków wybuchu użyj odpowiedniego wzornika.

GIGADEATH		CHAINRIPPER		
ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
GIGADEATH...WW	-	-	12 (x3)	-

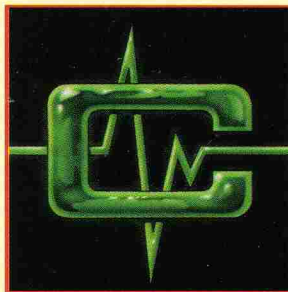
Tę niezwykle potężną broń do walki wręcz może zasilać jedynie wewnętrzna prądnica Eradicatora.

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

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



Charles Sykes – niezwykle groźny i tajemniczy mężczyzna. Lepiej nie pytaj.



CYBERTRONIC GALERIA BOHATERÓW



Kirsjer Attyla III



"Reaver" – w czasie świąt '72 uratował Pagoda Center przed heretyckim zamachem bombowym.



Max Torino – ex-playboy i broker z Bauhausu, który przystąpił do Cybertronicu po zarobieniu w wieku 22 lat pierwszego miliarda.

"Banzai", dokończenie ze strony 93

– Banzai! – wrzasnął i rzucił się do szarży. Nie oglądał się, czy jego żołnierze biegną wraz z nim, ale zaraz wyszeptał dziękczynną modlitwę. Słyszał za sobą chlupot rozpryskiwanej wody. Wstyd okazał się silniejszy od strachu.

Wyprzedzali go jego żołnierze. Silny ogień zmusił Oniego do padnięcia w krwawą wodę. Gdzieś w pobliżu wybuchł pancernik, gdy pocisk trafił we wrażliwy zbiornik hydraulicznej cieczy. Oni podniósł się i pobiegł dalej. Jego serce pośpiesznie biło, czuł strumyk potu ściekający po plecach. Pięćdziesiąt metrów. Wyprzedził go Yoshima. Kula z czarnego karabinu przestrzeliła mu czaszkę, ochlapując twarz Oniego krwią i szarą breją. Dwadzieścia pięć metrów. Kula odbiła się od jego pancerza. Serce samuraja wypełniła żądza krwi. Już nie przejmował się tym, że może zginąć. Modlił się tylko, by mógł zabić potwora.

Dziesięć metrów. Widział teraz wykrzywioną twarz nefaryty, jego potężne kły, błyszczące oczy. Miecz zaciążył w dłoni. Przygotował się do zadania ciosu. Wiedział, że będzie miał tylko jedną szansę. Nefaryta strzelił. Oni pochylił się, a kula gwizdnęła mu koło ucha.

Już. Miecz samuraja ciął głęboko w szyję nefaryty. Cięcie było głębokie, ale niewystarczająco głębokie. Nefaryta krzyknął z bólu. Oni uderzył po raz drugi, pychając miecz głęboko w brzuch potwora, bezczeszcząc starożytną stal obrzydliwą krwią stwora. Nefaryta machnął swą bronią. Ostre krawędzie potężnego karabinu zbliżyły się do samuraja. Uskoczył w tył, prosto w środek drużyny legionistów. Nefaryta górował nad nim, wysoko dzierżył swój potężny karabin. Oni wiedział, że już jest martwy. Zwalczył pragnienie zamknięcia oczu. Spojrzał prosto w płonące oczy nefaryty. Życie jest górą, śmierć jest piórkiem – pomyślał.

Nagle szyja nefaryty została przecięta innym mieczem. Potężny potwór zachwiał się i padł. Oni przetoczył się na bok i ciało monstra zważyło się obok niego. Nad samurajem górowała wielka, odziana w czerwień postać. Wystrzeliła z trzymanego w ręku, lekko dymiącego pistoletu. Dźwięk strzału został zduszony tłumikiem, a kula zabiła najbliższego nekromutanta. Legioniści zatrzymali się. Młody samuraj skoczył na równe nogi. Dokoła niego panowała cisza. Bitwa się zakończyła. Wszędzie leżały ciała samurajów i legionistów. Wśród ruin poruszali się jedynie Oni i Krocący W Cieniu. Wymienili spojrzenia. A później, nie zamieniając ani słowa, odwrócili się i rozeszli w przeciwnych kierunkach.

Podziękowanie Wojownikowi Cienia za uratowanie życia byłoby ujmą na honorze.



KARTEL

Kartel jest organizacją odpowiedzialną za operacje interkorporacyjne. Z tego powodu przypadła

mu rola koordynowania walki z Legionem Ciemności. Oznacza to, że siły Kartelu mogą zostać wybrane z wykazu sił dowolnej korporacji. Siłami tej organizacji dowodzą często Żołnierze Zagłady, najślawniejsi wojownicy w dziejach ludzkości.

WYKAZ SIŁ KARTELU

ŻOŁNIERZE ZAGŁADY

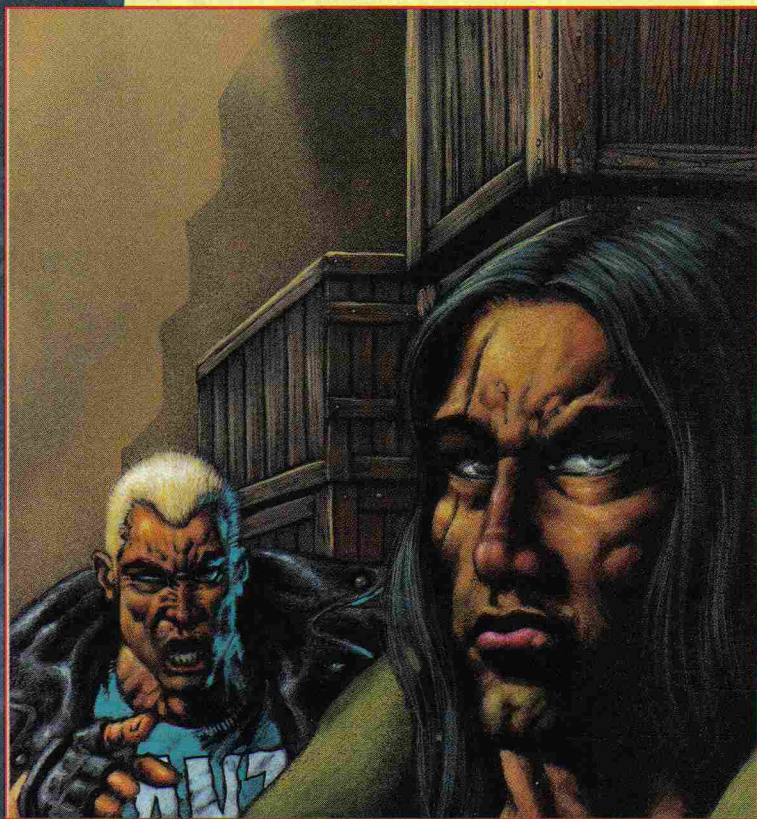
ŻOŁNIERZE ZAGŁADY	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Wojownik	16	13	-	16	4	3	3	3	26	41
Strzelec	13	16	-	16	4	3	1	3	26	39

AGENCI KARTELU

AGENCI KARTELU	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Agent	12	13	-	15	3	1	1	4	22	22
Agent specjalny	14	15	-	15	4	2	1	4	22	36

Gracz dowodzący siłami Kartelu może wybierać drużyny (nie modele pojedyncze) z wykazu sił dowolnej korporacji. Może się również zdecydować na wystawienie agentów Kartelu. Często tego rodzaju oddziały są zebranymi ad hoc grupkami żołnierzy dostępnych w czasie kryzysu. Choć dowódcy Kartelu starają się, by oddziały przeszły wspólny trening, nie jest to

zawsze możliwe. Nawet jeśli istnieje taka możliwość, napięcia międzykorporacyjne powodują problemy związane z koordynacją. Nie dotyczy to jedynie Żołnierzy Zagłady. Z tego powodu, wykonując test inicjatywy, siły Kartelu stosują do niego ujemny modyfikator -4. Jeśli w skład sił wchodzi drużyny Imperialu lub Bauhausu, nie mogą one wykorzystywać



specjalnych zasad „Przejęcie Inicjatywy” i „Nadszedł czas”.

Armia Kartelu musi zawierać oddziały z co najmniej dwóch wykazów sił różnych korporacji. Każda drużyna może wykorzystywać jedynie swoje zdolności specjalne. Dla przykładu, jedynie oddziały Capitolu mogą być desantowane z powietrza, tylko Bauhauczyści mogą czerpać korzyści wynikające z niezawodności, jedynie żołnierze Mishimy mogą wykonywać szarżę Banzai, itp.

Gracz dowodzący Kartelem może, oprócz Żołnierzy Zagłady, wybrać modele pojedyncze również z listy sił Bractwa. Bractwo często wysyła swych Inkwizytorów lub Mistyków do walki z Mroczną Duszą, ale wojskowe oddziały tej organizacji nie wchodzi w skład Kartelu. Jako modele pojedyncze można również wybrać agentów Kartelu.

ŻOŁNIERZE ZAGŁADY

Żołnierze Zagłady są najlepiej wyszkolonymi i wyposażonymi żołnierzami w dziejach całej ludzkości. Są niewielką, elitarną grupą wojowników, której celem istnienia jest walka z przerażającą potęgą Legionu Ciemności. Stanowią również żywy dowód na to, że ludzie mogą ze sobą współdziałać i że nawet megakorporacje mogą przeprowadzać wspólne przedsięwzięcia. Żołnierze Zagłady są nauczani walczyć w dwuosobowych zespołach. Każdy z członków zespołu specjalizuje się w jednej dziedzinie walki – w walce wręcz lub w strzelaniu. Zespoły Żołnierzy Zagłady podlegają poniższym zasadom.

ZASADY SPECJALNE. Zespoły muszą pochodzić z tej samej korporacji. Żołnierze Zagłady są kupowani jako modele pojedyncze, wobec czego jeden zespół Żołnierzy jest liczony jako dwa modele pojedyncze.

Swoich Żołnierzy Zagłady możesz wybrać z dowolnej korporacji. Pomiedzy nimi istnieją pewne nieznaczne różnice.

- Charakterystyka Żołnierzy Zagłady Capitolu i Imperialu jest standardowa.
- Imperialni Żołnierze Zagłady nigdy nie uciekają. Kosztują o 5 punktów więcej niż normalnie.
- Żołnierze Zagłady Mishimy mają R 4 i P 24.
- Kirasjerzy Cybertronu mają S 4. Mają do nich zastosowanie przepisy dotyczące SI. **DOWODZENIE** szaserów wynosi 13, żołnierze ci kosztują o 2 punkty więcej niż zazwyczaj. Wszyscy Żołnierze Zagłady pochodzący z tej korporacji mają P 28.
- Żołnierze Zagłady Bauhausu mają BS większe o 2 punkty, niż wskazuje to podstawowa charakterystyka Żołnierzy. Kosztują o 2 punkty więcej, niż inni Żołnierze Zagłady.
- Wszyscy Żołnierze Zagłady mogą mieć do trzech specjalnych umiejętności bohaterów, patrz rozdział „Tworzenie indywidualnych bohaterów”.

WYPOSAŻENIE. Żołnierze Zagłady mogą korzystać z broni pochodzącej ze zbrojowni ich własnej korporacji bądź ze zbrojowni ogólnej. W wykazie sił „wojownicy” są żołnierzami specjalizującymi się w walce wręcz, a „strzelcy” to mistrzowie w strzelaniu.

STRUKTURA. Członkowie zespołu Żołnierzy Zagłady są traktowani jako modele pojedyncze. Jeśli znajdują się we wzajemnym zasięgu dowodzenia, zespół może być uaktywniony jak jedna drużyna (tzn. w tym samym czasie). Mimo to, dla wszelkich innych celów są traktowani jak modele pojedyncze. Na przykład, jeśli jeden z Żołnierzy odniesie ranę i ulegnie panice, jego współtowarzysz nie odczuwa z tego powodu żadnych skutków ujemnych.

POŁOWI AGENCI KARTELU

Polowi agenci Kartelu to zahartowani w bojach ludzie, którzy często jako pierwsi napotykają komórki Heretyków lub oddziały Legionu Ciemności. By wykonywać swe zadania, muszą mieć nerwy ze stali.

ZASADY SPECJALNE. Agenci Kartelu przechodzą szkolenie w walce wręcz i szkolenie w kryciu się.

WYPOSAŻENIE. Polowi agenci Kartelu są wyposażeni w dowolną broń, wybraną ze zbrojowni jakiegokolwiek organizacji (ale nie zbrojowni Legionu Ciemności) lub ze zbrojowni ogólnej. Na polu bitwy noszą zazwyczaj lekki pancerz, podobny do tego, jaki noszą w czasie swych tajnych operacji.

STRUKTURA. W najbardziej krytycznych momentach wojen, drużyny agentów biorą udział w walce. Operują w pozbawionych przywódcy drużynach liczących od 3 do 5 modeli. Agenci specjálni są modelami pojedynczymi.

ETOILES MORTANT

Valerie Duval kulila się wysoko nad dachami Fukido. Wysunęła lufę karabinu snajperskiego przed zniszczony neon i obejrzała okolicę przez teleskopowy celownik.

Kłębiący się pod nią tłum przewalał się ulicami. Przechodnie zatrzymywali się, by oglądać towary na wystawach sklepów, przeglądali się w lusterkach luksusowych limuzyn. Drogie kobiety, wystrojone w ubrania znanych projektantów, wymieniały porozumiewawcze spojrzenia z businessmanami, ubranymi w Imperialne garnitury. Nędzarze żebrali. Niebezpiecznie wyglądający młodzicy stali na rogu ulicy, próbując wyglądać na twardzieli. Wszystko było tak, jak zapamiętała to piętnaście lat temu. W Fukido nie zmieniło się nic, nawet jeśli zmieniła się ona. Przez te lata przeszła przez armię i wstąpiła w szeregi Etoiles Mortant. Już nie była słodką, młodą dziewczyną. Może nigdy nią nie była.

Zerknęła na swój chronometr. Jeszcze dwie minuty. Jules z zespołem powinien już być na pozycji. Reszta drużyny powinna być gotowa. Potrząsnęła głową, wciąż niepewna, czy akcja została wystarczająco przemyślana. Wyznaczenie wojskowych oddziałów Bauhausu do akcji na ulicach neutralnego miasta, nawet jeśli był to wolny port Fukido, zbliżało się niebezpiecznie do pogwałcenia protokołów Kartelu. No ale cóż, o to powinni martwić się dyplomaci. Jej zadaniem było dopilnowanie, by Karlstein powrócił do Bauhausu lub – gdyby nie udało się tego dokonać – zabicie go. Był renegatem i heretykiem. Po prostu nie mogli sobie pozwolić na to, by wpadł w ręce Cybertronicu.

Zastanowiła się, czy rządzący Cybertronicem technokraci wiedzą, z czym mają do czynienia. Jeśli tak, to źle. Oznaczało to, że Kardynał miał rację mówiąc, że Cybertronic jest manifestacją Ciemności. Mimo swej wiary w Kardynała, trudno jej było w to uwierzyć. Walczyła u boku zbyt wielu żołnierzy tej korporacji, by wierzyć w te hasła. Tak, byli nieludscy, ale nie byli źli.

Przed frontem biurowca Cybertronicu zatrzymał się czarny, nie oznakowany sedan. Wysiadł z niego Karlstein. Wycelowwała w niego. Wyglądał dokładnie tak, jakim go zapamiętała, wciąż wysoki i w jakiś okrutny sposób przystojny. Zanim zdążyła wystrzelić zasłonił go szaser. Jego obramowana metalem twarz wypełniła cały celownik. Z budynku wyłoniły się dwa oddziały Attylli. Cybertronic nie zamierzał pozwolić, by skłoniony do współpracy naukowiec zginął na ulicy.

Z alejki wyłoniła się drużna huzarów. Zaczęli strzelać do goryla Karlsteina. Ulica wyludniła się, niczym pod dotknięciem czarodziejskiej różdżki. Ludzie rzucali się na ziemię, kucali za samochodami, wpadali w wejścia do sklepów. Tafle szkła pryskały pod gradem kul.

Spróbowała złapać w celownik Karlsteina, ale ten zniknął z pola widzenia, ukrył się za samochodem. Mogła tylko patrzeć i czekać. Ochrona, składająca się w całości z szaserów, zareagowała z mechaniczną precyzją, wymieniając strzały z biegnącymi huzarami. Ci odpowiedzieli ogniem z AG-17. Duval zobaczyła, że dwaj huzarzy padają na ziemię. Po drugiej stronie padł jeden szaser. Attylle zaczęły odbezpieczać swą potężną broń. Zdecydowała się zaryzykować. Ostrożnie wycelowwała w jednego z bojowych robotów i – tak samo ostrożnie – nacisnęła spust. Głowa Attylli eksplodowała. Wycelowwała w innego i wystrzeliła kolejny raz. Tym razem pocisk odbił się od pancerza.

Attylla spojrzął w górę, przyglądając się dachom w poszukiwaniu nowego zagrożenia. Valerie zrozumiała, że została dostrzeżona. Robot podniósł swój potężny karabin, jakby to była zabawka, i postął w jej stronę serię pocisków. Uskoczyła ze swego miejsca za zepsutym neonem, nim ten rozprysnął się na tysiąc odłamków. Latające kawałki szkła zraniły ją w policzki. Skrzywiła się z bólu. Po chwili odważyła się wyjrzeć za krawędź dachu.

Jakby na umówiony znak, grupa przechodniów odrzuciła płaszcze, spod których światło dzienne ujrzały pancerze Gwiazd. Wystrzelili do ostatniego Attylli, rzucając nim o ziemię.

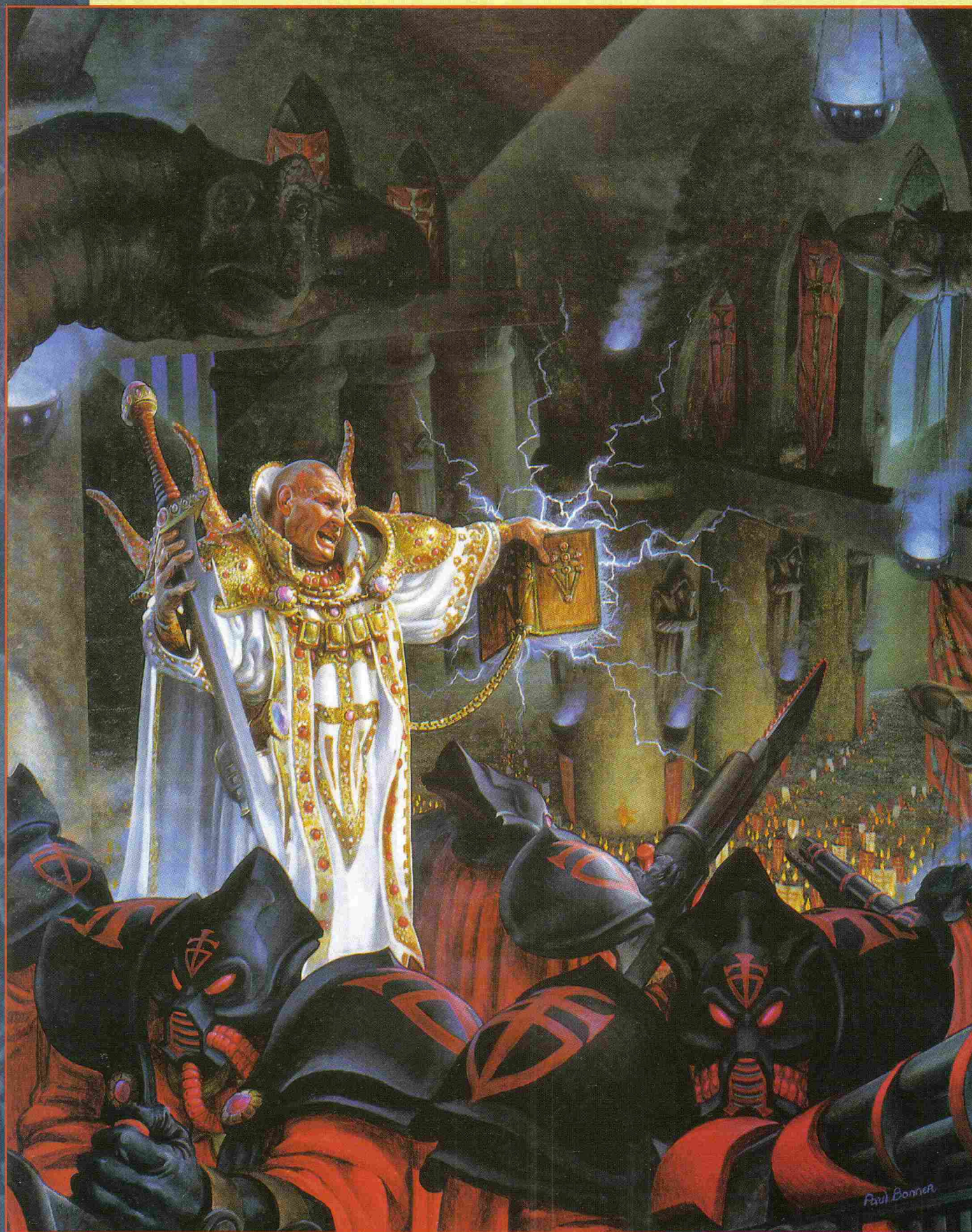
Nagle, z budynku wyłoniła się kolejna potężna sylwetka. Poruszała się w dziwny, urywany sposób, przypominający ruch gigantycznej, mechanicznej zabawki, ale potężny karabin umieszczony w miejscu jednej ręki i gigantyczny miecz łańcuchowy w miejscu drugiej nie wyglądały na obiekt westchnień maluchów.

– Jules, Eradicator – Duval szepnęła do laryngofonu. – Kończymy misję. Zlikwidujcie Karlsteina i ewakuujcie się.

WYKAZ SIŁ

WARZONE™

BRACTWO





BRACTWO

Bractwo jest potężną organizacją religijną, służącą Kardynałowi. Jego Misjonarze szerzą słowo Światła z wielkich Katedr, a Inkwizytorzy oczyszczają ludzkie światy

z heretyckiego zagrożenia. Lecz Bractwo jest czymś więcej niż tylko Kościołem. Jest potężną organizacją wojskową. Wewnątrz struktury religijnej istnieje cały wojskowy dział, mający na celu wprowadzanie w czyn zamysłów Kardynała. Wchodzący w skład tej armii żołnierze są fanatykami, których odwaga jest legendarna, a uzbrojenie i wyposażenie, kupione za miliardy wpłacane przez wiernych, jest najlepsze z istniejących. Oprócz potęgi militarnej, istnieje jeszcze jeden powód, z którego Bractwo jest groźnym przeciwnikiem. Wielu z członków tej organizacji studiuje mistyczne nauki Sztuki, dziwnego rodzaju nadludzkiej mocy.

TUKA

Indywidualne modele Bractwa mogą posiadać znajomość Sztuki. Mogą studiować jedną lub więcej dyscyplin, w ramach których mogą korzystać ze wszystkich wchodzących w jej skład zaklęć. Czyni to je nadzwyczaj groźnymi przeciwnikami.

DRUGI ZAKON

Obywatele wszystkich korporacji boją się i poważają Inkwizytorów, gdyż agenci Bractwa są wszędzie. Z tej przyczyny pojedyncze modele spotykane są w innych armiach, używając im bowiem swej siły, mądrości



KSIĘGA PRAWA. Siedemdziesiąt cztery rozdziały Księgi zawierają słowa Kardynała, przetworzone w zakazy i nakazy dotyczące każdej, możliwej do wystąpienia na polu bitwy sytuacji. Każda kopia Księgi jest wytwarzana ręcznie przez Komórkę Skrybów Misji, co ma na celu uniknięcie korupcji Ciemności.



WYKAZ SIŁ BRACTWA

JEDNOSTKI BRACTWA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Żołnierz piechoty	12	12	-	12	3	1	0	3	23	11
Sierżant piechoty	14	14	-	14	3	1	0	3	23	17
Żołnierz piechoty elitarnej	13	13	-	13	3	1	0	3	23	15
Sierżant piechoty elitarnej	15	15	-	15	3	1	0	3	23	21
Święty Wojownik	14	14	-	14	4	1	1	3	26	28
Sierżant Świętych Wojowników	16	16	-	16	4	1	1	3	26	34
Elitarny strażnik Furia	15	15	-	15	4	1	1	3	28	31
Elitarny strażnik Furia, sierżant	17	17	-	16	4	1	2	3	28	37
Mortyfikator	16	14	-	15	4	1	1	3	22	30
Zabójca	17	15	14	15	4	2	1	3	24	74
Walkiria	14	14	13	15	3	2	0	3	25	48
Westalka	16	16	14	16	4	3	1	3	25	65
Inkwizytor	14	14	13	15	3	2	1	3	25	49
Inkwizytor Majoris	16	16	15	16	4	3	1	3	25	66
Mistyk	12	12	16	14	3	2	0	3	25	56
Znawca Sztuki	13	13	18	16	4	3	0	3	26	83



Archanioł – pilot
drugiego zakonu



Święty wojownik – osobisty strażnik Kurii

i znajomości Sztuki. Dzieje się tak szczególnie często, gdy wspierana armia walczy z Legionem Ciemności.

Jedyną korporacją, która nie cieszy się zaufaniem Bractwa, jest Cybertronic. Kuria jest przekonana, że czynione przez tę organizację wysiłki, mające na celu stworzenie sztucznej inteligencji, są herezją, prowadzącą wprost w paszczę Ciemności. Dopóki podejrzania te nie zostaną odrzucone, bracia odmawiają pomocy dla tej tajemniczej megakorporacji.

Siły korporacyjne (z wyjątkiem Cybertronicu, ale wliczając Kartel) mogą zakupić modele pojedyncze Bractwa, takie jak figurki Inkwizytorów, Mortyfikatorów i Mistyków, po to, by dołączyć je do własnej armii. Liczba pojedynczych modeli Bractwa nie może przekroczyć liczby modeli pojedynczych wybranych z własnego wykazu sił.

ŻOŁNIERZE PIECHOTY

Piechota jest podstawą licznych armii Bractwa. Jej żołnierze są dobrze wyszkoleni, elastyczni, a ich działaniem kieruje motywacja.

WYPOSAŻENIE. Żołnierze są uzbrojeni w karabiny szturmowe Vulcano i pistolety Nemesis. Jeden żołnierz w drużynie może być uzbrojony w HAC-20. W skład uzbrojenia sierżantów wchodzi pistolet Punisher i Chainripper.

STRUKTURA.

Drużyna żołnierzy piechoty liczy od 3 do 5 żołnierzy i 1 sierżanta.

PIECHOTA ELITARNA

Członkowie tej formacji są wybrani spośród najlepszych żołnierzy Kardynała. Są dumnymi, poświęcającymi się dla sprawy ludźmi, niezłomnie wierzącymi w swe racje.

ZASADY

SPECJALNE. Żołnierze elitarniej piechoty przechodzą szkolenie, które zwiększa zadawane przez nich OB o 2 punkty.

WYPOSAŻENIE.

Żołnierze elitarniej piechoty są uzbrojeni w karabiny szturmowe Volcano i pistolety Nemesis. Jeden żołnierz

w drużynie może być uzbrojony w HAC-20. Sierżanci tej formacji są uzbrojeni w pistolety Punisher i Chainripper.

STRUKTURA. Drużyna elitarniej piechoty liczy od 3 do 5 żołnierzy i 1 sierżanta.

ŚWIĘCI WOJOWNICY

Święci Wojownicy są najlepiej wyszkolonymi żołnierzami Kardynała, wybranymi spośród najlepszych żołnierzy elitarniej piechoty. Zazwyczaj stawiają oni czoło hordom Legionu Ciemności. Noszą przekazywany z pokolenia na pokolenie niezwykle bogato zdobiony pancerz.

ZASADY SPECJALNE. Święci Wojownicy są odporni na działanie Mrocznej Harmonii. Gdy wykonują rzut obronny przeciw jej efektom, do ich **DOWODZENIA** dodaje się 4.

WYPOSAŻENIE. Święci Wojownicy są uzbrojeni w zestaw Avenger, w skład którego wchodzi karabin Retributor i miecz Avenger. Są oni jedynymi wojownikami, którzy mogą być uzbrojeni w te groźne bronie.

STRUKTURA. Święci Wojownicy walczą w drużynach składających się od 2 do 3 żołnierzy i 1 sierżanta.

ZBROJOWNIA BRACTWA

MP-21 NEMESIS

PISTOLET

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
NEMESIS.....	3	6	-	10	1

Nemesis jest ulubioną bronią Inkwizycji. Jest to BRON BOCZNA. W przeciwieństwie do większości pistoletów, Nemesis może zostać wyposażony w wyrzutnik granatów.

CASTIGATOR

WŁÓCZNIA

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
CASTIGATOR..WW	-	-	-	12	3

Castigator to dwuręczna włócznia, zaopatrzona w urządzenie, wytwarzające silny ładunek elektryczny. Broni tej używają wyłącznie Walkirie Inkwizycji. Castigatorów można używać jedynie w odległości do 2 cali. Rzuty wykonuje się tak, jakby modele uczestniczyły w walce wręcz, ale podstawka Walkirii nie jest dostawiana do podstawki przeciwnika, wobec czego nie musi ona w razie konieczności odrywać się od przeciwnika.

AVENGER

MIECZ

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
AVENGERWW	-	-	-	13 (x2)	5

Avengery są honorowymi odznakami Świętych Wojowników. Tylko im wolno nosić te miecze. Każdy inny, schwyty z tym ostrzem jest skazywany na śmierć. Avengery mogą wykonywać zamasyziste cięcia.

AC-40 JUSTIFER KARABIN SZTURMOWY

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
JUSTIFER.....	5	10	-4	12	6

Justifer jest ulubioną bronią Inkwizytorów, nie tylko ze względu na jego dużą siłę, ale również z powodu wbudowanego bagnetu łańcuchowego, zadającego w walce wręcz OBRAŻENIA 12 (x2).

DELIVERER

MIECZ

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
DELIVERERWW	-	-	-	14 (x2)	6

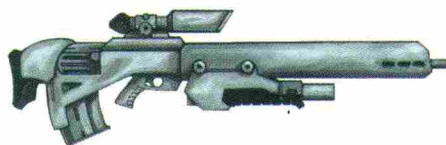
Ten mający możliwość rażenia prądem miecz jest odmianą Violatora. Wykuto niewiele ostrzy tego rodzaju, a wraz z upływem lat pokryto je runami, mówiącymi o ich historii. Jedyną jednostką, która jest wyposażona w te miecze, jest Elitarna Straż, znana również pod nazwą Furii. Deliverer może wykonywać zamasyziste cięcia.

R75 RETRIBUTOR PISTOLETMASZYNOWY

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
RETRIBUTOR ..8	15	-3	-	15	8

Retributor to znacznie zmieniony Punisher. Zmodyfikowano go tak, by można było z niego strzelać cięższą amunicją, co zwiększyło zasięg broni. Jest to typowa BRON BOCZNA Świętych Wojowników.

AC-19 VOLCANO KARABIN SZTURMOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
VOLCANO	15	30	-4	14	9

Jest to standardowy karabin szturmowy oddziałów Kardynała. Znaczny koszt produkcji tej broni uniemożliwia jej bardziej powszechne wykorzystanie.

HAC-20 ERUPTOR

LKM



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ERUPTOR.....	22	45	-4	15 (x2)	24

HAC-20 Eruptor jest standardową bronią wsparcia wojsk Bractwa. Ma bardzo dobry zasięg i wysoką szybkostrzelność. Eruptor jest bronią ciężką, mogącą strzelać seriami.

F-214 NEMESIS

LKM

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
NEMESIS.....	3	6	-	10	41
MIOTACZ OGNI..MO	-	-	-	18	-

F-214 jest odmianą pistoletu Nemesis, do którego dołączono potężny miotacz ognia, zdolny do pokrycia dość dużego obszaru strumieniami płonących chemikaliów.

AC-41 PURIFIER

LKM



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
PURIFIER.....	15	30	-4	14 (x2)	45
INCINERATOR..MO	-	-	-	15	-

Purifier jest udaną kombinacją miotacza ognia i lekkiego karabinu maszynowego. Jest to niezwykle groźna broń, jej wartość zmniejsza jedynie jej relatywnie krótki zasięg. Purifier jest bronią ciężką, mogącą strzelać seriami. Incinerator to miotacz ognia.



Przemierzając noc, czając się w ciemnych zaułkach bocznych uliczek, przenikając linie wroga, mortyfikatorzy nigdy nie zaprzestają walki z siłami ciemności.

ELITARNA STRAŻ FURIE



Furie są osobistymi strażnikami Kardynała i Kurii, należą do wyższych kręgów Bractwa. Według powszechnej opinii są jednymi z najlepszych wojowników. Kardynał nigdy nie idzie do boju bez towarzyszącej mu jednostki Furii. Ich piękne, antyczne zbroje powodują, że nie można ich pomylić z kimkolwiek innym.

WYPOSAŻENIE. Furie są uzbrojone w pistolety Punisher i bojowe miecze typu Deliverer.

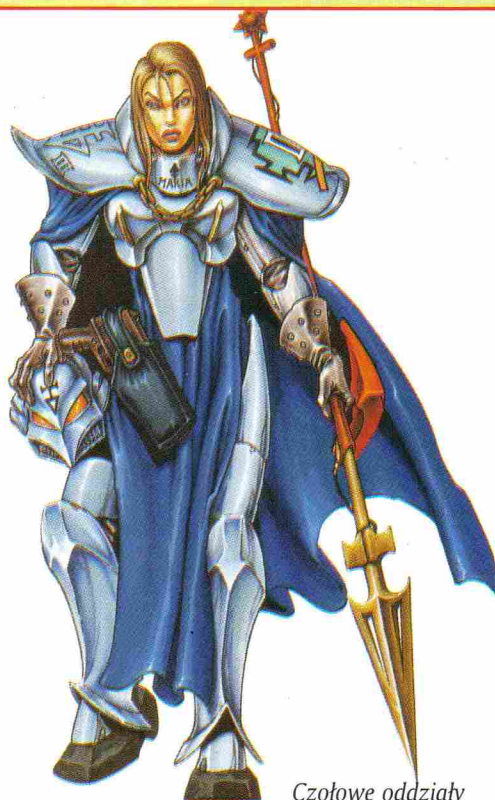
STRUKTURA. Drużyna Furii liczy od 2 do 4 Strażników i 1 sierżanta.

MORTYFIKATORZY

Mortyfikatorzy są zabójcami Bractwa. Szkoli się ich we wszelkich formach podstępnego zabijania. Ich zadaniem jest usuwanie heretyków i innych wrogów Świętej Organizacji, którzy zajmują zbyt eksponowane pozycje, by ich po prostu aresztować.

ZASADY SPECJALNE. Mortyfikatorzy są specjalistami w cichym poruszaniu się i w infiltracji pozycji nieprzyjaciela. Przechodzą szkolenie specjalne i szkolenie w kryciu się.

Wykorzystując akcję Użycie Mocy Specjalnej, Mortyfikatorzy mogą skupić całą posiadaną



Czołowe oddziały elitarnych wojsk Bractwa, Walkirie walczą wszędzie tam, gdzie Ciemność ukazuje swe potworne oblicze.

przez siebie siłę w jeden potężny cios. Zadaje on potrójne **OBRAŻENIA**. Można go wykorzystać tylko w czasie walki wręcz.

Zabójcy mogą korzystać z jednej Dyscypliny Sztuki, zazwyczaj jest to Sztuka Przemiany.

WYPOSAŻENIE. Mortyfikatorzy są uzbrojeni w wyposażoną w tłumik wersję pistoletu Nemesis. Można z niego strzelać z ukrycia, a model, który tak robi, nie traci statusu modelu ukrytego. Wersja taka kosztuje 4 punkty więcej. Mortyfikatorzy są dodatkowo uzbrojeni w miecze Mortis (jest to praktycznie rzecz biorąc krótki miecz typu Punisher).

STRUKTURA. Mortyfikatorzy walczą w pozbawionych dowódcy drużynach liczących od 3 do 5 ludzi. Dowódcą drużyny może być Zabójca. Tych ostatnich można również kupić jako modele indywidualne.

WALKIRIE

Walkirie wchodzi w skład Inkwizycji. Ich szeregi składają się w całości z kobiet. Podobnie jak w przypadku innych Inkwizytorów, ich celem jest zniszczenie wszelakich heretyków.

Westalki są najszacowniejszymi i najbardziej doświadczonymi Walkiriami.





Mystyk z sześciotubowym stabilizatorem mocy

ZASADY SPECJALNE. Walkirie i Westalki mogą używać jednej, wybranej przez siebie Dyscypliny Sztuki.

WYPOSAŻENIE. Walkirie i Westalki są wyposażone w zestaw Castigator. W jego skład wchodzi włócznie Castigator i pistolet Punisher.

STRUKTURA. Walkirie i Westalki są kupowane jako modele pojedyncze.

INKWIZYTORZY

Inkwizytorzy są wzywani do prowadzenia dochodzeń w sprawach dotyczących Legionu Ciemności i heretyków. Z tego powodu są jednymi z najbardziej poważanych i groźnych ludzi.

Inkwizytorzy Majores są najlepszymi i najbardziej szanowanymi członkami Inkwizycji, boją się ich wszyscy złoczyńcy i heretycy.

ZASADY SPECJALNE. Zarówno Inkwizytorzy, jak i Inkwizytorzy Majores mogą wybrać jedną z Dyscyplin Sztuki.

WYPOSAŻENIE. Większość Inkwizytorów jest uzbrojona w AC-40 Justifiery, lecz można ich również wyposażać w dowolną broń ze zbrojowni Bractwa lub ze zbrojowni ogólnej.



Inkwizytor
uzbrojony w AC41 Justifier

STRUKTURA. Inkwizytorzy i Inkwizytorzy Majores są kupowani jako modele pojedyncze.

MISTYCY

Mistycy są członkami Bractwa, którzy poświęcili się studiowaniu Sztuki. Są niesamowicie potężni, na polu walki walczą zawsze pojedynczo. Najsilniejsi z Mistyków są Znawcami Sztuki.

ZASADY SPECJALNE. Wszyscy Mistycy mogą używać dwóch Dyscyplin Sztuki. Znawcy Sztuki mogą wybrać trzy Dyscypliny.

WYPOSAŻENIE. Większość Mistyków i Znawców korzysta z zestawu Punisher, składającego się z pistoletu i krótkiego miecza o tej właśnie nazwie, ale można ich wyposażać w dowolną broń ze zbrojowni Bractwa lub zbrojowni ogólnej.

STRUKTURA. Mistycy i Znawcy Sztuki są zawsze kupowani jako modele pojedyncze.



Rękawica odnalezienia
czaru – powszechnie
używana przez mistyków
i inkwizytorów w czasie
wyszukiwania
i eliminowania heretyków.

SZTUKA

By móc korzystać ze Sztuki, model musi mieć wartość **MOCY** większą od 0 oraz musi być związany z Kardynałem i Światłem. Choć **MOC** Siewców Śmierci jest dość wysoka, ich umiejętności nie można nazwać Sztuką. Są nią jednak zdolności wszystkich modeli pojedynczych Bractwa i niektórych Etoiles Mortant. Dzięki temu mają oni dostęp do wielu potężnych zaklęć.



DYSCYPLINY

Sztuka jest podzielona na kilka Dyscyplin, grupujących zaklęcia należące do tych samych, określonych w zawiły sposób, grup. Model automatycznie zna wszystkie zaklęcia z wybranej Dyscypliny (Dyscyplin). Większość użytkowników Sztuki zna jedynie jedną Dyscyplinę, ale Mistycy i Znawcy Sztuki mogą opanować dwie lub nawet trzy Dyscypliny.

ZAKLĘCIA

Zaklęcia są niewielką manifestacją Dyscypliny, z nich właśnie korzysta się na polu walki. Zazwyczaj są one opisane w następujący sposób:

ZASIĘG: Jest to dokładnie to samo, co zasięg broni. Zaklęć można używać przeciwko tym modelom, które znajdują się w zasięgu czaru i w polu widzenia modelu rzucającego zaklęcie. Jeśli cel jest w ukryciu, czarujący (lub ktoś inny) musi go wypatrzeć, zanim czar zostanie rzucony. Jeśli w opisie zaklęcia jest napisane, że czar działa na osobę rzucającą, zaklęcie może być rzucone jedynie na niego.

POZIOM: Wskazuje na ile skomplikowany i trudny jest czar. Zazwyczaj jest to również wskaźnik mocy zaklęcia. Czary, których poziom jest określony jako "zmienny", mogą być rzucone na dowolnym, wybranym przez gracza poziomie, aż do maksymalnego 10.

EFEKT: Określa on skutek, jaki wywiera skutecznie rzucony czar.

RZUCANIE CZARU

Aby rzucić zaklęcie, model musi wykorzystać jedną ze swych akcji na Wykorzystanie Mocy Specjalnej. Następnie od **MOCY** czarującego modelu odejmuje się poziom czaru. Wynik jest liczbą, jaką lub poniżej której musisz wyrzucić na kostce, by zaklęcie odniosło skutek.

PRZECIWSTRAWIENIE SIĘ ZAKLĘCIU

By przeciwstawić się zaklęciu, model musi odjąć poziom czaru od swego **DOWODZENIA**. Otrzymany wynik jest liczbą, jaką lub poniżej której należy wyrzucić na kostce, by zaklęcie nie odniosło skutku.

SZTUKA TELEKINEZY

Sztuka Telekinezy związana jest z telekinetyczną manipulacją materią.

UDERZENIE

ZASIĘG: Równy w calach **MOCY** osoby rzucającej zaklęcie.

POZIOM: Zmienny; gracz korzystający z czaru może określić go maksymalnie na poziom 10.

EFEKT: Model skupia swe mistyczne moce w niszczycielski piorun energii, którego celem jest jeden z modeli nieprzyjaciela. Zadane **OBRAŻENIA** są równe 10 plus poziom zaklęcia. Obrażeniom można się przeciwstawić testem **PANCERZA**.

TARCZA

ZASIĘG: Osoba rzucająca zaklęcie.

POZIOM: 4

EFEKT: Czarujący model powoduje pojawienie się wokół niego pola błyszczącego światła, które odbija ciosy i strzały. Dzięki działaniu tego zaklęcia, do końca bitwy wartość jego **PANCERZA** wzrasta o 4 punkty (aż do maksymalnych 30).

TELEPORTACJA

ZASIĘG: Każdy model w polu widzenia, wliczając w to model rzucający zaklęcie.

POZIOM: 8

EFEKT: Zaczarowany model znika z jednego miejsca i natychmiast pojawia się gdzieś indziej. Model znika i pojawia się gdziekolwiek sobie tego życzy gracz, kontrolujący model rzucający zaklęcie. Jeśli teleportacja odbywa się wbrew woli modelu, będącego celem działania zaklęcia, może on próbować przeciwstawić się skutkom działania czaru.

EKSPLOZJA

ZASIĘG: Równy w calach **MOCY** osoby rzucającej zaklęcie.

POZIOM: 6

EFEKT: Czarujący model formuje w powietrzu wirującą, ulotną kulę gazów. Rzucona kula wybucha w miejscu uderzenia. W miejscu eksplozji umieść wzornik wybuchów. Kula zadaje 12 (x3) **OBRAŹEŃ** wybuchowych.

SZTUKA WPŁYWANIA

Ta Dyscyplina Sztuki zajmuje się manipulowaniem emocjami, uczuciami, pamięcią i podświadomością.

DOMINACJA

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: 6

EFEKT: Dzięki temu zaklęciu można zdominować wolę oczarowanego modelu i sterować jego poczynaniami. Zaklęcie może być rzucone jedynie na taką jednostkę wroga, która nie została jeszcze uaktywniona w tej turze. Cel musi wykonać test **DOWODZENIA**, od wysokości swej cechy odejmując poziom czaru. Jeśli test ten będzie nieudany, model przechodzi pod kontrolę rzucającego czaru. Aby wydać rozkaz zdominowanemu modelowi trzeba poświęcić akcję. Zaraz po tym można wykorzystać wszystkie akcje normalnie dostępne dla opanowanego modelu. Model może jedynie ruszać się i strzelać. Nie może podjąć czynności innego rodzaju. Kontrola nad opanowanym modelem wygasa natychmiast po wykorzystaniu wszystkich dostępnych dla niego akcji. Oddział, który był celem działania tego zaklęcia, w tej turze nie może już zostać uaktywniony.

TELEPATIA

ZASIĘG: Brak

POZIOM: 3

EFEKT: Dzięki odczytaniu zamysłów wrogiego dowódcy, do następnego rzutu inicjatywy otrzymujesz modyfikator +3.

ZEBRANIE ROZPROSZONEGO ODDZIAŁU

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: 2

EFEKT: Czarujący model wysyła przekaz psychiczny do jednostki, będącej celem zaklęcia. Jeśli jest ona ogarnięta paniką, może natychmiast spróbować się zebrać, dodając +2 do najwyższego **DOWODZENIA** w oddziale.



Kardynał Dominik pomalowany przez Toma Prowa

ROZKAZ

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: 2

EFEKT: Czarujący model wysyła telepatyczny rozkaz jednostce, będącej celem działania zaklęcia, natychmiast ją uaktywniając. Czar ten jest identyczny z akcją **Wydawanie Rozkazów**. Różnica polega na znacznym zwiększonym zasięgu. Czar jest skuteczny wyłącznie wobec jednostek walczących po tej samej stronie, co osoba rzucająca czar.

PANIKA

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: 3

EFEKT: Czarujący model wysyła falę strachu, działającą na jednostkę, będącą celem działania zaklęcia. Musi ona natychmiast wykonać test paniki. Zaklęcie to jest skuteczne jedynie wobec tych oddziałów, które wykonują testy paniki.

BÓL

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: 4

EFEKT: Pojedynczy model, będący celem ataku, odczuwa nieznosny ból. Musi on wykonać udany test **DOWODZENIA**, pomniejszonego o poziom czaru, gdyż w przeciwnym wypadku otrzymuje jedną ranę.

SZTUKA WYKLINANIA

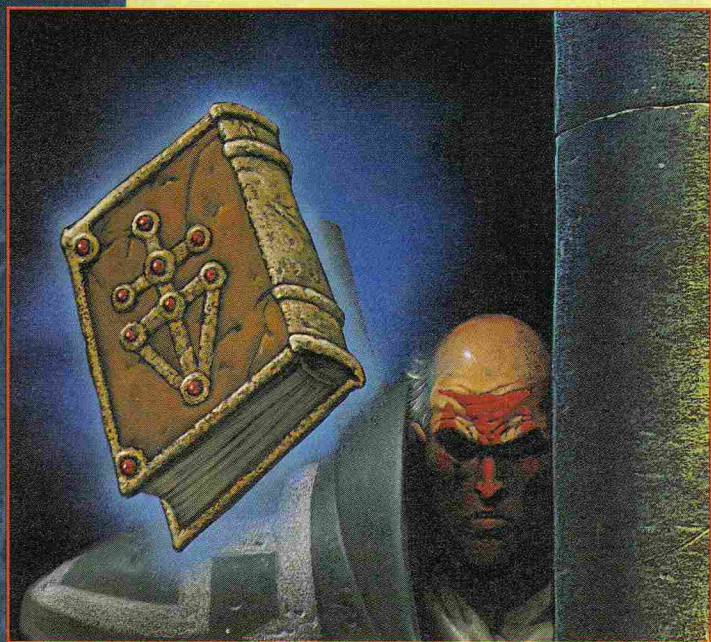
Tej Dyscypliny Sztuki używa się do leczenia ran, powstrzymywania strachu i negowania mocy Mrocznej Harmonii w prawie każdej z jej licznych, budzących grozę postaci.

ODPĘDZENIE OŻYWIĘCZEGO LEGIONISTY

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: 2

EFEKT: Moc tego zaklęcia kieruje Światło na jednostkę ożywieńczego legionisty. Muszą oni wykonać test paniki, posługując się przy tym najwyższą wartością **DOWODZENIA**, jaka występuje w ich oddziale.



Jeśli test będzie nieudany, legioniści zachowują się w sposób normalny dla jednostki ogarniętej paniką, jednak po poniesieniu strat nie uciekają. Można ich zebrać w normalny sposób. Jeśli zaklęcie to zostanie wykorzystane z sukcesem przeciwko już spanikowanym legionistom, ożywieńcy rzucają się do ucieczki. Jest to bodaj jedyny sposób, w jaki można ich do tego zmusić.

ULECZENIE RANY

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: 3

EFEKT: Czar ten leczy model z jednej rany. Jego celem nie może być model już zabity lub usunięty ze stołu.

PRZEGNANIE STRACHU

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: 2

EFEKT: Udana rzucenie tego zaklęcia uspokaja żołnierzy w jednostce, będącej jego celem, napełniając ich umysły poczuciem wiary we własne siły. Jeśli oddział ten był ogarnięty paniką, może natychmiast spróbować się zebrać, dodając 2 do najwyższego **DOWODZENIA** w oddziale.

POWSTRZYMANIE ZŁYCH WPŁYWÓW

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: Zmienny

EFEKT: Czar ten przeciwdziała efektom dowolnego czaru, daru lub mocy (takiej jak Zarażenie) Mrocznej Harmonii. Rzucone zaklęcie ma ten sam poziom, co efekt Mrocznej Harmonii, któremu się przeciwstawia. Jeśli zaklęcie zostanie skutecznie rzucone, działanie Mrocznej Harmonii ustaje.

POWSTRZYMANIE MROCZNEJ HARMONII

ZASIĘG: Pole widzenia

POZIOM: Zmienny

EFEKT: Zaklęcie to powstrzymuje działanie Mrocznej Harmonii na umysły sług Mrocznej Duszy i zakłóca

działanie Darów Ciemności. Model rzucający zaklęcie wybiera Dar, którego chce pozbawić atakowany model, a następnie wykonuje test **MOCY**, odejmując od jej wartości poziom odbieranego Daru. Jeśli test będzie udany, dar ciemności zostaje usunięty z pamięci ofiary, która nie może go używać do końca bitwy.

SZTUKA PRZEMIANY

Ta Dyscyplina Sztuki umożliwia swym adeptom skoncentrowanie swej mocy na swych osobach, przemieniając ich w nadludzi.

BIEGŁOŚĆ

ZASIĘG: Osoba rzucająca zaklęcie

POZIOM: Zmienny

EFEKT: Użycie tego zaklęcia umożliwia czarującemu skupienie swych mocy na jednej z jego cech i niebotyczne podniesienie jej wielkości. W ten sposób **WW**, **BS** lub **DW** można podnieść o poziom czaru. Działanie czaru trwa do końca tury.

SZYBKOŚĆ

ZASIĘG: Osoba rzucająca zaklęcie

POZIOM: 5

EFEKT: Zaklęcie to dodaje 2 do twych **AKCJI** i **RUCHU**. Działanie czaru trwa do końca tury.

ODPORNOŚĆ

ZASIĘG: Osoba rzucająca zaklęcie

POZIOM: Zmienny

EFEKT: Każdy poziom tego zaklęcia dodaje 1 do wartości **PANCERZA** (aż do maksimum 30), co trwa do zakończenia bitwy.

SAMOULECZENIE

ZASIĘG: Osoba rzucająca zaklęcie

POZIOM: 4

EFEKT: Rzucający to zaklęcie leczy się z jednej rany.

SIŁA

ZASIĘG: Osoba rzucająca zaklęcie

POZIOM: Zmienny

EFEKT: **SIŁA** osoby rzucającej to zaklęcie wzrasta o wartość równą poziomowi czaru. Efekt ten trwa do końca tury.

LATANIE

ZASIĘG: Osoba rzucająca zaklęcie

POZIOM: 2

EFEKT: Dzięki wykorzystaniu swych zdolności, model wznosi się w powietrze. Do końca tury może latać, a jego **RUCH POWIETRZNY** jest równy 10. Tura modelu musi się zakończyć na ziemi.

WYPOSAŻENIE DODATKOWE

W skład wyposażenia dodatkowego wchodzi ekwipunek, który normalnie jest dostępny wszystkim megakorporacjom i Bractwu. Jest on dość rozpowszechniony, a produkowane przez rozmaite korporacje wersje są na tyle zbliżone, że nie warto opisywać ich oddzielnie. Tego rodzaju wyposażenie może być dane prawie każdemu modelowi, a ewentualne ograniczenia są wymienione w opisie danego sprzętu.

GRANATY

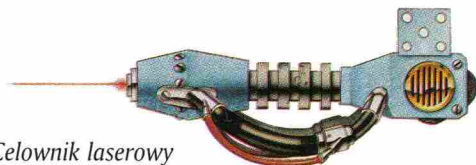
Wszystkie granaty są bronią miotaną, mają do nich zastosowanie pewne zasady specjalne. Granaty można kupić dla modelu pojedynczego, dla dowódcy drużyny lub dla całego oddziału. Pamiętaj, by zapisać które modele i które drużyny zostały w nie wyposażone. Jeśli zdecydujesz się kupić granaty dla drużyny, musisz wyposażyć w nie każdego należącego do niej żołnierza. W ten sposób unikniesz sprzeczek o to, który z żołnierzy ma granaty, a który nie.

Większość granatów działa w podobny sposób, w miejscu, w którym upadną umieszcza się odpowiedni wzornik. Wszystko, co choćby częściowo wchodzi w zasięg działania granatu, odczuwa skutki jego wybuchu. W stosunku do wszystkich granatów używa się zasad dotyczących rozrzutu.

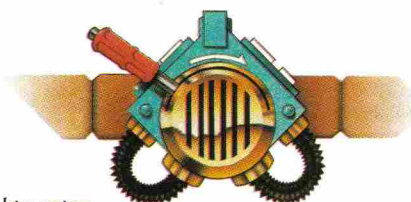
GRANATY ODŁAMKOWE, wybuchając wyrzucają w powietrze mnóstwo niewielkich, rażących cel odłamków.



Granatnik



Celownik laserowy



Hyperaktywator

GRANATY OGŁUSZAJĄCE, jak sama nazwa wskazuje, ogłuszają swe ofiary. Wszystkie modele, które znajdują się w strefie wybuchu takiego granatu, muszą wykonać test paniki.

GRANATY PRZECIWPANCERNE działają tylko na jeden cel. Używając ich nie korzysta się ze wzornika. Są one zdolne do zadania bardzo poważnych zniszczeń.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ODŁAMKOWE.....	BM	-	-	12	4
OGŁUSZAJĄCE.....	BM	-	-	-	3
PRZECIWPANCERNE.....	BM	-	-	18 (x2)	5

GRANATNIKI

Granatnik można umocować do każdego pistoletu maszynowego lub karabinka szturmowego. Podnosi to o 2 punkty koszt tak wyekwipowanej broni. Granatniki pozwalają wyposażonej w nie jednostce wystrzeliwać granaty na odległość do 10 cali. Granatniki można kupić dla modeli pojedynczych, dowódców drużyn lub całych oddziałów. Jeśli zdecydujesz się kupić je dla całej drużyny, granatnik musi znajdować się na wyposażeniu każdego żołnierza, którego broń może być w ten sposób przerobiona. Granaty są kupowane niezależnie od granatników.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
GRANATNIK.....	10	-	-	-	2

BAGNETY

Wszystkie karabiny szturmowe i karabiny snajperskie mogą być wyposażone w bagnety. W walce wręcz zadają one **OBRAŻENIA** 10, dodają 1 do **KOSZTU** broni. Jeśli decydujesz się na zakup bagnetów dla drużyny, musisz w nie wyposażyć wszystkie modele, których broń się do tego nadaje.

MASKI PRZECIWGAZOWE

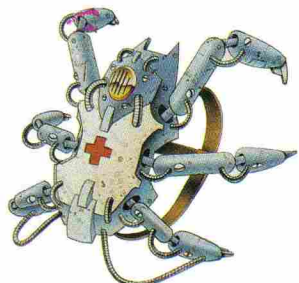
Maski przeciwgazowe kosztują po 2 punkty. Chronią przed niektórymi rodzajami gazów. Dostępnych jest wiele różnych rodzajów masek – od małych pochłaniaczy, do takich, które zapewniają pełną ochronę twarzy. Rzecz jasna, nie gwarantują one całkowitej osłony, ponieważ niektóre gazy są truciznami kontaktowymi, a część żołnierzy nie zadaje sobie po prostu trudu korzystania z tych urządzeń, gdyż są niewygodne i utrudniają widzenie. Poza tym, wiele jest uszkodzonych.

Maski przeciwgazowe chronią przed atakami gazowymi, jeśli broniący się gracz wyrzuci 15 lub mniej na 1K20. Maski można kupić dla modeli pojedynczych lub drużyn. Jeśli zakupi się je dla drużyny, trzeba w nie wyposażyć każdy, wchodzący w jej skład model.

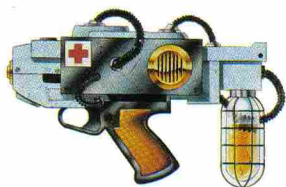
WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Oprócz standardowego uzbrojenia i wyposażenia, żołnierzom można również przydzielić ekwipunek specjalny, znacznie zwiększający ich potencjał bojowy. Większość urządzeń tego rodzaju jest, ze względu na koszty, produkowana w niewielkich ilościach.

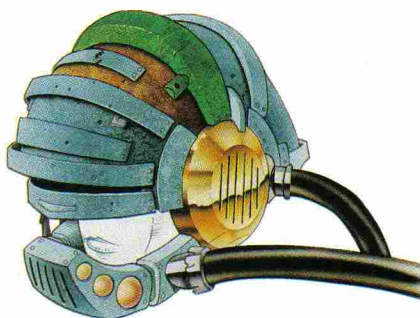




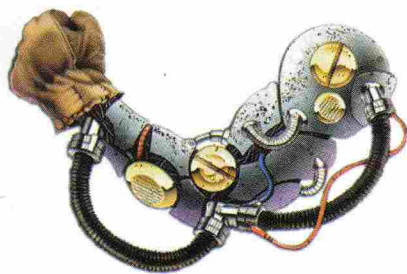
Bojowa jednostka medyczna



Autowtryskiwacz



Hełm dowódczy



Cybernetyczna ręka

Dlatego, chyba że napisane będzie inaczej, wyposażenie tego rodzaju można przydzielić jedynie dowódcy drużyny lub modelowi pojedynczemu. Jeśli tak wyekwipowany model zostanie zabity, niesiony przez niego sprzęt jest bezpowrotnie stracony.

Oprócz powyższych są również i inne ograniczenia. Dowódcę drużyn można przydzielić wyłącznie jedną sztukę wyposażenia specjalnego. Modele pojedyncze mogą posiadać ich do trzech. Przed bitwą nie zapomnij zanotować, jakie przedmioty niosą twoi bohaterowie.

Na urządzenia oznaczone w opisie * może wywierać wpływ Dar Mrocznej Harmonii noszący nazwę Awaria.

Podany poniżej ekwipunek specjalny nie może być używany przez siły Legionu Ciemności.

IMPLANT – BIONICZNE OKO. Podczas wykrywania modeli ukrytych dodaje on +4 do **DOWODZENIA** wyposażonego w niego modelu. Dodaje również +2 do **BS** użytkownika, ale jedynie przy negowaniu skutków działania **MODYFIKATORA ZASIĘGU**. **KOSZT:** 2 punkty.

KOMBINEZON KAMELEONA. Kombinezon tego rodzaju automatycznie zmienia kolor tak, by jak najbardziej przypominał on kolor okolicznego terenu. Nosi się go na pancerzu. Model, próbujący wypatrzeć tak ubrany model, wykonuje swój test z ujemnym modyfikatorem -4. Jedynie modele pojedyncze są wyposażane w te rzadko występujące przedmioty. **KOSZT:** 5 punktów.

AUTOWTRYSKIWACZ *. Model wyposażony w to urządzenie ignoruje pierwszą odniesioną ranę. **KOSZT:** 4 punkty.

NARKOTYKI BOJOWE. Są one wydawane zarówno drużynom, jak i modelom pojedynczym. W obu przypadkach ich **KOSZT** jest taki sam. Wyposażone w nie jednostka może zignorować wszystkie testy paniki aż do początku jej następnej tury. Narkotyków można użyć jedynie raz, a ich wykorzystanie musi zostać zadeklarowane wraz z uaktywnieniem oddziału. Nie mogą z nich korzystać modele, które już są ogarnięte paniką. **KOSZT:** 3 punkty na jeden model.

BOJOWA JEDNOSTKA MEDYCZNA *. Jeśli wyposażony w nią model zostanie zraniony, wykonaj rzut 1K20. Przy rezultacie 10 lub mniej, żołnierz ignoruje odniesioną ranę. Jeśli broń zadaje dwie rany, należy wykonać dwa rzuty 1K20. **KOSZT:** 10 punktów.

HEŁM DOWÓDCZY *. Daje on wyposażonemu w niego modelowi jedną dodatkową akcję. **KOSZT:** 4 pkt.

CYBERNETYCZNA RĘKA. Sztuczna ręka, wyposażona w dwa serwomotory. Dzięki niej, wyposażony w nią model jest znacznie silniejszy od normalnego człowieka. Dodaje 5 do **SIŁY** takiego modelu. **KOSZT:** 4 punkty.

HIPERAKTYWATOR *. To urządzenie pozwala swemu użytkownikowi na kontrolowanie wydzielania adrenaliny i endomorfina. Dzięki temu model wyposażony w hiperaktywator ma do swej dyspozycji jedną akcję dodatkowo, a jego **DOWODZENIE** wzrasta o 4. Co rundę, zanim model zdecyduje się na używanie tego urządzenia, wykonaj test jego nie zmodyfikowanego **DOWODZENIA**. Jeśli test będzie nieudany, urządzenie ulega awarii, a posługujący się nim żołnierz traci wszystkie akcje w tej turze. Zepsuty hiperaktywator przez resztę bitwy jest bezużyteczny. **KOSZT:** 8 punktów.

CELOWNIK LASEROWY *. Każdy strzał jest traktowany tak, jak strzał celowany. Użytkownik tego urządzenia nie może wykorzystywać akcji Celowanie. **KOSZT:** 7 punktów.

SKANERY. Można w nie wyposażać całą drużynę lub model pojedynczy. W obu przypadkach ich **KOSZT** jest taki sam. Dodają 6 do **DOWODZENIA** drużyny podczas wypatrywania ukrytych obiektów. **KOSZT:** 3 pkt.

ZAIMPLANTOWANY SONAR. Wzmocnia słuch użytkownika do tego stopnia, że zmysł ten można wykorzystywać w roli prymitywnego sonaru. Dodaje 2 do **WALKI WRĘCZ** użytkownika. **KOSZT:** 2 punkty.

PANCERZ PODSKÓRNY. Kości wojownika zostały zastąpione metalowymi częściami i podskórnymi płytami pancernymi. Dodają one 5 punktów do **PANCERZA** żołnierza (do maksymalnej wartości 30). **KOSZT:** 5 pkt.

ZBROJOWNIA OGÓLNA

VIOLATOR

MIECZ



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
VIOLATOR.....WW	-	-	-	12 (x2)	4

Użytkownik tego mającego możliwość rażenia prądem miecza może powalić wielu przeciwników jednym ciosem. Violatorem można wykonywać zamaszyste cięcia.

KARABIN PLAZMOWY KARABIN SZTURMOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
K. PLAZMOWY .15	-	-	-	15	18

Karabin plazmowy strzela wybuchowymi ładunkami plazmy. W miejscu trafienia umieść wzornik granatu. Przy korzystaniu z tej broni stosuje się zasady dotyczące rozrzutu.

PUNISHER

KRÓTKI MIECZ



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
PUNISHERWW	-	-	-	14	3

Jest to ulubiony miecz Żołnierzy Zagłady. Śmiertelnie groźna broń w rękach wyszkolonego żołnierza.

PUNISHER

PISTOLET



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
PUNISHER.....6	12	-2	-	14	7

Punisher jest standardową BRONIĄ BOCZNĄ wielu Żołnierzy Zagłady. Jest niezawodny i dysponuje dużą siłą ognia.

CHAINRIPPER BROŃ DO WALKI WRĘCZ

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
CHAINRIPPER WW	-	-	-	12(x2)	4

Standardowa broń wszystkich żołnierzy specjalizujących się w walce wręcz. Jest to ciężkie, żyrostabilizowane ostrze łańcuchowe, które zarówno tnie, jak i ogłusza trafionego wroga. Przy pomocy Chainripperów można wykonywać zamaszyste cięcia.

MIOTACZ GEHENNY MIOTACZ OGNI

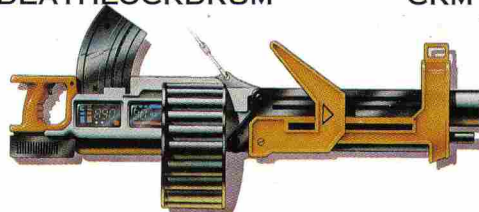


	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
M. GEHENNY...MO	-	-	-	18	40

Miotacz Gehenny to powszechnie wykorzystywany miotacz ognia.

DEATHLOCKDRUM

CKM



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
DEATHL-D24	48	-3	-	16 (x3)	47

Jest to broń ciężka, mogąca strzelać seriami. Wbudowano w nią granatnik, którego koszt jest uwzględniony w KOSZCIE broni.

AUTOMATYCZNE DZIAŁKO NIMROD CKM



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
NIMROD24	48	-3	-	17 (x4)	64

Automatyczne działko Nimrod jest bronią ciężką, mogącą strzelać seriami.

WYKAZ SIĘ

WARZONE™

LEGION CIEMNOŚCI





LEGION CIEMNOŚCI

Legion Ciemności jest największym zagrożeniem, jakiemu ludzkość kiedykolwiek musiała stawić czoła. Wychynął ze swego legowiska na Neronie, mrocznej, dziesiątej planecie, i zaatakował bezbronne światy Układu Słonecznego. Jego celem jest zniewolenie całej rasy ludzkiej pod władzą Mrocznych panów.

Legioniści Mroku są sługami pięciu Apostołów Ciemności, wybranymi posłańcami Wielkiej Ciemności, nosicielami wiecznej nocy i grozy.

TWORZENIE WŁASNEJ ARMII

Wybieranie oddziałów Legionu Ciemności przypomina budowanie armii korporacyjnej, z tą różnicą, że można wybrać jedynie modele sił Mroku. Legion Ciemności bardzo często prowadzi operacje, w których uczestniczą oddziały wszystkich Apostołów, dlatego przy wybieraniu swej armii możesz wybierać modele z wykazu sił każdego z Mrocznych Władców.

Żadna armia nie może mieć w swym składzie więcej modeli pojedynczych, niż jest w niej drużyn.

Drużyny mogą być uzbrojone w broń pochodzącą ze zbrojowni Apostoła, któremu służą, lub ze zbrojowni Algerotha (patrz w części poświęconej temu Apostołowi). Większość Apostołów dysponuje specjalnymi rodzajami broni, mogą ich używać jedynie wojownicy wybrani z ich wykazu sił – opisano je



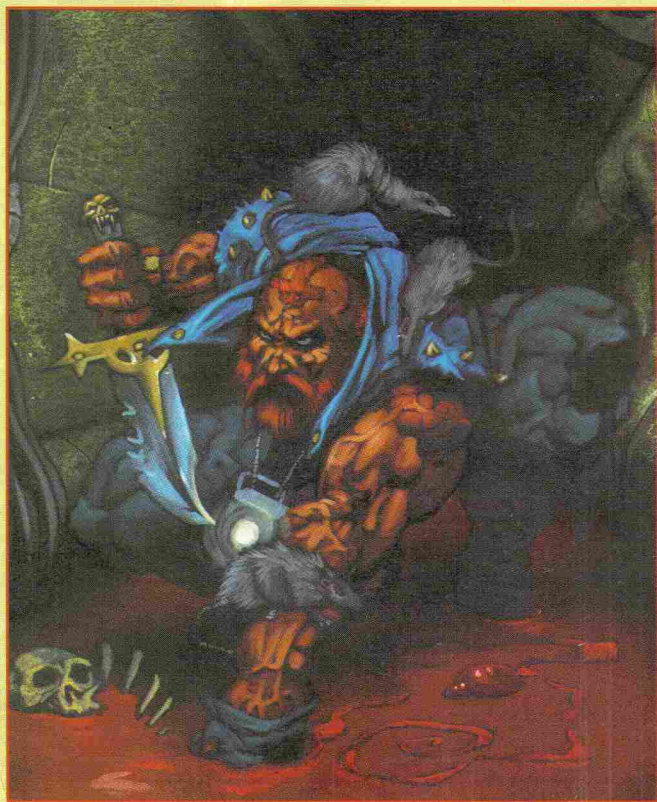
w odpowiednich częściach tekstu. Jednak większość oddziałów Legionu Ciemności używa broni produkowanej przez Algerotha, który wymienia ją u swych Krewnych W Ciemności na rozmaite przysługi oraz dusze. Właśnie z tego powodu Kratach jest tak szeroko rozpowszechniony.

Żadna drużyna nie może być uzbrojona w więcej niż jedną sztukę broni ciężkiej. Modele pojedyncze mogą być uzbrojone w dowolną broń ciężką, albo w jedną sztukę broni strzeleckiej i jedną służącą do walki wręcz. Wszystkie modele mogą być również wyposażone w granaty i broń boczną.

DARY CIEMNOŚCI

Ciemność nagradza swoje sługi wielką potęgą. Niektórzy wyznawcy Mrocznych Apostołów są nagradzani Darami Ciemności. Pozwalają one kształtować wzory Mrocznej Harmonii i używać jej na wiele dziwnych i przerażających sposobów.

Jedynie modele pojedyncze, służące Mrocznej Duszy, mogą posiadać Dary Ciemności, choć istnieją od tego nieliczne wyjątki. Dary mogą zostać wybrane albo z listy Mrocznej Harmonii, albo z list jej indywidualnych mistrzów. Na przykład wyznawcy Algerotha mogą wybierać dary z listy Mrocznej Harmonii lub z listy Darów Algerotha.



ALGEROTH – APOSTOŁ WOJNY



Algeroth jest Panem Mrocznej Techniki, Władcą Zniszczenia. Jego armie są o wiele liczniejsze od sił pozostałych Apostołów, gdyż jego żywiołem jest wojna i zagłada. Życiodajne zbiorniki, umieszczone w jego Cytadelach, dały początek wielu potwornym istotom, a nowe pojawiają się cały czas.

OBCA ŚWIADOMOŚĆ

Żaden z żołnierzy Legionów Algerotha nie wykonuje testów paniki lub ucieczki. Po prostu nie znają pojęcia strachu.

OŻYWIEŃCZY LEGIONIŚCI

Legioniści są najliczniejszymi żołnierzami Mrocznego Legionu Algerotha. Ich ciała są wykradane z masowych grobów licznych pól bitewnych Układu Słonecznego, a także ze starożytnych nekropolii cywilizowanych światów. To właśnie jest przyczyną odrażającego

wyglądu legionistów. Ich ciała gniją. Na ich wyposażeniu są zarówno produkty nowoczesnej techniki, jak i wyroby pochodzące sprzed stuleci.

Legioniści stracili swe dusze wieki temu. Są zombie, kontrolowanymi przez nefarytów lub innych wyższych oficerów Legionu Ciemności, sami nie są władni przedsięwziąć jakiegokolwiek samodzielnej akcji. Legionista, który stracił swego dowódcę, będzie stał bez ruchu aż do momentu, w którym kontrolę nad nim przejmie inny przywódca.

ZASADY SPECJALNE. Ponieważ ożywieńcy legioniści są już martwi, nigdy nie wykonują testów paniki. Nie mają się już czego bać.

Jeśli drużyna legionistów utraci swego dowódcę, wtedy wszyscy wchodzący w jej skład żołnierze stoją w miejscu, nie wykonując żadnych akcji aż do momentu, w którym jakiś model pojedynczy Legionu Ciemności wyda im rozkaz.

Ożywieńcy legioniści są tak głupi, że nie mogą się ukrywać ani infiltrować.

WYPOSAŻENIE. Legioniści są uzbrojeni w Kratachy.

STRUKTURA. Ożywieńcy legioniści walczą w drużynach liczących od 7 do 10 żołnierzy. Drużynie musi przewodzić nekromutant albo centurion. Patrz wyżej, jeśli dowódca drużyny zostanie zabity.



*Ożywieńcy
legionista
uzbrojony
w Kratach*

WYKAZ SIŁ ALGEROTHA

SIŁY ALGEROTHA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Ożywieńczy legionista	10	10	-	10	3	1	1	3	22	5
Nekromutant	13	12	-	12	3	1	2	3	24	23
Centurion	14	14	-	14	3	1	2	3	24	30
Niepokałana Furia	10	14	-	14	4	2	4	4	26	42
Razyda	14	16	-	14	3	3	5	5	30	55
Ezoghul	17	16	-	16	4	3	5	6	28	63
Pretoriański łowca	18	18	-	16	4	3	5	5	28	66
Myśliwy Ciemności	16	16	-	15	5	3	5	5	28	69
Nefaryta	16	15	14	16	5	4	5	5	26	83

NEKROMUTANCY

Żywi jeńcy są zabierani do zmechanizowanych komnat spaczania. Podczas odrażającego procesu zmiany podlega budowa mięśni nieszczęśnych ofiar, przeprogramowuje się też kod genetyczny. W rezultacie otrzymuje się prawie idealnego żołnierza. Mózg nekromutanta zachowuje szczątkową aktywność, dlatego są oni zdolni do wykazania własnej inicjatywy. Nekromutanci zachowują również pozostałości swej dawnej osobowości. Resztki ludzkiej pomysłowości czynią z nich doskonałych dowódców niewielkich grup ożywieńczych legionistów.



*Centurion
uzbrojony
w Skalak
i Voriche*



ZASADY SPECJALNE. Nekromutanci mogą dowodzić drużynami ożywieńczych legionistów.

WYPOSAŻENIE. Nekromutanci są uzbrojeni w Belzarachy.

STRUKTURA. Nekromutanci dowodzą drużynami ożywieńczych legionistów, można z nich również utworzyć drużynę liczącą od 3 do 5 mutantów, którymi dowodzi centurion.



Nekromutant uzbrojony
w Belzarach

CENTURIONI

Istoty te dowodzą kohortami Algerotha. Są wybierani spośród najlepszych ludzkich wyznawców, jeńców lub dezertków. Doprowadza się ich do komnat spaczania, obsługiwanych przez tekronów, gdzie ulegają przeistoczeniu w istoty absolutnie złe. Centurioni najczęściej dowodzą małymi oddziałami nekromutantów lub żywiończych legionistów.

Opisywane stwory to przerażający humanoidzi, wysocy na ponad dwa metry, mający potężne mięśnie i silną budowę ciała. Ich skóra ma szarozielony odcień i jest bardzo wytrzymała, do tego stopnia, że centurioni często nie noszą pancerzy. Istoty te wydzielają cuchnący odór zgnilizny, a ich głosy są ostre, nieprzyjemne i zgrzytliwe.

ZASADY SPECJALNE. Centurioni mogą dowodzić drużynami żywiończych legionistów lub nekromutantów.

WYPOSAŻENIE. Centurioni są zazwyczaj wyposażeni w pistolety Voriche i miecze Skalak, ale można ich uzbroić w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Centurioni przewodzą drużynom legionistów bądź nekromutantów.

NIEPOKALANE FURIE

Od czasu ich pierwszego pojawienia się w bitwie, niepokalane furie są zaliczane do najstraszliwszych

wrogów ludzkości. Wojownicy wszystkich korporacji kulą się z przerażenia, gdy słyszą dziwny, niepokojący krzyk furii i drżą na sam widok ich nieludzkich twarzy.

Furie są istotami humanoidalnymi, mającymi około dwóch i pół metra wzrostu i ważącymi ponad 150 kilogramów. Ich pozbawiona owłosienia skóra jest bardzo twarda i rogowata. Są niewiarygodnie umięśnione. Jednak największy strach budzą ich twarze. Brak w nich nosa, a w miejscu, w którym normalnie powinny znajdować się szczęki i usta, mieszczą się pionowe, metalowe taśmy. Za nimi umieszczony jest skomplikowany system filtrów, dzięki któremu furie są odporne na działanie wszelkich gazów oraz trującej atmosfery. Filtr ma dodatkową funkcję ofensywną. Furia potrafi, wykorzystując olbrzymią pojemność swych płuc, wypuścić z nich powietrze z tak dużą siłą, że wydaje z siebie rozdzierający uszy krzyk. Jest on słyszany z dużych odległości. Ten nieludzki, dziwny, wibrujący dźwięk przeraża i demoralizuje każdego wroga.

ZASADY SPECJALNE. Wykorzystując akcję Użycie Mocy Specjalnej, furia może krzyknąć. Wszystkie wrogie modele, znajdujące się w odległości do 6 cali od niej muszą wykonać test paniki. Drużyny spanikowane i rozbite muszą wykonać test ucieczki.

WYPOSAŻENIE. Niepokalane furie mogą być uzbrojone w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Niepokalane furie są modelami pojedynczymi.



Niepokalana furia

RAZYDZI

Razydzi to gigantyczne stwory, mierzące ponad trzy metry wzrostu. Ciała tych potworów są wykonane z metalu i czarnego żelaza, szkła i tkanki, mięśni i krwi. Ich oczy żarzą się chorobliwą, żółtą poświatą. Dwa otwory umieszczone pomiędzy oczami, umożliwiają razydom oddychanie. Policzki są w całości wykonane ze stopów nieziemskich metali. Usta kryją rzędy ostrych kłów.

Płyny ustrojowe razydów krążą w sieci metalowych i organicznych rurek, oplatających metaliczny, częściowo zewnętrzny szkielet, będący wsparciem dla mięśni i ścięgien.

Razydzi poświęcają się misji Algerotha. Działają jako podkomendni nefarytów, prowadząc do walki legionistów i nekromutantów.

Istoty te są często uzbrojone w broń ciężką, zdobytą na wrogu, lub w wytwory Mrocznej Techniki, dostarczone przez te-kronów. Zazwyczaj nie noszą pancerza,

*Razyda uzbrojony
w Nazgaroth*



Ezoghul

ale jeśli mają stawić czoło prawdziwie groźnemu przeciwnikowi, nie wahają się założyć jakąś zbroję.

ZASADY SPECJALNE. Razydzi są modelami dużymi.

WYPOSAŻENIE. Razydzi mogą zostać wyposażeni w sprzęt ze zbrojowni Algerotha. Większość razydów jest uzbrojona w Nazgarotha.

STRUKTURA. Razydzi są modelami pojedynczymi.

EZOGHULE

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 ezoghula 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 mogą oddychać w normalnej atmosferze jedynie przy wykorzystaniu illitachku, urządzenia biotechnicznego, zakrywającego ich twarz.

Ezoghule są wszędzie tam, gdzie toczy się walka. Wydaje się, że przyciągają ich strefy walki, i że



Pretoriański Łowca
uzbrojony w Kosę Semai

zawsze są gotowe siać śmierć i zniszczenie. Najczęściej działają wspólnie z hordami legionistów, ale czasami walczą w małych grupkach, w których skład wchodzi wyłącznie istoty ich gatunku.

ZASADY SPECJALNE. Ezoghule są modelami dużymi.

WYPOSAŻENIE. Większość ezoghuli jest uzbrojona w ręczne działko Blutarch i miecze Ashreth, ale można ich wyposażać w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Ezoghule są modelami pojedynczymi.

PRETORIAŃSCY ŁOWCY

Ciało łowców jest istnym cudem techniki, poruszają się dzięki mechanicznym kończynom, wspieranym przez sztuczne organy. Łowcy są niemal maszynami, ich jedyną żyjącą częścią są mózgi, zamknięte w metalowej puszcze czaszki. Ten wrażliwy organ i połą-

czenia nerwowe są doskonale cwarstwami pancerza. Zmechanizowane ciało łowców może unieść broń ciężką, w ognia, granatników lub dowolny masowego mord.

ZASADY SPECJALNE operują parami. Ich specyficzny symbiotyczny zespół, efektywny wionych Żołnierzy Zagłady. Pre można nabywać parami. Oznacają we wzajemnym zasięgu, ale nie trzeba, uaktywnić ich. Mogą być również uaktywniane łowców ignorują normalne zasady oddziały.

Łowcy są modelami dużymi.

WYPOSAŻENIE. Łowcy : w Kosy Semai.

STRUKTURA. Łowców m są zaliczani do drużyn, nie są li le pojedyncze.

onione kilkoma wane ciało łowców lżaju miotaczy i innych narzędzi

Łowcy zazwyczaj ięż czyni z nich szy nawet od osła-iańskich łowców to, że póki pozodnienia, można, jedną jednostkę. ojedynczo. Pary dotyczące zawar-

zazwyczaj uzbroje-

na zakupić w pa-nabyci jako para, ni jako dwa mode-

MYŚLIWI CIEMNOŚCI

Myśliwi Ciemności są najnowszymi bionikami, nieludzkimi maszynami ni żalu, ni strachu. Są tworzą tego celu wybranych kultystów zionych na polach walk.

Są zaciągani do Cytadeli i p mniczym i niebezpiecznym prcjają ich na drogę Algerotha. U w Komorach Wypaczania i wys Mrocznej Harmonii. Torturuje z bólu są bliscy szaleństwa. Be nad nimi tekroni i nefaryci. Nik go wytrzymać i w końcu więźn Zachowują swą wiedzę, ale tor umysł i wywołują szaleństwo. wrotem w bój, by polowali i z towarzyszy. Ponieważ wciąż m hasła i informacje na temat swstek, nim zabijają swe ofiary, cz nich na bliską odległość.

Inną ulubioną sztuką jest Dobiegające z ziemi niczyjej prbiają nieostrożnych w zasadzkę zdemoralizować ich wrogów, p w zbieraniu rannych. Myśliwi Ci i zwątpienie w sercach wrogów Algerotha.

Myśliwi wyglądają jak zwykli ludzie. Najczęściej są silnie zbudowani, ale nie jest to regułą. Są uzbrojeni w standardową broń. Ubrani są w mundury i pancerze właściwe na konkretnym polu walki, ale celny strzał, który wyrwie kawał ciała, odsłoni ich nekrotechniczne wnętrza.

wytworem Nekronierci, nie znający ze specjalnie do z rannych, znale-

dawani wielu tajem, które zwracszcza się ich via na działanie ich do chwili, gdy istanku pracują nie może tego dłu- wie się załamują. y spaczają ich syła się ich z po- jali swych dawnych a znać wszelkie i dawnych jedno- o zbliżają się do

awanie rannego. y o pomoc zwa- iż to wystarczy, by szkodzić im

ności się strach

ZASADY SPECJALNE. Myśliwi Ciemności są wspaniałymi naśladowcami, zazwyczaj ubranymi w mundury oddziałów, przeciw którym stają. Nawet jeśli do chwili ataku nie pozostają w ukryciu, trzeba ich wykryć, by móc do nich strzelać. Nawet po wykryciu, model, który chce strzelić do myśliwego, musi wyrzucić na 1K20 mniej, niż wynosi wartość swego DOWODZENIA. Jeśli test się nie powiedzie, ogarniają go wątpliwości, czy nie celuje czasem do przyjaciela. Nie zabiera to akcji, ale w opisanym wyżej przypadku model nie może strzelać do myśliwego.

Opisane powyżej zdolności naśladowcze myśliwego zanikają po otrzymaniu pierwszej rany.

WYPOSAŻENIE. Myśliwi Ciemności mogą korzystać z każdej broni ze zbrojowni Algerotha i z dowolnej broni ze zbrojowni strony, z którą walczą.

STRUKTURA. Myśliwi Ciemności są modelami pojedynczymi.

NEFARYCI

Nefaryci są największymi sługami Apostołów Ciemności. Ci służący Algerothowi charakteryzują się dużym wzrostem i potężną muskulaturą. Roztaczają wokół siebie aurę władzy.



Nefarycki Władca Alakhai



Przywódca Nefarytów
uzbrojony w Azogar

ZASADY SPECJALNE. Nefaryci Algerotha mogą posiadać do 10 Darów Ciemności, wybranych z list Mrocznej Harmonii lub listy Darów Algerotha.

Nefaryci są modelami dużymi. Są tak silni, że mogą nieść w jednej ręce broń ciężką, a w drugiej broń do walki wręcz.

WYPOSAŻENIE. Nefaryci mogą być uzbrojeni w dowolny sprzęt ze zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Nefaryci są modelami pojedynczymi.

ZBROJOWNIA ALGEROTHA

KRATACH KARABIN SZTURMOWY



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
KRATACH.....	12	24	-4	12	6

Kratach jest standardową bronią ożywieńców legionistów.

BELZARACH KARABIN



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
BELZARACH	12	24	-4	14	10

Belzarachy są ulubioną bronią nekromutantów. Są wyposażone w groźny bagnet Sectioner, zadający w walce wręcz OB 12.

VORICHE PISTOLET



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
VORICHE	6	12	-1	15	9

Ten wielki pistolet jest standardową BRONIĄ BOCZNĄ centurionów Legionu Ciemności. Dzięki swym rozmiarom, dysponuje potężną siłą przebijania.

ASHREKETH MIECZ

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ASHREKETH.....	WW	-	-	14 (x2)	6

Ashrekethy są długimi, zakrzywionymi mieczami organicznymi, posiadają złowieszcą inteligencję i pragną ludzkiej krwi. Gdy tną przez ciało, wydają z siebie upiorny skowyt. Ashreketh może wykonać zamaszyste cięcie.

KOSA SEMAI CKM

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
KOSA	15	36	-4	14 (x2)	50
INCINERATORMO	-	-	-	16	-
CARCASS G.....	10	-	-	14	-

Kosa Semai łączy w jedno potężny karabin maszynowy z długim bagnetem. Do karabinu maszynowego dołączony jest groźny miotacz ognia Hindenburg Incinerator, a poniżej niego przymocowany jest granatnik Carcass. Kosy Semai można używać w walce wręcz (OB 14). Jest to ciężka broń, z której można strzelać seriami.

BLUTARCH DZIAŁKO

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
BLUTARCH.....	30	60	-4	16	16

Blutarch jest potężną bronią ezoghuli.

NAZGAROTH CKM

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
NAZGAROTH....*	-	-	-	16 (x3)	54

Nazgarothy nie mają Zasięgu Maksymalnego i Modyfikatora Obrażeń. Uważa się, że każdy cel znajduje się w Zasięgu Bliższym. Wystarczy, że cel znajduje się w polu widzenia strzelca. Nazgarothy są bronią ciężką, mogąą strzelać seriami.

SKALAK MIECZ

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SKALAK	WW	-	-	16	4

Skalak jest ostrym niczym brzytwa mieczem ceremonialnym centurionów. Przy szarży jest to śmiertelnie groźna broń.

AZOGAR BROŃ DRZEWOWA

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
AZOGAR	WW	-	-	15 (x2)	7

Azogar składa się z długiego drzewca, na którym osadzone jest niesamowicie szybko wirujące ostrze. Z tej broni korzystają zazwyczaj nefaryci. Wzmocniony siłą tego stwora, Azogar jest śmiertelnie niebezpieczny. Ze względu na swą długość, Azogar dodaje 2 do wielkości WALKI WRĘCZ użytkownika. Azogary mogą wykonywać zamaszyste cięcia.

BAGNETY ITP.

Do wszystkich rodzajów broni z listy Mrocznej Techniki można przymocować rozmaite ostrza, bagnety itp. Zwiększa to o 1 ich koszt i oznacza, że w walce wręcz zadają one OB 10. Jeśli chcesz, by któryś z żołnierzy w drużynie miał na swej broni takie ostrze, musisz w nie wyposażać wszystkie modele, wchodzące w skład danego oddziału (jeśli tylko jest to możliwe).

GRANATY

Wszystkie modele pojedyncze i dowódcy drużyn Legionu Ciemności, oprócz innej broni mogą być wyposażeni w granaty. Po prostu dolicz ich KOSZT do KOSZTU modelu.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ODŁAMKOWY BM	-	-	-	12	4
GAZOWY.....BM	-	-	-	*	4

Wybuchające **granaty odłamkowe** sieją odłamkami, trafiającymi we wszystko, co znajduje się w zasięgu odpowiedniego wzornika.

Wybuchające **granaty gazowe** wytwarzają chmurę trującego gazu, działającego na wszystkich, którzy znajdują się pod wzornikiem granatu. Każdy model, któremu nie powiedzie się test DW (wstrzymanie oddechu), traci jeden punkt ŻW.

BAGNETY ŁAŃCUCHOWE

W te ząbkowane, obrotowe ostrza może zostać wyposażona dowolna duża broń strzelecka, od karabinu w górę. Dodają one 2 do KOSZTU broni i w WW zadają OB 12. Jeśli chcesz w taki bagnet wyposażać członka jakiejś drużyny, musisz wyposażać w nie każdy model, wchodzący w skład danego oddziału.



STWORY CIEMNOŚCI



Nefaryta uzbrojony w azogar



Ożywieńczy legionista



Ożywieńczy legionista



Ożywieńczy legionista



Razyda uzbrojony w Nazgaroth



Ożywieńczy legionista



Pretoriański łowca

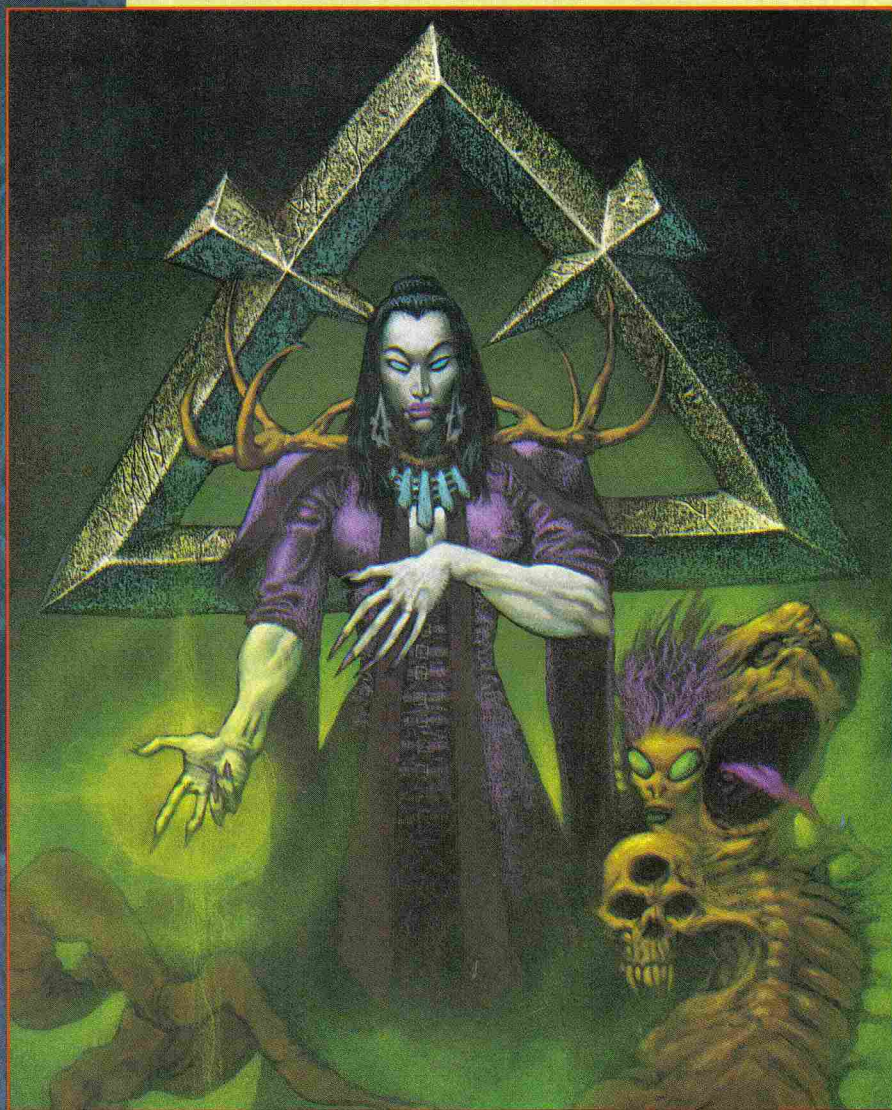


Pretoriański łowca



Valpurgius – nefaryta i arcythag Alakhaia

ILIAN



Ilian jest pierwszą z Apostołów, Heroldem Ciemności i Panią Próżni. Jako pierwsza narodziła się z Mrocznej Duszy i pierwsza wkroczyła w umysły ludzi. Jest Opiekunką Wrót, Strażniczką Mrocznej Harmonii, włada wielką mocą. Jest najpotężniejszą Apostołą, czuwa nad poczynaniami swego młodszego rodzeństwa. Jej władza nad nimi słabła wraz ze wzrostem ich potęgi, a obecnie, wraz ze wzmocnieniem presji wywieranej na ludzkość przez Mroczną Duszę i prawie pewnym jej zwycięstwem, przybliży się dzień, w którym rozpocznie się rebelia przeciw Władczyni Otchani.

Lecz Ilian wzrasta w siłę, gdyż Ciemność zdobywa coraz więcej ludzkich żywotów. Pije esencję niszczenia, czerpie rozkosz z rozpacz, smutku i bólu, jakie towarzyszą wojnie i rozlewowi krwi. Podczas gdy Legion Ciemności gnienie pod swym butem niedobitki ludzkości, Ilian rzuca na nasze światy potężny cień.

Sekret jej mocy polega na osobistej władzy nad Mroczną Harmonią. Z jej pomocą przywołuje istoty z innych wymiarów i otwiera wrota do innych rzeczywistości. Szeregi Legionów Ilian wypełniają mroczne, potężne istoty, a u ich stóp kłębią się stwory Ciemności.

Ilian emanuje doskonałym, zimnym pięknem, podkreślającym jej zło. Jej długie, czarne włosy sięgają uwodzicielsko aż do talii, kontrastując z bladą skórą. Ubrana jest w Mrok kosmosu, a mistyczne runy zdobią jej szaty.

LEGIONY ILIAN

Ilian jest pierwszą z Apostołów. Wokół siebie zgromadziła istoty przyzwane z odległych planów, pokrętne monstra biegłe w sztukach Mroku. Tkając delikatne nici wzorów Mrocznej Harmonii, dają one początek energii Ciemności, walczącej z siłami ludzkości.

Żołnierze Ilian są nieliczni, gromadzą się w jej Cytadelach. Wielu z jej popleczników to obserwatorzy, biorący czynny udział w bitwach toczonych przez innych Apostołów. Używają swych mocy, by wspomóc Ciemność i przyczynić się dla sprawy swej groźnej władczyni.

TEMPLARIUSZE

Cytadel Ilian strzegą templariusze, zwani również Strażą Świątynną. Jest to tajemnicza rasa na pół mechanicznych wojowników. Zostali przywołani przez Pierwszą Apostołą z odległego planu istnienia. Ilian zaspokaja ich potrzebę ciągłego niszczenia i walki.

Templariusze wyglądają niczym potężnie zbudowani ludzie. Ich silne mięśnie umożliwiają im noszenie ciężkich pancerzy i posługiwanie się ciężką bronią, co jednocześnie nie ogranicza ich ruchliwości.

Ich prawdziwy wygląd nie jest znany, ponieważ templariusze zawsze noszą ciężkie zbroje i szaty, udekorowane wiecznie wirującymi gwiazdami ich Mistrzynie. Głowa templariusza jest zakryta najeżonym kolcami hełmem, połączonym z ukrytymi pod pancerzem systemami ochronnymi. To właśnie ciężka zbroja i systemy ochronne dają templariuszom przewagę na polu bitwy. Strażnicy Świątynni nigdy nie szukają osłony, bez ustanku maszerują ku swym wrogom, siejąc po drodze śmierć i zniszczenie.

Umysł templariuszy jest doskonale dostrojony do walki. Z daleka potrafią wyczuć fale bólu i strachu, wiedząc w ten sposób, gdzie w ich pobliżu toczą się jakieś bitwy. Potrafią również wyczuć zamysł zadania bólu, dlatego są wykorzystywani jako strażnicy w świątyniach i Cytadelach Ilian.

WYKAZ SIŁ ILIAN

JEDNOSTKI ILIAN	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Templariusz	13	12	-	12	3	1	2	3	22	21
Najwyższy Templariusz	14	14	-	14	3	1	2	3	22	28
Nefaryta	15	15	16	16	6	4	4	4	28	100

Najwyżsi templariusze są przywódcami i władcami tej okrutnej rasy.

ZASADY SPECJALNE. Templariusze są wyposażeni w skomplikowane systemy samonaprawy. Za każdym razem, gdy odniosą ranę, rzuć 1k20. Jeśli rezultat jest równy bądź mniejszy od 10, zignoruj obrażenia.

Templariusze potrafią wyczuć z dużej odległości zamysł zadania bólu. Oznacza to, że w odległości 6 cali automatycznie wykrywają ukrytych wrogów. Nie zabiera to akcji. Po prostu usuń żetony „Ukryty”.

Templariusze nigdy nie ulegają panice, nie uciekają ani się nie kryją.

WYPOSAŻENIE. Templariusze są wyposażeni w Kratachy, miecze i maczugi.

STRUKTURA. Templariuszy można zakupić w drużynach liczących od 2 do 4 Strażników Świątyni i dowodzącego nimi Najwyższego Templariusza. Jeden z templariuszy może wymienić broń ciężką z listy Algerotha na normalną broń.

NEFARYCI

Nefaryci, odwieczni wrogowie ludzkości, wchodzący w skład najwyższych kręgów dworu Ilian, są magami i potężnymi wojownikami. Potrafią otwierać wrota do innych rzeczywistości, z których przywołują istoty, tworzące mroczne szeregi Legionu. Służą jako obserwatorzy Ilian, a także jako doradcy pozostałych Apostołów. Nefaryci Pani Pustki noszą proste tuniki, pokryte symbolami Herolda Ciemności. Na nie zakładają ciężkie zbroje płytowe, pokryte wiecznym lodem i szronem mroźnej pustki kosmosu.

Z ciał nefarytów Pierwszej Apostołki wyrastają żywe łańcuchy, zakończone straszliwymi hakami. Zgodnie z wolą nefaryty wiją się one na wszystkie strony. Ich pan używa haków do chwytania i rozdzierania na strzępy swych ofiar. Dodatkowo, nefaryci są uzbrojeni w ciężką broń do walki wręcz, często obdarzoną mocą Potęgi Ciemności.

ZASADY SPECJALNE. Po pochwyceniu ofiary, każdy nefaryta Ilian może skryć nieszczęsną istotę w Ciemności kosmicznej pustki, wysyłając jej bezradną duszę w bezdenną otchłań. Tam dusza staje się wiecznym celem Dzikiego Gonu Ilian.

Jeśli w czasie walki wręcz nefaryta Ilian trafi swego przeciwnika, a następnie wykorzysta akcję Użycie Mocy Specjalnej, może wygnać duszę swjej ofiary do bezdennej pustki. Oba modele wykonują test 1k20 i do otrzymanego wyniku dodają wartość swego DW. Jeśli ogólny rezultat nefaryty jest wyższy od rezultatu przeciwnika, ofiara jest martwa. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.



Nefaryci Ilian mogą posiadać do 10 Darów Ciemności. Podobnie jak pozostali nefaryci, nigdy nie ogarnia ich panika, ani nie uciekają. Nefaryci są dużymi modelami.

WYPOSAŻENIE. Nefaryci mogą być uzbrojeni w dowolną broń wybraną ze zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Nefaryci Ilian to modele pojedyncze.

ZBROJOWNIA ILIAN

MIECZ	TEMLARIUSZA	MIECZ			
	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MIECZ	WW	-	-	16	4

Te antyczne ostrza stanowią uzbrojenie templariuszy Ilian. Wryte na nich runy, gdy pokryje je krew, świecą czerwonym blaskiem.

MACZUGA	TEMLARIUSZA	MACZUGA			
	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
MACZUGA	WW	-	-	16	4

Na tej masywnej broni obuchowej wyryto rozmaite tajemne znaki magiczne, które rozgrzewają się zadając ból. Maczugi takie są noszone przez Templariuszy Ilian.

MUAWIJHE

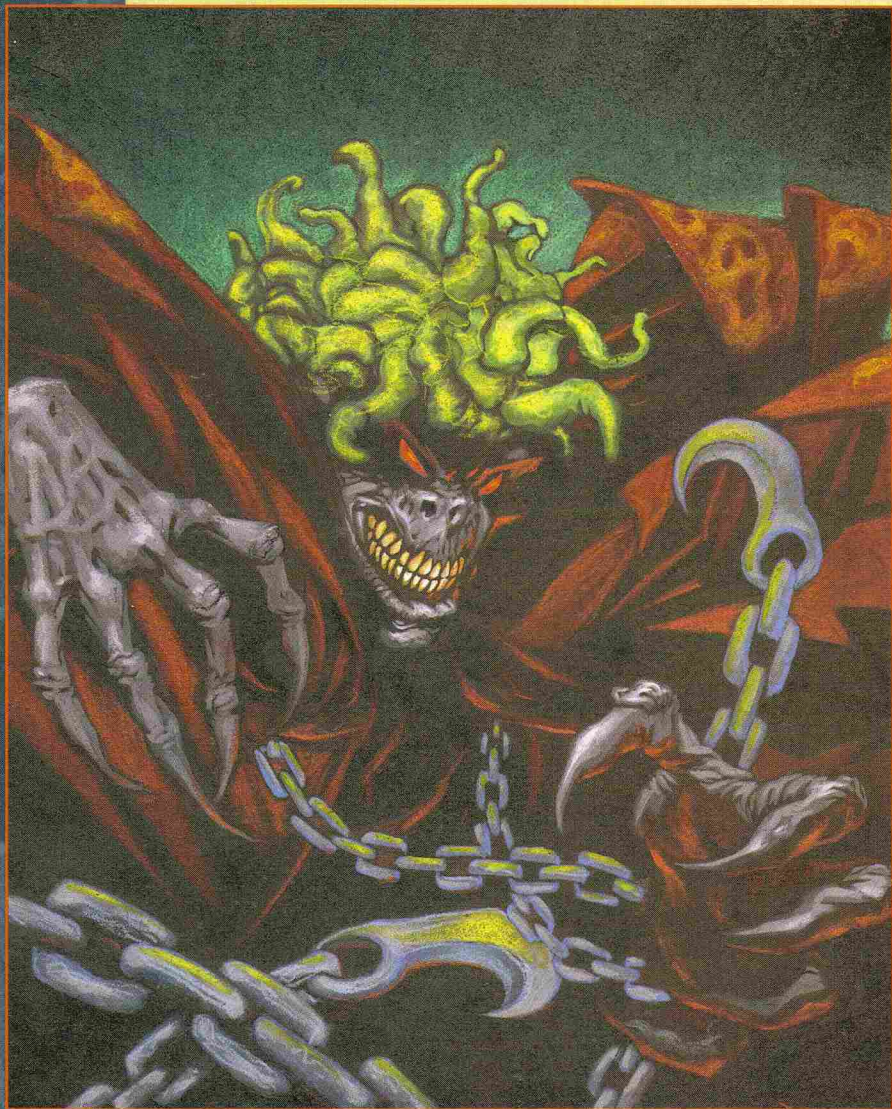
OPĘTANI LEGIONIŚCI

Opętani legioniści to ludzie, którzy oszaleli wskutek działalności Muawijha. Ich ciała wiążą się w niekontrolowanych spazmach i drgawkach, a umysły już dawno spętało szaleństwo, wypełnia je bowiem jedynie wrzask Pana Oblędu.

Legioniści są ubrani we wszelakiego rodzaju łachmany, znalezione na polach bitew, przez co wyglądają cudacznie i dziwnie. Uzbrojeni są głównie w broń służącą do walki wręcz i lekką broń strzelecką. Oprócz tego, każdy z nich niesie szereg instrumentów, od fujarek do bębnow i harf.

Ich moc polega na ukierunkowaniu Szaleństwa Ciemności, które może zarazić każdego. Opętany legionista, wykonując dziki taniec, jest zdolny do ukierunkowania tej siły i stworzenia potężnego wiru mocy, krążącego po polu bitwy i wciągającego bezradne ofiary. Wir ten atakuje umysły swych ofiar, wypalając je i nie pozostawiając nic, poza pustą skorupą ciała. Legioniści mogą łączyć swe moce, tworząc większe i potężniejsze wiry.

ZASADY SPECJALNE. Drużyny opętanych legionistów mogą stworzyć Wiry Szaleństwa. Po uaktywnieniu drużyny,



Muawijhe nawiedza ludzkie sny, dręczy ich zatruwając umysł szaleństwem. Rządzi obłąkanymi i osobami słabego umysłu, zaplątanymi w jego sieć grozy i pomieszaną. Jego światem jest cienka linia pomiędzy realnością a szaleństwem. Muawijhe jest niewyczuwalnym cieniem, przesłaniającym światło Bractwa.

OPĘTANE LEGIONY

W szeregach legionów Muawijha służą istoty zamieszkujące nasze najgorsze koszmary, a także opętani legioniści i pokraczne istoty, oszalałe wskutek działania mocy Pana Oblędu. Władca Szaleństwa od lat gromadzi swe wojska, a jego oddziały wciąż rosną w siłę, bo coraz to nowi ludzie padają ofiarą szaleństwa.



WYKAZ SIŁ MUAWIJHE

JEDNOSTKI MUAWIJHE	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Opętany legionista	10	10	-	10	3	1	1	3	22	15
Zenitiański Morderca Dusz	17	-	13	16	4	4	4	3	28	60
Nefaryta	16	15	15	16	6	4	3	5	26	100



zamiast wykonania jakiegokolwiek akcji, wszyscy żołnierze oddziału łączą się w szaleńczym tańcu, skupiając swą moc w wirującym kłębie niszczącego dusze szaleństwa. Moc tego Wiru jest równa liczbie tworzących go legionistów. Wir rusza w kierunku najbliższego modelu wroga. Ofiara musi wykonać test swego **DOWODZENIA**, przeciwko mocy Wiru. Jeśli test będzie nieudany, jej dusza zostaje wessana w huragan obłędu, a ona sama otrzymuje jedną ranę. Jeśli model nie zostanie w ten sposób zabity, Wir kontynuuje swój atak, choć jego moc zostaje zmniejszona o jeden punkt. Jeżeli ofiara ginie, Wir Szaleństwa kieruje się do następnego najbliższego modelu wroga i atakuje go. Każdy atak zmniejsza moc Wichru Obłędu o 1 punkt. Wir pozostaje na polu bitwy aż do momentu, w którym jego moc zostaje zmniejszona do 0. Jeśli drużyna legionistów utworzyła Wir Szaleństwa, w danej turze żaden z jej członków nie może przedsięwziąć żadnej innej akcji. Wiry Szaleństwa są

przyciągane do umysłów osób zdrowych psychicznie. Ukrycie się nie jest przeciwko nim skuteczne.

Obłąkani legioniści są zbyt szaleni, by ogarnęła ich panika lub by można ich było zmusić do ucieczki. Są również zbyt niepoczytalni, by mogli się kryć lub wypatrywać.

WYPOSAŻENIE. Obłąkani legioniści są uzbrojeni w Kratachy lub Shriekethy.

STRUKTURA. Obłąkani legioniści krążą po polach bitew w drużynach, liczących sobie od 7 do 10 legionistów, którymi dowodzi Zenitiański Morderca Dusz.

ZENITIAŃSKI MORDERCA DUSZ

Zenitiańscy Mordercy Dusz służą jako oficerowie w Obłąkanym Legionie. Dowodzą szalonymi legionistami, kierując ich do walki i trzymając w ryzach. Są to potężne monstra, mierzące grubo ponad trzy metry wzrostu. Górują nad szeregami przeklętych żołnierzy, często są otoczeni drużynami zwariowanych flecistów i doboszy.



Zenitiańscy Mordercy Dusz są nieco podobni do człowieka, mają bowiem korpus i głowę, dwie ręce i dwie nogi. Na tym kończą się wszelkie podobieństwa. Głowa jest wydłużona, a jej dolną część tworzą dwie potężne, bezwargie szczęki, wykrzywione w przerażającym grymasie. Para oczu płonie ogniem nienawiści. Długie ramiona morderców kończą się potężnymi, ostrymi niczym brzytwa szponami, z których skapuje śluz. Ich potężne nogi pozwalają na poruszanie się z dużą prędkością. Z pleców mordercy wyrastają dwa wykręcone ostrza, zrobione z twardej kości. Są one połączone z silnymi mięśniami i mogą być wykorzystywane jako kleszcze, przecinające ofiarę na pół. Również ogon może być wykorzystany w charakterze broni.

ZASADY SPECJALNE. Zenitiańscy Mordercy Dusz mają potężne szpony. Ta wyjątkowo groźna broń zadaje **WW OB 18**. Można również wykonywać nimi zamasyte cięcia. Ich koszt jest wliczony w **KOSZT** potwora.

Zenitiańscy Mordercy Dusz mogą posiadać do 5 Darów Ciemności. Jednym z nich może być Wywołanie Szału z listy Algerotha.

Zenitiańscy Mordercy Dusz są dużymi modelami.

WYPOSAŻENIE. Brak.

STRUKTURA. Zenitiańscy Mordercy Dusz zawsze dowodzą drużynami opętanych legionistów.

NEFARYCI

Nefaryci Muawijha przypominają wyglądem swego pana, nie posiadają jednak tej chłodnej kontroli nad szaleństwem, jaką dysponuje ich władca. Nefaryci są generałami Opętanych Legionów, a ich jedynym celem

jest szerzenie szaleństwa i grozy oraz wyszukiwanie tych, którzy oszaleli wskutek bliskości Mrocznego Pana. Większość nefarytów Muawijha jest zdolna do podróży pomiędzy wymiarami realnymi a tymi rodem z koszmarów. Czynią to bez wahania – wszystko, by ich mistrz zaspokoił swe pragnienie nowych dusz.

Nefaryta może wysunąć ze swych ust długą, czarną, przypominającą robala mackę, która – jeśli dotknie ofiary – jednoczy jej duszę z jaźnią Muawijha. Efektem tego Pocałunku jest stworzenie obłąkanego legionisty.

ZASADY SPECJALNE. Jeśli nefaryta zdecyduje się na Wykorzystanie Mocy Specjalnej i uda mu się test **WW** (pocałowanie ofiary), cel ataku musi wyrzucić na kostce mniej niż wynosi jego **DW-4** albo staje się nowym opętanym legionistą. Można go przyłączyć do dowolnej, znajdującej się w odległości do 6 cali, drużyny opętanych legionistów, może też dołączyć do osobistego oddziału nefaryty. W jego skład wchodzi nieszczęsne ofiary śmiertelnego Pocałunku. Oddział ten jest uaktywniany jednocześnie z uaktywnieniem nefaryty, który pełni rolę dowódcy tej nowej drużyny. Wymień model reprezentujący przemienionego żołnierza na figurkę legionisty. Pocałunku Muawijha można użyć jedynie wtedy, gdy ofiara jest umieszczona tak, że jej podstawka dotyka do podstawki nefaryty.

Nefaryci nigdy nie uciekają, nie ogarnia ich też panika.

Nefaryci mogą posiadać do 10 Darów Ciemności.

Nefaryci są modelami dużymi.

WYPOSAŻENIE. Nefaryci mogą być uzbrojeni w dowolną broń, wybraną ze zbrojowni Muawijha, bądź ze zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Nefaryci są modelami pojedynczymi.

ZBROJOWNIA MUAWIJHA

Specjalne rodzaje broni, używane przez Legiony Muawijha, są stworzone z szaleństwa Pana Wizji i stanowią odbicie jego natury. Mogą ich używać jedynie jego wyznawcy.

TZOTETH

BRONŃ SPECJALNA

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
TZOTETH.....MO	-	-	*		40

Tzoteth jest bronią ciężką. Wypluwa z siebie strumień szaleństwa oblepiający ofiarę czarnym, chybottliwym ogniem. Każda trafiona osoba doznaje natychmiast ataku czystego szaleństwa. Mózg i krew ofiary zaczynają wrzeć z gorąca, a na jej skórze tworzą się krwawe pęcherze. Po kilku sekundach ogień pokrywa całe ciało nieszczęśnika, który wkrótce ulega spaleni. Tzotetha używa się tak, jak miotaczy ognia. Każdy model, który nie jest wyznawcą Muawijha, a znajduje się pod wzornikiem, musi wykonać rzut 1K20. Jeśli wynik wynosi 11 lub więcej, ofiara strzału otrzymuje jedną

ranę. Jeśli nie została zabita, napastnik rzuca ponownie. Cały proces trwa do momentu, w którym ofiara zginie bądź Tzoteth nie zada rany. W takim przypadku atak się kończy.

SHRIEKETH

BRONŃ SPECJALNA

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
SHRIEKETH.....12	-	-	*		10

Shrieketh jest pokryty płataniną kabli, tub i wirujących symboli Muawijha. Broń strzela powyręczanymi grotami, zaopatrzonymi w zadziory, które mogą przebić się przez nawet najgrubszy pancerz. Każdy, kogo trafił strzał ze Shrieketha, musi wykonać rzut 1K20. Jeśli wynik wynosi 11 lub więcej, ofiara strzału otrzymuje jedną ranę. Pancerz nie chroni przed strzałem z tej tajemniczej broni.

SEMAI

Gdy Ciemność ogarnęła nasz układ, śladem Pana Wizji poszedł trzeci Apostoł, Semai.

Jest on Władcą Nienawiści, Odwiecznym Kłamcą i Wielkim Deprawatorem. Jego zadaniem jest usidlenie ludzkich dusz, kuszenie i psucie ludzi oraz przymuszanie ich do spełniania nakazów Mroku, do samozniszczenia.

Semai jest najbardziej subtelnym z Apostołów. Jego moc wzrasta wraz z liczbą ludzi, skuszonych potęgą Mrocznej Harmonii. Szeregi jego oddziałów wypełniają heretycy legioniści, którzy oddali swe dusze Ciemności, w zamian za co otrzymali wieczne cierpienie.

Choć Semai nie jest najbardziej potężnym z Apostołów, żaden z nich nie kontroluje światów ludzkości tak dalece jak on. Jego trucizna rozlewa się do samego serca naszego układu i wielu jest tych, którzy oddali mu swe dusze.

LEGIONY SEMAI

Semai otacza się stworami żyjącymi w mroku. Legiony Pana Kłamstwa nie są tak liczne, jak wojska jego siostry lub braci, lecz niszczą światy ludzkości nie gorzej od tamtych. Infiltrują pozycje ludzkie, kuszą, szpiegują i kradną. Semai zna nasze najgłębsze sekrety. Pan Nienawiści wykorzystuje nasze słabości i w bitwie o przetrwanie ludzkości zwraca brata przeciwko bratu.

Jego oddziały są rozrzucone po całym Układzie Słonecznym. Stacjonując w ukrytych bazach, prowadzą wojnę partyzancką. Walczą w drużynach prowadzonych przez koruptora (heretyka) lub nefarytę. Oddziały te są dobrze wyszkolone i zdolne do samodzielnego działania, w razie gdyby wymagała tego sytuacja.

Na polach bitew, nefaryci i heretycy przewodzą dziesiątkom heretyckich legionistów, prowadząc ich do boju.

HERETYCCY LEGIONIŚCI

Heretyccy legioniści byli niegdyś ludźmi. Obecnie ich blade twarze wykrzywia wieczna agonía. Wszyscy zostali usidleni przez koruptorów, którzy przyobiecali im wieczną chwałę w szeregach Apostołów. Ostatecznie nie pozostało im nic innego, niż poddanie się Wielkiemu Deprawatorowi i wstąpienie do jego armii.

Wszyscy heretycy oddali dusze Mrocznemu Apostołowi z własnej woli. Na zawsze wiąże ich to z Ciemnością, nawet śmierć nie może ich rozdzielić.



Heretyccy legioniści doświadczali śmierci i bólu tysięcy razy, obecnie są po prostu kukiełkami, tańczącymi tak, jak rozkaże im władca. Ich umysły zostały wypalone wiecznymi torturami.

ZASADY SPECJALNE. Ponieważ heretyccy legioniści przywykli do wiecznego bólu, nigdy nie wykonują testów paniki lub ucieczki.

Legioniści tego rodzaju są zbyt zaprzątnięci własnym bólem, by kryć się lub wykrywać innych.

WYPOSAŻENIE. Heretyccy legioniści są uzbrojeni w Kratachy.

STRUKTURA. Drużyny heretyckich legionistów liczą od 6 do 9 modeli. Są oni dowodzeni przez heretyka Semai.



WYKAZ SIŁ SEMAI

JEDNOSTKI SEMAI	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Heretycki legionista	12	10	-	10	3	1	1	3	22	15
Heretyk	14	12	12	12	3	1	0	3	24	35
Intruz z Callisto	16	12	10	12	3	3	3	5	26	56
Nefaryta	16	13	15	16	5	4	3	5	26	85

HERETYCY SEMAI

Te złe istoty, znane również pod nazwą deprawatorów, są agentami Semai, działającymi na planetach ludzkości. Są zepsuci do szpiku kości i całkowicie poświęceni sprawie swego Pana W Ciemności.



ZASADY SPECJALNE. Heretycy Semai nigdy nie wykonują testów paniki lub ucieczki.

Heretycy Semai mogą posiadać do 10 Darów Ciemności.

WYPOSAŻENIE. Heretycy Semai mogą być wyposażeni w dowolną broń ze zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Heretycy Semai mogą być dowódcami drużyn heretyckich legionistów, mogą być również modelami pojedynczymi.

INTRUZI Z CALLISTO

Do sabotowania przedsięwzięć wroga i zabójstw ważnych nieprzyjaciół, Semai wykorzystuje intruzów z Callisto. Jest to rasa myśliwych i zabójców, poświęcających

się doskonaleniu sztuki wojny i mordu. Wykonują tajne operacje, działają za liniami wroga i wchodzą w skład sił uderzeniowych Semai.

Intruzi są istotami humanoidalnymi. Pomimo słabej budowy ciała i niewielkiej masy, są stosunkowo silni i wytrzymali. Dużą wagę w tajnych operacjach odgrywa ich unikalna zdolność szybkiego leczenia ran.

Ich czarna skóra jest bardzo gruba, zapewnia dobrą ochronę oraz dobry kamuflaż w nocy. Ich oczy żarzą się lekko w ciemności i umożliwiają doskonałe widzenie zarówno w dzień, jak i nocą. By zamaskować ten poblask, intruzi często noszą hełmy, z przymocowanymi do nich groteskowymi maskami śmierci, co oznacza, że w ciemności często nie można ich wykryć.

Intruzi z Callisto noszą lekki, okrywający całe ciało pancerz. Pokrywają go dziesiątki kolców i ostrzy, przez co intruza niezwykle trudno schwycić.

Zazwyczaj są uzbrojeni w dwie ulubione bronie nekrotechniki, Jakhta i Vasshty, a także w wyposażony w tłumik karabin. W swych operacjach często wykorzystują granaty odłamkowe i gazowe.

ZASADY SPECJALNE. Intruzi przechodzą szkolenie specjalne i szkolenie w kryciu się.

Intruzi regenerują obrażenia. Jeśli zostaną ranni, wykonaj rzut 1K20. Jeśli rezultat jest równy lub mniejszy 10, rana leczy się tak szybko, że **ŻW** intruza nie ulega obniżeniu.

Do intruzów nie mają zastosowania ujemne modyfikatory poruszania się, przyznawane za przekraczanie terenu trudnego do przejścia. Co więcej, intruzi mogą przejść przez teren, który uważany jest za niemożliwy do sforsowania.

Intruzi mogą posiadać do 3 Darów Ciemności.

WYPOSAŻENIE. Intruzi są wyposażeni w Jakhty i Vasshty. W skład ich uzbrojenia wchodzi również wyposażona w tłumik wersja Kratacha, z którego można strzelać z ukrycia, bez jednoczesnej utraty statusu modelu ukrytego. Ta wersja Kratacha jest o 5 punktów droższa.

STRUKTURA. Intruzi są modelami pojedynczymi.

NEFARYCI

Nefaryci Semai są tymi, którzy najbardziej przypominają ludzi. Są wysocy i roztaczają wokół siebie aureę zła, ale z ich korpusów i głów nie wyrastają kolce. Miast tego, ich skóra jest pokryta dymiącymi runami,

wypalonymi w ciele niepamiętne eony temu. Runy te przedstawiają pierwsze kłamstwa w akcie stworzenia, i zaklęta jest w nich potężna moc.

Te tajemne znaki są ukryte pod ciężkimi pancerzami i długimi, powłóczystymi szatami. Nefaryci Semai noszą też zawsze potężne hełmy. Czasami, gdy zwodzą masy na ścieżkę Ciemności, upodabniają się do Inkwizytorów.

ZASADY SPECJALNE. Figurki nefarytów są modelami dużymi.

Nefaryci są zbyt opanowani, by wykonywali testy paniki lub ucieczki.

Nefaryci mogą posiadać do 10 Darów Ciemności.

Nefaryci Semai dysponują unikalnym darem kształtowania materii i umysłów. Chwytając jakiś przedmiot lub istotę, mogą ją zdeformować samą potęgą swego umysłu. Swe ofiary wyginają i kształtują tak, by służyły ich mrocznym zamysłom.

By skorzystać z tej umiejętności, nefaryta musi najpierw poruszyć się tak, by jego podstawka dotykała podstawki przeciwnika, po czym musi Wykorzystać Moc Specjalną. Wykonuje test swej **WW**. Jeśli będzie on udany, czyli wynik rzutu będzie równy lub mniejszy od jego cechy **WALKI WRĘCZ**, wróg musi wykonać podobny test swego **DOWODZENIA** – jeśli wynik tego testu będzie niepomyślny, przeciwnik nefaryty zostaje przez niego zdominowany. Taka istota staje się częścią jego orszaku. Jest to oddział złożony z tych osób, nad którymi nefaryta objął kontrolę. Modele wchodzące w skład tej jednostki muszą pozostawać w odległości do 6 cali od nefaryty i są uaktywniani wraz z nim. Nefaryta praktycznie tworzy w ten sposób drużynę, której jest dowódcą. Zdominowane modele nie uciekają ani nie wykonują testów paniki.

WYPOSAŻENIE. Nefaryci mogą być wyposażeni w sprzęt ze zbrojowni Semai bądź ze zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Nefaryci zawsze są modelami pojedynczymi.



ZBROJOWNIA SEMAI

JAKHT	BROŃ SPECJALNA				
	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
JAKHT.....BM	-	-	-	12	6

Jakht jest małym dyskiem, którego brzegi najeżone są niezwykle ostrymi kłami. Dysk jest bronią miotaną. Rzucony, z dużą prędkością wiruje w powietrzu. Wewnątrz kręgu umieszczono urządzenie samonaprowadzające się na ciepło. Kieruje ono Jakhta na cel, zwiększając szansę trafienia. By broń działała prawidłowo, trzeba ją codziennie poić pół litrem świeżej krwi, zazwyczaj wytaczanej z użytkownika. Jakht nigdy nie chybia, jeśli zostanie rzucony w najbliższy wrogi model. Można też rzucać nimi do innych modeli i – choć jest to broń miotana, **SIŁA** użytkownika jest dodawana do **OBRAŻEŃ** broni. Jakhty są traktowane jak granaty, ale można w nie wyposażać jedynie he-retyków, nefarytów i intruzów z Callisto.

VASSHT	BROŃ SPECJALNA				
	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
VASSHT.....WW	-	-	-	14	6

Vassht jest bronią przeznaczoną do walki wręcz. Choć przypomina miecz, z dużą celnością i szansą zadania obrażeń można nim również rzucać. Vasshty są wytwarzane przy użyciu nekrotechniki. Posiadają zdolność powracania do ręki swego użytkownika, z której każdego dnia wysysają pół litra krwi. Nikt, poza prawowitym właścicielem, nie może używać Vasshta. Broń ta może być wykorzystywana w walce wręcz. Można nim również rzucać na liczoną w calach odległość równą **SIŁE** użytkownika + 4. Jeśli okaże się, że rzut był niecelny, broń nie podlega zasadom dotyczącym rozrzutu. Zamiast tego, po prostu powraca do ręki właściciela. Przy rzucie Vasshtem do **OBRAŻEŃ** broni dodaje się **SIŁĘ** właściciela.

DEMNOGONIS



Sam Demnogonis wygląda jak chudy, kościsty mężczyzna, na którego ciele widnieją oznaki rozmaitych chorób i plag. Jego wszystkie włosy wypadły, a oczy są mlecznobiałe. Plugawiec jest odziany w czarne łachmany z płótna i skóry. Jego ciało trzyma się w całości dzięki tym właśnie strzępom odzienia i nekrotechnice. Do każdej kończyny podłączone są rozmaite tuby i przewody, a spod przeźroczystej skóry przeświecają pulsujące światłem organy wewnętrzne.

LEGIONY
DEMNOGONISA

Hordy Plugawca zajmują się rozprzestrzenianiem w Układzie Słonecznym klątwy Czarnej Śmierci. Legiony błogosławionych legionistów kłębią się na fortyfikacjach Bractwa, a powstrzymać można ich jedynie wybijając ich wszystkich. W ślady legionistów podążają istoty z obcych planet, składające w naszych ciałach zarazki chorób, traktujące nas niczym wylęgarnie śmierci.

Siły Demnogonisa preferują bezbronne ofiary i często atakują dopiero wtedy, gdy oddziały Algerotha uczynią już swe dzieło zniszczenia. Oddziały Plugawca są zazwyczaj znacznie liczniejsze od swych przeciwników, a jeśli nie mogą zwyciężyć bezpośrednio, zakładają oblężenie wokół broniowego miasta, wiedzą bowiem doskonale, że czas działa na niekorzyść obrońców.

BRONŃ ZARAZY

Oddziały Demnogonisa są uzbrojone w straszliwe, wywołujące zarazę rodzaje broni, znane pod nazwą Broni Zarazy. Ich ofiary zostają zarażone rozmaitymi chorobami i zostają zrekrutowane do Błogosławionego Legionu.

Broń Zarazy zaraża swe ofiary, nie zadając bezpośrednio ran. Zamiast tego, po skutecznym trafieniu rzucić 1K20. Jeśli wynik będzie równy 10 lub mniej, ofiara otrzymuje jedną ranę z powodu choroby. Zarażona ofiara musi wykonywać testy do momentu, w którym test zostanie pomyślnie wykonany. Każdy nieudany test oznacza otrzymanie kolejnej rany. Atak kończy się wraz z udanym wykonaniem testu. Osoba zabita przez Broń Zarazy dołącza do szeregów błogosławionych legionistów. By się w tym nie pogubić, zabierz zabity figurkę ze stołu i umieść gdzieś na boku. Za każdym razem, gdy zabity zostanie jeden z błogosławionych legionistów, wręcz przeciwnikowi model ofiary zarazy, a figurkę legionisty umieść z powrotem na polu walki.

Gdy Układ Słoneczny ogarnęła wojna, na równinach i w dżunglach, w górach i na ulicach stoczono niezliczoną liczbę bitew. Każdego dnia ginęło tysiąc razy po tysiąc istnień, a martwych liczono w milionach.

Zakrwawione trupy, zaścielające pobojowiska, stawały się żerem padlinożerców. Wszystkie planety pokryły się gnijącymi zwłokami, nic więc dziwnego, że wkrótce zaraza i choroby rozpoczęły zbierać swe żniwo wśród sił ludzkości. Z tej jamy śmierci i rozkładu wyłonił się Demnogonis – Apostoł Zepsucia.

Jest piątym, zrodzonym z Mroku, Apostołem. Kroczy śladami swego brata Algerotha, szerzy Czarą Śmierć. Jego misją jest rozsiewanie zarazy i chorób na ludzkich planetach. Osłabia w ten sposób naszą obronę i przygotowuje drogę dla reszty sił Ciemności.

Legiony Demnogonisa kroczą pod poszarpanymi sztandarami, niosąc za sobą smród rozkładu i zepsucia.

WYKAZ SIŁ DEMNOGONISA

JEDNOSTKI DEMNOGONISA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Błogosławiony legionista	11	10	-	12	3	1	0	3	22	15
Kurator	10	14	12	13	3	2	3	3	24	48
Nefaryta	16	13	16	16	5	4	1	3	26	90

BŁOGOSŁAWIENI LEGIONIŚCI

Szeregi wojsk Demnogonisa wypełniają błogosławieni legioniści, nosiciele chorób i zarazy. Te nieszczęsne istoty, niczym olbrzymie roje kłębiących się much, maszerują w zgodzie z szalonymi rozkazami swego Apostoła. Nigdy się nie zatrzymują i aby ich pokonać, trzeba ich całkowicie zniszczyć. Przewalają się przez swych wrogów niczym fala przyływu, niosąc rozkład i zgniliznę.

Błogosławieni są ludźmi zebranymi z niezliczonych pobojoisk, wtrąconymi do otchłani Cytadel Demnogonisa. Zostają obdarzeni darem tego Apostoła Mroku, po czym wychodzą z Twierdz Mroku, by na polu bitwy odnaleźć wieczne ukojenie.

To właśnie nadzieja wiecznego snu i wyzwolenia od straszliwych chorób, pożerających żywce ich ciała, jest przyczyną ich żądzy walki i krwi. W śmierci można w końcu odnaleźć spokój. Być może...

ZASADY SPECJALNE. Błogosławieni legioniści roztaczają wokół siebie woń rozkładu i zgnilizny, bijącą z ich licznych ran. Każda jednostka, która podejdzie na odległość 6 cali do figurki takiego legionisty musi wykonać test paniki. Nie muszą tego robić jedynie te oddziały, które wyposażone są w maski przeciwigazowe.

Błogosławieni nigdy nie wykonują testów paniki ani nie uciekają. Śmierć jest miłosiernym wybawieniem.

WYPOSAŻENIE. Błogosławieni są uzbrojeni w Kratachy.

STRUKTURA. Drużyny błogosławionych liczą sobie od 6 do 10 legionistów. Może nimi dowodzić kurator.

KURATORZY

Ci szaleni medycy przemierzają pobojoiska, udzielając rannym Ostatniej Posługi. Wyglądają niczym koszmarni lekarze, niosą ze sobą wszelkiego rodzaju lekarskie utensylia, zarówno te skażone nekrotechniką, jak i normalne.

Kuratorzy są pochodzącymi z innego wymiaru istotami ze światów zarazy. Poświęcają się badaniu tajemnic bólu i chorób, a Wielki Plugawiec używa ich do zbierania z pobojoisk rannych i leczenia ich na swój specyficzny sposób.

Kuratorzy często noszą rozmaite urządzenia medyczne, często zainfekowane nekrotechniką. Sprzęt ten jest zawsze prymitywny i zarażony rozmaitymi



bakteriami. Sami kuratorzy są nosicielami kilku rodzajów pasożytów, roznoszących zarazy i choroby, którymi obdarzają rannych.

Ci makabryczni lekarze są najczęściej uzbrojeni w ostre, zakażone miecze i pistolety dużego kalibru, używane do udzielania Ostatniej Posługi.

Mimo swej natury, kuratorzy znają się na sztuce leczenia różnych istot. By padłego żołnierza uczynić zdolnym do powtórnej walki, posuwają się do użycia nekrotechniki, wymieniając kończyny i organy wewnętrzne.

ZASADY SPECJALNE. Pod swoim pancerzem kuratorzy ukrywają wiele dziwnych urządzeń medycznych. Umożliwiają one błyskawiczne leczenie odniesionych obrażeń. Wykonaj rzut 1K20, jeśli kurator otrzyma ranę. Przy rezultacie równym lub

mniejszym od 10, kurator wyleczył otrzymane obrażenia.

Kuratorzy mogą posiadać do 5 Darów Ciemności.

Kuratorzy nie obawiają się śmierci. Są nią zafascynowani. Nigdy nie uciekają ani nie ulegają panice.

WYPOSAŻENIE. Kuratorzy mogą być uzbrojeni w broń ze zbrojowni Algerotha lub Demnogonisa.

STRUKTURA. Kuratorzy są modelami pojedynczymi. Można ich też wykorzystywać jako dowódców drużyn błogosławionych legionistów.

NEFARYCI

Oddziałom Demnogonisa przewodzą nefaryci, Odwieczni Wrogowie. Posiadają olbrzymią wiedzę na temat chorób i zarazy oraz sztuki zarażania nimi innych istot. W walce przewodzą błogosławionym. Zatrzuwają ziemię wokół ludzkich miast i osad.

Wszyscy nefaryci służący Demnogonisowi noszą piętno swego władcy. Ich bladożółta skóra jest powiązana szwami, kończyny zostały wymienione na sztuczne, wytworzone z wykorzystaniem nekrotechniki. 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. Z pootwieranych żył wypływają robaki i larwy, wspinają się na kolce i spadają na ziemię.

Nefaryci 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 korzystają z ciężkiej broni, ale wolą używać magicznej broni białej, dysponującej potężnymi i tajemniczymi mocami sił Ciemności.

ZASADY SPECJALNE. Nefaryci są modelami dużymi.

Nefaryci nigdy nie ulegają panice ani nie uciekają.

W pancerz nefarytów Demnogonisa wbudowane są systemy medyczne, monitorujące stan zdrowia portwora i zdolne do leczenia jego ran. Za każdym razem, gdy rezultat rzutu wykaże, że nefaryta odnosi ranę, rzuc 1K20. Przy wyniku równym lub mniejszym od 10, zignoruj odniesione obrażenia.

WYPOSAŻENIE. Nefaryci mogą być uzbrojeni w dowolne uzbrojenie wybrane ze zbrojowni Algerotha.

STRUKTURA. Nefaryci są modelami pojedynczymi.

ZBROJOWNIA DEMNOGONISA

STRZELBA ZARAZY BRONĀ SPECJALNA

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
ST. ZARAZY	6	-	-	12	10

Strzelba Zarazy rozsiewa choroby wśród wrogów Demnogonisa. Zaprojektowano ją kierując się normalnymi zasadami balistyki, ale korzystano również z pomocy Mrocznej Technologii. Wkładany w rękojeść broni magazynek jest załadowany na wpół organicznymi kulami, wytworzonymi ze ślimakowatych, zdolnych do absorpcji płynów stworzeń. Po załadowaniu magazynka, kule zanurzone są w płynie, zawierającym rozmaite zarazki, przechowywanym w przezroczystej tubie umieszczonej przed kąblakiem spustowym. Ślimaki wchłaniają ten płyn i, po trafieniu w cel, przenoszą zarazki do rany. Karabin Zarazy jest również wyposażony w dużą, organiczną strzykawkę, używaną podczas walki wręcz. Po trafieniu w cel, za jej pomocą wstrzykuje się do krwi ofiary dawkę zarazków, które w krótkim czasie ją obezwładniają. Strzelba Zarazy jest Bronią Zarazy. Jeśli ofiara nie wykona udanego testu własnego pancerza, nie odnosi ran. Miast tego stosuje się do niej efekty działania Broni Zarazy.

MIECZ KURATORA

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
M. KURATORA...WW	-	-	-	16	7

Jest to miecz, jakim posługują się kuratorzy. Żołnierze ludzkości nauczyli się już, że jest to groźna, zasługująca na szacunek broń. Sam widok kuratora, atakującego ze wzniesionym do cięcia mieczem,

wystarcza czasami, by żołnierze rzucili się do ucieczki. Miecz kuratora ma długą, metalową rączkę o chropowatej, łatwej do uchwycenia powierzchni. Jest dość cienki, ale stosunkowo szeroki, a jedna krawędź jest niezwykle ostra. Sama klinga jest pokryta delikatnymi rytami, układającymi się w runy i symbole Mrocznej Harmonii. Nacięcia te wypełnia płyn bakteryjny, zarażający ofiarę udanego cięcia. Straszliwe rany zadawane mieczem kuratora ulegają szybkiemu zakażeniu i nigdy nie leczą się do końca, nawet jeśli ofiara przeżyje gorączkę i ból. Każda jednostka, która zostanie zaatakowana przy pomocy tego miecza musi wykonać test paniki, niezależnie od tego, czy wchodzący w jej skład żołnierze odniosą jakieś rany, czy nie.

GRANAT BAKTERYJNY

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
G. BAKT.....BM	-	-	-	spec.	8

Granat bakteryjny jest wykonany z długiej szklanej tuby, zawierającej niezwykle agresywne kultury bakterii. Tuba jest osadzona w metalowej ramie, łączącej się z kolei z bioorganicznymi ładunkami wybuchowymi. Po wybuchu odłamki szklanej tuby i metalowej oprawy zadają bardzo groźne rany i umożliwiają bakteriom wnikięcie do krwiobiegu ofiar. Granaty bakteryjne są bronią miotaną. Każda figurka, stojąca pod wzornikiem wybuchu granatu, musi wyrzucić mniej niż wynosi jej **DOWODZENIE** lub odczuje skutki działania Broni Zarazy. Niewielkie bakterie przenikają przez maski przeciwgazowe itp.

MROCZNA HARMONIA

Wielu z tych, którzy służą Ciemności, włada niezwykłymi mocami. Są one darem od ich panów, a dzięki nim możliwe są wyczyny, o których śmiertelnicy śnią jedynie w swych najgorszych koszmarach.

DARY CIEMNOŚCI

Możliwość posiadania Darów Ciemności została każdorazowo zaznaczona w wykazach sił. Jedynie nieliczne modele, w rodzaju nefarytów, dysponują tą możliwością, gdyż Dary Ciemności są przywilejem wybranych, zepsutych dusz, cieszących się uznaniem swych mrocznych panów.

Każdy, kto potrafi kierować mocami Mrocznej Harmonii, posiada jeden lub więcej Darów Ciemności. W grze każdy Dar posiada określony poziom, wskazujący jego siłę i trudność użycia.

Poziom Darów jest również odzwierciedleniem kosztu ich nabycia. Jeśli poziom Daru jest zmienny, kosztuje on wtedy 5 punktów.

Przykład. Chcesz, by twój nefaryta posiadał trzy Dary Ciemności, każdy z nich poziomu 5. Oznacza to, że do **KOSZTU** nefaryty należy dodać 15 punktów.

OGRANICZENIA POSIADANIA DARÓW CIEMNOŚCI

Żaden model pojedynczy nie może posiadać więcej niż 10 Darów Ciemności. Dary można wybierać jedynie z listy Darów Mrocznej Harmonii lub listy Apostoła, któremu służy dany model. Na przykład, nefaryta Algerotha może wybrać Dary z listy Darów Mrocznej Harmonii lub z listy Darów Algerotha. Nie może wybrać dla siebie Darów pochodzących z list innych Apostołów.

Aby uniknąć zamieszania, tworząc swą armię powinieneś zaznaczyć, które z modeli są wyposażone w Dary oraz zanotować ich rodzaj.

KORZYSTANIE Z DARÓW CIEMNOŚCI

Gdy model pojedynczy chce wykorzystać posiadany Dar, musi wtedy poświęcić jedną ze swych akcji na Użycie Mocy Specjalnej. Następnie poziom Daru jest odejmowany od wysokości cechy **MOC** danej figurki. Później wykonuje się rzut 1K20. By użyć Daru, należy wyrzucić na kostce tyle lub mniej, co otrzymany wynik odejmowania.

Wszystkie Dary mają nieograniczony zasięg działania, chyba że zostanie napisane inaczej w opisie konkretnego Daru. Można je wykorzystywać do działania na dowolne modele, które znajdują się w polu widzenia modelu korzystającego z Daru i nie są w ukryciu.

Poziom Daru jest napisany bezpośrednio po jego nazwie.



DARY O ZMIENNYM POZIOMIE

Niektóre Dary mają zmienny poziom. Oznacza to, że sam możesz zdecydować o jego poziomie. Żaden Dar nie może mieć poziomu większego niż 10. Liczba, na którą się decydujesz, jest odejmowana od **MOCY** figurki, która próbuje skorzystać z posiadanego Daru.

PRZECIWWSTAWIENIE SIĘ DZIAŁANIU DARU CIEMNOŚCI

Czasami model będzie mógł podjąć próbę przeciwstawienia się działaniu Daru Mrocznej Harmonii. By tego dokonać, cel działania Daru musi odjąć poziom Daru od swego **DOWODZENIA**. Otrzymany wynik jest liczbą, jaką lub poniżej której należy wyrzucić na kostce, by Dar nie odniósł skutku.

MROCZNA HARMONIA

WŁÓCZNIA BÓLU (1) Cel odczuwa potężny ból. Otrzymuje jedną ranę, chyba że uda mu się przeciwstawić działaniu tego Daru.

AURA MROKU (2) Użytkownik zostaje otoczony przez mroczną aurę ciemności i strachu. Każdy wróg, chcący zaatakować otoczony aurą model, musi przezwyciężyć jej działanie, albo nie będzie tego mógł zrobić. Wykorzystana akcja jest stracona, jeśli napastnikowi nie uda się przezwyciężyć działania Daru. Efekty Aury Mroku trwają do chwili następnego uaktywnienia otoczonego nią modelu. W pobliżu modelu otoczonego Aurą należy umieścić znacznik, przypominający o działaniu Daru.



TELEPATYCZNY ROZKAZ (2) Wykorzystanie tego Daru umożliwia uaktywnienie dowolnej, nie uaktywnionej jeszcze w tej turze drużyny Legionu Ciemności. Jest to w istocie rzeczy telepatyczna wersja akcji Wydawanie Rozkazów. Korzystający z Daru nie musi widzieć jednostki, której wydaje polecenie. Wykorzystanie tego Daru w danej turze nie przeszkadza w wykorzystaniu akcji Wydawania Rozkazów oddziałowi znajdującemu się w odległości dowodzenia.

AWARIA (3) Wykorzystanie tego Daru powoduje awarię jednego urządzenia, zaliczanego do wyposażenia specjalnego. Dar ten działa jedynie na takie urządzenia, które mają części elektryczne. Nie działa na broń.

KOMPRESJA CZASU (4) Użytkownik Daru, kompresując czas, może przemieścić się na odległość równą lub mniejszą wielkości swej **MOCY** liczonej w calach. Nie oznacza to, że ignoruje on ujemne wpływy terenu, który przekracza. Jest to po prostu bardzo szybki Ruch.

CZAS ŚMIERCI (6) Powodując chwilowe zakłócenie w strumieniu czasu, użytkownik tego Daru podwaja na tę turę liczbę dostępnych dla niego akcji. Akcje, które mogą być wykorzystywane jedynie raz w czasie tury, takie jak Zbieranie Rozproszonych Rozkazów czy Wydawanie Rozkazów, wciąż można wykonać tylko raz. Z tego Daru jeden model może skorzystać tylko raz w czasie bitwy.

DARY ILIAN

MIĘDZYWYMIAROWA DZIURA (6)

Istota, korzystająca z tego Daru, w dowolnym miejscu znajdującym się w polu jej widzenia, stwarza rozdarcie w strukturze rzeczywistości. Każdy model przebywający w odległości do 5 cali od tego miejsca musi wykonać test **PANCERZA** przeciwko **OBRAŻENIOM** 12. Jeśli będzie on nieudany, otrzymuje ranę, zadaną przez szalejące wichry i widmowe promieniowanie energii Ciemności.

ZNISZCZENIE MOCY (ZMIENNY) Dar ten może być wykorzystywany jedynie przez modele czekające. W przypadku skutecznego rzucenia, neguje użycie zaklęć Sztuki lub Darów Ciemności wykorzystywanych przez wroga, *zanim* odniosą one skutek. By udanie skorzystać z tego Daru, jego posiadacz nie musi widzieć modelu, którego moc niszczy, gdyż zмага się bezpośrednio ze strumieniem mocy, obecnym nad całym polem bitwy. Poziom tego Daru jest równy poziomowi zaklęcia lub Daru, któremu użytkownik się przeciwstawia.

CHWYT ŚMIERCI (ZMIENNY) Ofiara tego Daru czuje zaciskającą się na jego sercu zimną dłoń. Otrzymuje jedną ranę, chyba że uda się jej przeciwstawić działaniu mrocznego zaklęcia.

PRAWDZIWE WROTA (6) Istota, wykorzystująca ten Dar, otwiera Wrota łączące jego osobę i miejsce znajdujące się nie dalej niż wielkość jego **MOCY** wyrażona w calach. On i dowolna, uaktywniona przed chwilą, drużyna, mogą przejść przez te wrota i pojawić się po ich drugiej stronie.

Przez wrota jako pierwsza musi przejść istota, korzystająca z Daru. Poświęcając jeden Ruch, modele ze świeżo uaktywnionej drużyny mogą pojawić się w odległości do 3 cali od niej.

DARY MUAWIJHE

ZMIESZANIE (4) Dar ten może być wykorzystany na dowolny, znajdujący się w polu widzenia jego użytkownika oddział. Zostaje on zmuszony do wykonania testu paniki (najwyższa w drużynie wartość **DOWODZENIA** minus poziom Daru). Oddział ogarnia panika, jeśli test będzie nieudany. Dar ten nie jest skuteczny wobec oddziałów, które nie wykonują testów paniki.

TANIEC SZALEŃSTWA (2) Dar ten może być skierowany przeciwko dowolnemu, znajdującemu się w polu widzenia modelowi. Zaczyna on obłąkańczy taniec, jeśli nie uda mu się przezwyciężyć skutków działania tego Daru. Osoba korzystająca z Daru przejmuje kontrolę nad tańczącym modelem i może nim wykonać do 3 akcji Ruch. Nie może wyjść nim poza stół, ale jest to jedyne ograniczenie. Dar ten działa nawet na te oddziały, które zostały już w danej turze uaktywnione. Gracz, którego model został poddany działaniu Tańca Szaleństwa, po wykorzystaniu Daru wciąż może go uaktywnić, jeśli w danej turze jeszcze nie zrobił.

WICHER SZALEŃSTWA (6) Istota, wykorzystująca ten Dar, śle ku jednostce, będącej celem działania Daru, falę jęczących, przerażających duchów. Cel musi przezwyciężyć działanie Daru, gdyż w przeciwnym razie ulegnie panice. Następnie, jeśli drużyna została już wcześniej rozbita lub model pojedynczy odniósł już jakieś rany, musi wykonać test paniki.

Wicher Szaleństwa nie działa na oddziały, które nigdy nie wykonują testu paniki. Oddział, który nie ucieka, nie ucieknie również wskutek działania tego Daru.

DARY SEMAI

KONTROLA UMYŚŁU (4) Dar ten można wykorzystać jedynie wtedy, gdy widoczny jest cel jego działania.

Jeżeli ofierze nie uda się przeciwstawić działaniu Daru, jej wszystkie akcje wykonuje gracz korzystający z zaklęcia. Daru nie można wykorzystać na modelu, który w tej turze został wcześniej uaktywniony. Ofiara działania Daru uważana jest za uaktywnioną.

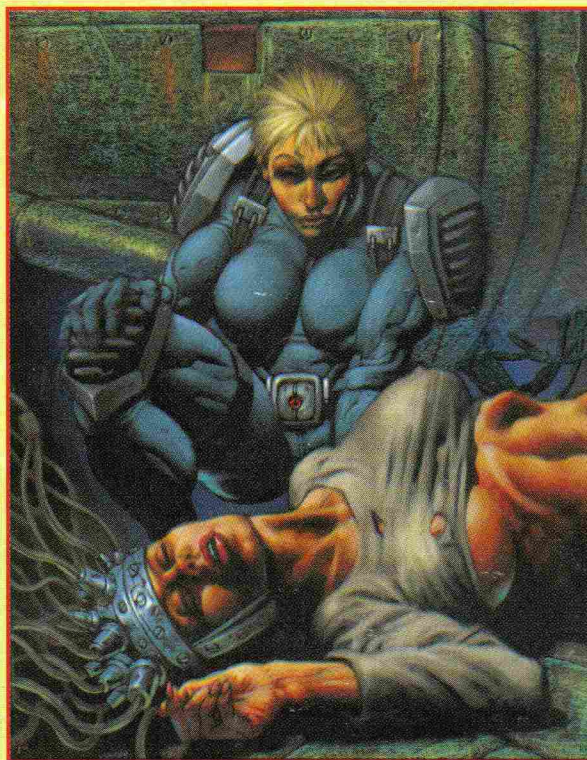
STOPIENIE UMYŚŁU (4) Jeśli ofiara działania tego Daru nie zdoła się mu skutecznie przeciwstawić, otrzymuje 1 ranę, gdyż jej mózg dostaje się pod przeraźliwe działanie Mrocznej Harmonii. Jeśli wskutek działania tego Daru model zostanie zabity, jego głowa eksploduje, rozrzucając dookoła strzępy mózgu.

OPĘTANIE (6) Korzystający z Daru wysyła nad pole walki swego ducha, którego zadaniem jest opętanie ciała nieszczęśliwej ofiary. Nie musi ona znajdować się w polu widzenia obdarzonego Darem, może nawet znajdować się w ukryciu. Jeśli nie uda się jej przezwyciężyć działania Daru, ciało ofiary przechodzi do końca tury czarownika pod jego kontrolę. Może on wykorzystać swoje pozostałe akcje na

wykonanie wszelkiego rodzaju działań w ciele opętej przez siebie osoby, korzystając przy tym z jej **BS** i **WW**. Dar ten może być skutecznie użyty nawet w przypadku modeli, które wcześniej w tej turze zostały już uaktywnione. Po zakończeniu działania Daru model wciąż może zostać uaktywniony, oczywiście, jeśli nie nastąpiło to wcześniej.

Obdarzony Darem może opętać nawet te modele, które walczą po jego stronie.

CAŁUN (4) Użytkownik tego Daru otacza się wirującą, utrudniającą widzenie chmurą wielokolorowej mgły. Zaściela ona otaczający go teren w odległości do 3 cali i obustronnie blokuje pole widzenia.



W pobliżu modelu korzystającego z Całunu powinno się umieścić jakiś marker, który będzie przypominał o działaniu zaklęcia.

DARY ALGEROTHA

MORDERCZY MROK (4) Korzystający z Daru otwiera w ciele ofiary niewielki portal, przez który przedostaje się pływ Mrocznej Harmonii. Jeśli zaatakowany nie zdoła przeciwstawić się Darowi, zostanie pożarty przez wewnętrzny mrok. Wywołanie tego Daru wymaga akcji Użycie Mocy Specjalnej, lecz za każdą akcję poświęconą na koncentrację przed skorzystaniem z Daru, ofiara musi wykonać jeden dodatkowy rzut odparcia zaklęcia. Każde niepowodzenie oznacza utratę jednego punktu **ŻYWOTNOŚCI**.

W przypadku udanego wykonania testu przeciwwstawienia się działaniu Daru, brama w ciele ofiary zamyka się i czar się kończy.

MIĘDZYWYMIAROWY SKOK (5) Dar ten teleportuje pojedynczą istotę do wymiaru zamieszkanego przez czyste zło. Model reprezentujący ofiarę musi zostać usunięty ze stołu, jeśli nie uda mu się wykonać pomyślnie próby odparcia tego zaklęcia. W następnej turze, gdy zostanie uaktywniony model korzystający z Daru, może on przenieść ofiarę w dowolne miejsce obszaru gry. Jeśli figurka objęta działaniem Daru należała do drużyny, wtedy wraz z jej zniknięciem oddział musi wykonać test paniki (lub ucieczki – zależnie od okoliczności).

SPACZENIE (2) Dar ten na stałe wypacza i deformuje ciało ofiary. Zredukuj jej **ŻW**, **BS**, **R**, **WW** o 1 punkt, jeśli nie uda się jej próba odparcia działania tego zaklęcia.

STRUMIEŃ KWASU (4) Użytkownik tego Daru wywołuje strumień kwasu, tryskający z jego dłoni w kierunku ofiary. Jego działanie jest identyczne jak miotacza ognia z **OB 12**. Jeśli ofierze nie powiedzie się test **PANCERZA**, zostanie spalona przez kwas. Działanie kwasu jest rozstrzygane w ten sam sposób, co podpalenie ofiary z miotacza.

WYWOŁANIE SZAŁU (4) Obdarzony Darem może wywołać w swych podwładnych szale. Użycie tego zaklęcia zamienia ich w berserkerów, których jedynym pragnieniem jest żądza dorwania się do przeciwnika.

Dar ten działa na jedną drużynę. Zostaje ona natychmiast uaktywniona w taki sposób, jakby wydano jej rozkaz. Jej żołnierze muszą poświęcić wszystkie dostępne akcje na zbliżenie się do najbliższej wrogiej drużyny lub modelu. Gdy już tego dokonają, pozostałe akcje muszą zostać poświęcone bądź to na walkę wręcz, bądź na poruszenie się w stronę kolejnego najbliższego modelu wroga. Trwa to momentu, w którym przeciwnik zgnie lub ogarnięta szałem drużyna zostanie wyeliminowana.

Drużyny ogarnięte szałem dodają 3 do swojej **SIŁY** i 1 do **RUCHU**.

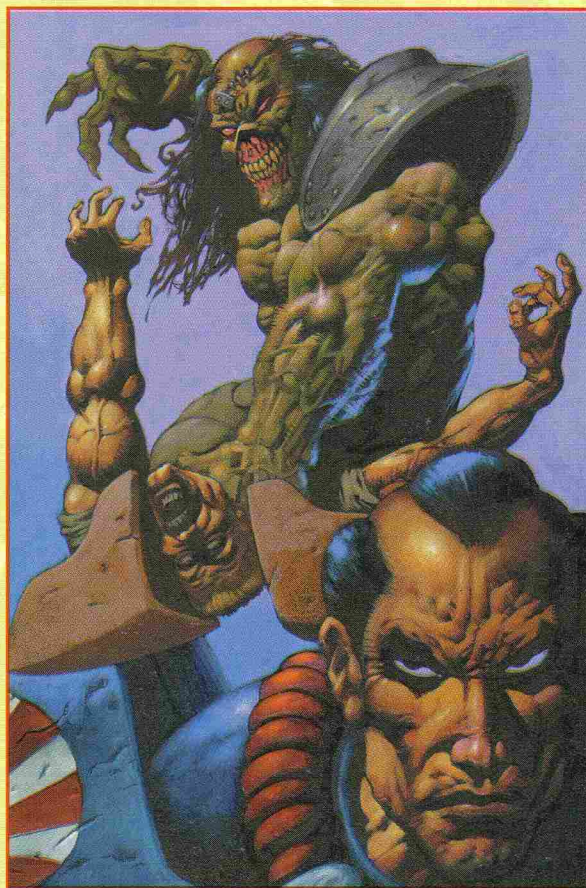
DARY DEMNOGONISA

UWIEŻENIE TRUPA (4) Gdy ten Dar zostanie użyty bezpośrednio po tym, jak obdarzony nim żołnierz zabije wroga w walce wręcz, pozwala on na wskreszenie jego ciała. Figurka zabitego nie jest zdejmowana ze stołu, a zamiast tego dołącza się ją do orszaku korzystającego z Daru. Zabity zatrzymuje swą broń, ale ma tylko 1 punkt **ŻYWOTNOŚCI**. Jego **WW** i **BS** zostają zmniejszone o 4 punkty.

Uwięzione trupy nie podlegają panice. Są częścią orszaku swego zwycięzcy i zostają uaktywnieni

razem z nim. Praktycznie rzecz biorąc, osoba obdarzona tym Darem, używając go tworzy nową drużynę.

ROZKŁAD (2) Dar ten powoduje korozję broni i pancerzy, przez co stają się one bezużyteczne. Można go skierować na broń ciężką lub przedmiot zaliczany do wyposażenia specjalnego (bardziej popularne rzeczy nie zwracają uwagi władających



podobnymi mocami). Sprzęt zostanie zniszczony, jeśli jego użytkownikowi nie powiedzie się próba odparcia działaniu Daru.

ZARAŻENIE (ZMIENNY) Ten straszliwy Dar wywołuje w swych ofiarach wyniszczającą chorobę. Jeśli ofiara zaklęcia nie zdoła mu się przeciwstawić, jej skóra pokrywa się ropiejącymi krostami i wrzodami, a płuca wypełniają się śmierdzącą, utrudniającą oddychanie wydzieliną. Jeżeli ofierze Zarażenia nie udzieli się pomocy medycznej, umiera w ciągu 6 godzin. W międzyczasie musi wykonywać testy paniki, testując swe **DOWODZENIE** pomniejszone o poziom Daru. Jeżeli ten test nie powiedzie się jednostce rozbitej, musi ona natychmiast wykonać test ucieczki (**DW** minus poziom Daru). Jeżeli i ten test zakończy się niepowodzeniem, oddział ucieknie w panice z pola bitwy. Na opisany powyżej efekt odporne są oddziały, w skład których wchodzi żołnierze, którzy nigdy nie uciekają lub nie poddają się panice.

ZASADY OPCJONALNE

Poniższe zasady nie są niezbędne do gry w *Warzone*, ale wnoszą do gry wiele radości. Korzystaj z nich jedynie wtedy, gdy zgodzi się na to twój przeciwnik.

BITWY, W KTÓRYCH BIERZE UDZIAŁ KILKU GRACZY

W rozgrywce *Warzone* może brać udział więcej niż dwóch graczy. Najprościej to zrobić, dzieląc po prostu drużyny i bohaterów jednej ze stron pomiędzy dwóch lub więcej graczy. Jeśli dwóch graczy dowodzi stroną posiadającą po dwie drużyny i modele pojedyncze, każdy z nich będzie nadzorował jedną drużynę i jednego bohatera. Jeśli liczba drużyn i bohaterów jest nieparzysta, sporną sytuację można rozstrzygnąć rzutem 1K20. Osoba z wyższym rezultatem dostaje pod swoje dowództwo sporną jednostkę.

W nieco trudniejszej wersji każdy z graczy dowodzi innymi siłami, na przykład w bitwie, w której uczestniczą jednocześnie Mishima, Bauhaus i Legion Ciemności.

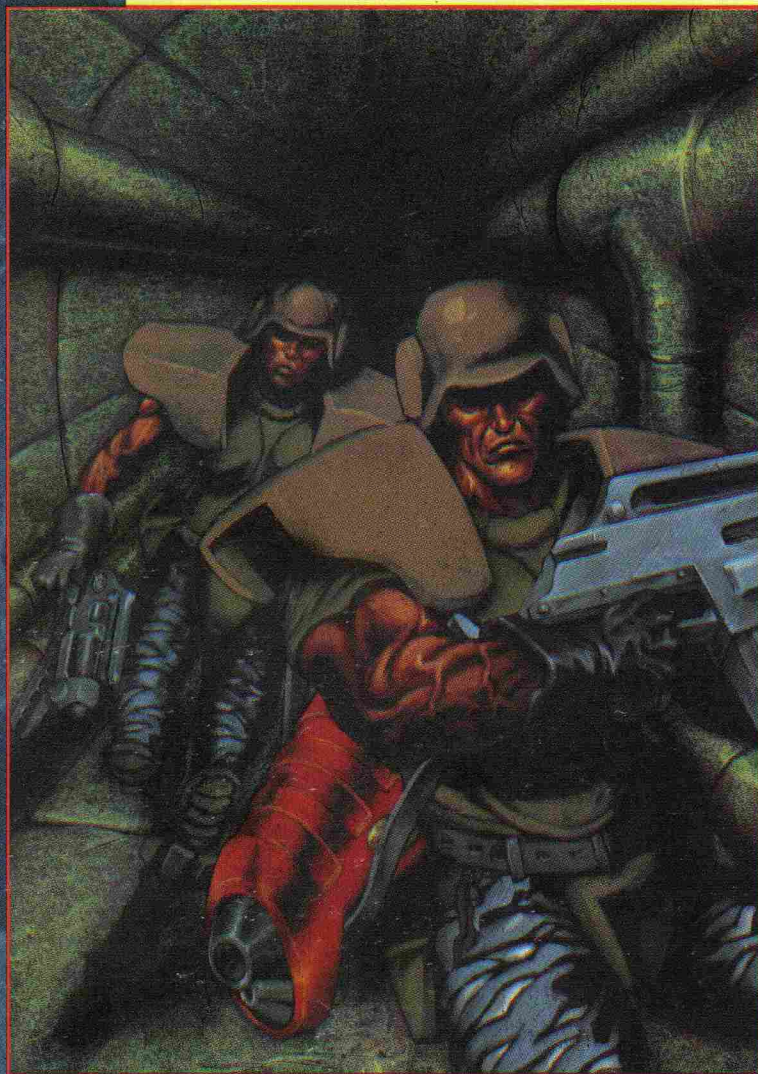
Teren jest budowany w normalny sposób. Później gracze rzucają kostką, by rozstrzygnąć który z nich pierwszy wybiera swoją strefę rozstawiania. Zwycięża ten, kto wyrzucił najwięcej, później wybiera osoba z drugim wynikiem, itd. W takiej grze, rozgrywanej przez kilku graczy, siły przez nich dowodzone mogą wkraczać na stół z dowolnej jego krawędzi. Co więcej – dwie armie mogą nawet wkroczyć do walki z tej samej krawędzi stołu! Nie wolno jedynie rozstawiać jednostek różnych graczy bliżej niż 12 cali od siebie. Oddziały są rozstawiane po jednym na raz, w kolejności ustalonej przy losowaniu stref rozstawiania się.

W nieco inny od normalnego sposób rozwiązany jest problem podziału tury. Wszyscy trzej gracze, tak jak normalnie, wykonują rzuty inicjatywy. Zwycięzca może uaktywnić jedną ze swych jednostek, ale może również wskazać jednostkę przeciwnika. Gdy wskazany oddział wykorzysta swe akcje, kolej na osobę, która miała następny wynik, itd. Działania są powtarzane aż do uaktywnienia wszystkich oddziałów. Jeżeli osoba, która posiada inicjatywę, zdecydował się na uaktywnienie oddziału innego niż własny, on i osoba kontrolująca wskazany oddział zamieniają się kolejnością inicjatywy.

PRZYKŁAD: W gigantycznym, trójstronnym boju zaangażowane są siły Mishimy, Bauhausu i Legionu Ciemności. Mishima (którą dowodzi Artur) sprawdza swą inicjatywę i otrzymuje wynik 29. Dowódca Bauhausu ma 25, a generał dowodzący Legionem Ciemności otrzymuje 19. Inicjatywa należy do gracza dowodzącego wojskami Mishimy. Artur może zdecydować się uaktywnić jedną



z własnych jednostek (co oznacza, że kolejność gry będzie następująca: Mishima, Bauhaus, Legion Ciemności). Równie dobrze może uaktywnić któryś z oddziałów Bauhausu, ustalając następujący porządek ruchu: Bauhaus, Mishima, Legion Ciemności. Pozostaje mu także możliwość uaktywnienia jednostki Legionu, w którym to wypadku jako pierwszy będzie się poruszał Legion Ciemności, jako drugie siły Bauhausu i na końcu żołnierze Mishimy.



ZWYCIĘSTWO

Prawdopodobnie najlepiej będzie grać do momentu, w którym jasne się stanie, która ze stron konfliktu jest zwycięzcą, tzn. aż do chwili, w której wszystkie oddziały pozostałych graczy ogarnie panika, bądź zostaną wycięte w pień. Jeżeli jednak korzystasz z gotowego scenariusza, istnieją inne sposoby określenia wygranych.

Rozgrywając "Wyścig z czasem", każdy z graczy po zakończeniu gry powinien policzyć ile punktów zwycięstwa są warte jego nie rozbite jednostki. Dla przykładu, jeśli twoja jednostka kosztująca 130 punktów wciąż jeszcze ma ponad połowę składu, to warta jest 3 punkty. Jednostki rozbite oraz wycięte w pień nie mają wartości. Do otrzymanego wyniku należy dodać wartość kontrolowanych celów. Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który zgromadzi najwięcej punktów.

W scenariuszu "Kto pierwszy", sprawy mają się nieco inaczej. Oblicz ogólną wartość twych sił na początku bitwy. Następnie podziel to przez dwa, a do otrzymanego wyniku dodaj 1. Jeżeli pod koniec którejś tury wartość twych oddziałów spadnie poniżej otrzymanego wyniku, oznacza to, że przegrałeś. Na początku następnej

tury two oddziały muszą zacząć wycofywać się ze stołu. Każda uaktywniona jednostka musi poświęcić co najmniej jedną akcję na poruszenie się w kierunku najbliższej krawędzi stołu. Jeżeli któryś z oddziałów wyjdzie poza obręb stołu, nie może już powrócić. Jednostki, które są ogarnięte paniką muszą poświęcić wszystkie swoje akcje na ruch w kierunku najbliższej krawędzi pola walki, a nie na ruch w stronę najbliższej osłony.

Do wyniku oznaczającego poziom „wytrzymałości” twojej armii dodawane są punkty za zdobyte obiekty. Może cię to uchronić przed porażką, nawet jeśli twoje oddziały poniosą ciężkie straty.

Podczas rozgrywania takiej bitwy możliwe jest, że przegrają ją wszyscy gracze. Zwycięzcą zostaje ten z graczy, któremu uda się nie spaść poniżej obliczonego poziomu punktów zwycięstwa.

ZASADY PRZYSPIESZAJĄCE ROZGRYWKĘ, STOSOWANE W TRAKCIE BARDZO DUŻYCH BITEW

Warzone został pomyślany jako gra symulująca przebieg niewielkich potyczek, do 5 drużyn i modeli pojedynczych na stronę. Przy siłach tej wielkości rozgrywka nie powinna trwać dłużej niż wieczór.

Wielu ludzi lubi jednak rozgrywać potężne bitwy, w których biorą udział dziesiątki drużyn i setki figurek. Jesteśmy dalecy od zniechęcania was do takich gier. Sugerujemy jednak, byście w ich trakcie stosowali poniższe, całkowicie opcjonalne reguły, których zadaniem jest przyspieszenie gry:

Nikomiu nie wolno czekać.

Jedynie te drużyny i modele pojedyncze, które posiadają zdolności specjalne związane z ukrywaniem się (np. Wolni Marines, Wilki itp) mogą się ukrywać lub infiltrować.

Każdy model dysponuje jedynie jednym atakiem w ciągu tury.

Z chwilą, gdy model wykorzysta swą akcję związaną z atakiem (taką jak Strzelanie lub Walka Wręcz czy Wykorzystanie Mocy Specjalnej, zadającej wrogowi obrażenia) jego tura dobiega końca. Oznacza to, że jeśli masz trzy akcje, możesz się dwukrotnie ruszyć, a później strzelić, ruszyć raz i strzelić, ruszyć, wycelować i strzelić lub tylko strzelić. Nie wolno strzelać, a dopiero potem się ruszać. W ten sposób gracze nie mogą korzystać z taktyki walki, polegającej na wychodzeniu na pozycję strzelecką, strzelaniu i ponownym kryciu się. Oderwanie się od przeciwnika nie jest traktowane jako atak, można więc to zrobić i później kogoś zaatakować.

Powyższe zasady mogą też być wykorzystywane w mniejszych bitwach, jeśli tylko chcesz przyspieszyć grę. Traci się nieco walorów taktycznych gry, ale w zamian zyskuje grę szybszą i bardziej dynamiczną.

TWORZENIE INDYWIDUALNYCH BOHATERÓW

W każdej armii można znaleźć potężnych bohaterów, wojowników i oficerów zdolnych do czynów wymagających niesłychanej odwagi i poświęceń.

W naszej grze tego typu osoby są reprezentowane przez modele pojedyncze. Jeżeli jednak chcesz stworzyć bohatera, który naprawdę będzie wyróżniał się z tłumu, skorzystaj z poniższych przepisów.

Jeżeli zarówno ty, jak i twój przeciwnik się na to zgodzicie, możesz wybrać dla swych modeli pojedynczych zdolności specjalne. Każdy bohater może mieć do 3 takich niezwykłych umiejętności. Gdy kupujesz dla swych bohaterów takie zdolności, pamiętaj o tym, że ta sama umiejętność specjalna nie może występować u dwóch różnych modeli tej samej strony.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI BOHATERÓW

NIEUSTRASZONY. Model obdarzony tą zdolnością nie wykonuje testów paniki. Koszt: 5.

DOWÓDCA. Każda drużyna, która wykonuje test paniki w odległości dowodzenia od modelu obdarzonego tą zdolnością, może ten test wykonać dwukrotnie. Koszt 5.

SZKOLENIE W WALCE W DŻUNGLI.

Ten model ignoruje wpływ, jaki wywierają na ruch bagna i lasy. Koszt 3.

SZKOLENIE W WALCE WRĘCZ. Dodaje 2 do **OBRAŻEŃ** zadawanych przez model w trakcie walki wręcz. Koszt 2.

ŚWIETNY STRZELEC. Dodaje 2 do **BS** modelu i 2 do **OB** używanej przez niego broni. Stosuje się to również przy broni bocznej, używanej w trakcie walki wręcz. Koszt 4.

BYSTRE OCZY. Gdy model obdarzony tą zdolnością wykonuje rzut Wypatrywania, do swego **DO-WODZENIA** dodaje 4. Koszt 1.

ZWIADOWCA. Model posiadający tę umiejętność przeszedł szkolenie w infiltracji pozycji nieprzyjaciela. Gdy jest w ukryciu, do wszystkich prób jego wykrycia stosowany jest modyfikator -4. Koszt 2.

POBŁOGOSŁAWIONY. Przy próbach przeciwstawienia się działaniu mocy Mrocznej Harmonii, model obdarzony tą zdolnością stosuje modyfikator +4. Koszt 2.

ODPORNY NA BÓL. Model ma jeden dodatkowy punkt **ŻYWOTNOŚCI**. Koszt 5.

TWARDZIEL. Wartość **PANCERZA** modelu jest podnoszona o 2 punkty (aż do maksymalnych 30). Koszt 2.

DŁUGIE NOGI. Zwiększają o 1 **RUCH** modelu. Koszt 2.

SIŁACZ. **SIŁA** modelu wzrasta o 2 punkty. Koszt 2.

ZMYŚŁ TAKTYCZNY. Dodaje 4 do rzutu inicjatywy. Koszt 2.

ŚWIETNY REFLEKS. Doskonały refleks modelu oznacza, że z łatwością przychodzi mu schodzenie z linii strzału i trzymanie się z dala od niebezpieczeństwa. Do wszystkich prób trafienia modelu, dysponującego tą zdolnością, stosowany jest ujemny modyfikator -2. Koszt 4.

URODZONY PRZYWÓDCA. Model z tą zdolnością może w ciągu jednej tury korzystać dwukrotnie z akcji Wydawanie Rozkazów, nie jeden raz, jak się to dzieje zazwyczaj.

INSTYNKT ZABÓJCZY. Raz w trakcie gry, model z tą umiejętnością może wykonać dowolny atak z absolutnym sukcesem. Ty sam decydujesz kiedy. Koszt 5.

OPANOWANY. Nigdy więcej porażek. Zignoruj odpowiednie rzuty kostką. Koszt 3.



KOORDYNACJA RUCHÓW. Model posiadający tę umiejętność ma do swej dyspozycji w ciągu każdej tury jedną akcję więcej. Koszt 5.

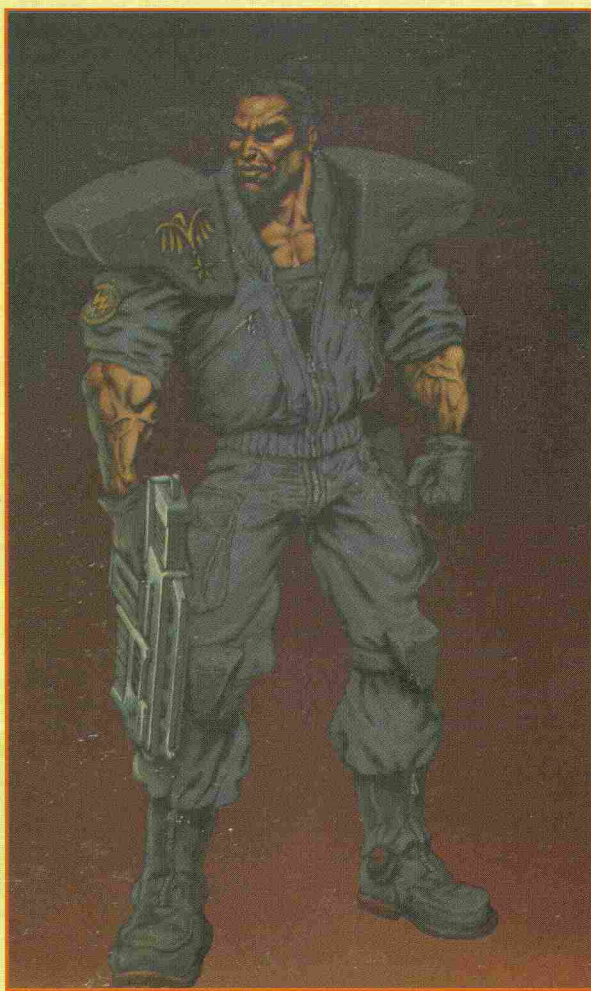
PIERWSZA POMOC. Jeżeli znajdujesz się w odległości dowodzenia od drużyny, która poniosła właśnie jakieś straty, nie zdejmuj ze stołu zabitych modeli. Przewróć je na bok. Jeżeli zdołasz dojść do któregoś z nich (podstawka w podstawkę), nim zostanie uaktywniony i uda ci się opatrzyć ranę (10 lub mniej na 1K20), model dostaje z powrotem 1 punkt **ŻW**. Jeżeli nie uda ci się opatrzyć rannego przed jego następnym uaktywnieniem, usuń z gry reprezentującą go figurkę. Koszt 10.

SZCZĘŚCIARZ. Za każdy razem, gdy coś grozi modelowi posiadającemu tę specjalną zdolność, do akcji wkracza jego legendarne szczęście. Zawsze, gdy zostanie on zraniony rzuć 1k20. Przy rezultacie 10 lub mniej zignoruj ranę. Koszt 10.

TWORZENIE NIESTANDARDOWYCH DRUŻYN

W podobny sposób, jak ma to miejsce w przypadku bohaterów, możesz – jeśli zgodzi się na to twój przeciwnik – zaprojektować swą własną drużynę. By to uczynić, korzystasz z charakterystyki żołnierza drużyny i dodajesz do niej zmiany wynikające ze zdolności specjalnych. Całej drużynie możesz przydzielić do 3





takich umiejętności. Muszą je posiadać wszystkie modele w drużynie. Ich koszt jest doliczany do ogólnego kosztu całego modelu. W przypadku, gdy dany oddział dysponuje już zdolnością specjalną (np. Krwawe Berety są szkolone w walce w dżungli), jest ona wliczana do limitu trzech umiejętności.

Podsumowując, powinieneś ograniczyć się do jednej niestandardowej jednostki dla każdej ze stron, ale możecie uzgodnić wraz ze swym przeciwnikiem, że wszystkie drużyny będą miały przydzielone zdolności specjalne.

TWORZENIE SPECJALNEGO CZŁONKA DRUŻYNY

Jeden z żołnierzy drużyny może posiadać dodatkową w stosunku do pozostałych zdolność umiejętność specjalną. Model reprezentujący tego żołnierza musi się w jakiś sposób wyróżniać spośród swych współtowarzyszy. Powiedzmy, że chcesz stworzyć sanitariusza Krwawych Beretów. Na naramienniku jednej z odpowiednich figurek namaluj czerwony krzyż i przydziel jej zdolność specjalną, noszącą nazwę Pierwsza Pomoc. Możesz też wziąć model Wenusjańskiego Zwiadowcy, namalować na nim specjalną odznakę strzelca wyborowego i przydzielić mu zdolność specjalną Świetny Strzelec. Od tej pory ten mo-

del będzie strzelcem wyborowym swej drużyny. Do stworzenia specjalnych członków drużyny można wykorzystać jedynie cztery zdolności specjalne: Pierwsza Pomoc, Świetny Strzelec, Szkolenie w Walce Wręcz i Zwiadowca. Rzecz jasna, koszt tych umiejętności jest dodawany do kosztu modelu.

Do specjalnych członków drużyny można strzelać z karabinów snajperskich.

KAMPANIE

Jednym z przynoszących najwięcej satysfakcji sposobów gry w *Warzone* jest rozegranie kampanii. Oznacza to, że ty oraz twoi przyjaciele zgadzacie się na rozegranie serii gier.

W czasie ich rozgrywania, wasi żołnierze nabierają doświadczenia i rozwijają się, dokładnie tak, jak ma to miejsce w trakcie prawdziwych walk. Jest to symulowane przydzielaniem punktów doświadczenia.

Model otrzymuje jeden punkt doświadczenia za każdy zabity model wroga. Oznacza to, że aby móc przyznać punkt doświadczenia, twój model musi usunąć ze stołu figurkę przeciwnika w walce wręcz lub strzeleckiej. Nie przydziela się punktów doświadczenia za wrogów, którzy uciekli z pola bitwy.

Kolejny punkt doświadczenia jest przydzielany każdemu modelowi, który pod koniec scenariusza pozostaje żywy na stole. Jeżeli dany model wchodzi w skład zwycięskich sił, otrzymuje kolejny punkt doświadczenia.

KTO MOŻE OTRZYMAĆ PUNKTY DOŚWIADCZENIA?

Punkty doświadczenia mogą zdobywać jedynie dowódcy drużyn i modele pojedyncze. Teoretycznie mógłbyś śledzić poczynania każdego żołnierza, ale do tego konieczne byłoby prowadzenie dużej ilości zapisków oraz wymyślenie jakiegoś sposobu rozróżniania każdego żołnierza.

CO MOŻNA ZROBIĆ Z PUNKTAMI DOŚWIADCZENIA?

Można je wykorzystać do ulepszenia charakterystyki danego modelu. Za jeden punkt doświadczenia możesz podnieść o 1 **VV**, **BS** lub **DW**. Wielkość tych cech nie może przekroczyć 18. Za 5 punktów możesz albo podnieść o 1 **ŻYW**, albo **A**. Tu maksimum wynosi 5 dla **AKCJI** i 4 dla **ŻYWOTNOŚCI**. Bohaterowie Bractwa kosztem dwóch punktów doświadczenia mogą również podnieść wielkość swej **M**.

Z ulepszonych cech można korzystać w następnej bitwie.

Punkty doświadczenia mogą być również wykorzystane do kupowania zdolności specjalnych. Po prostu koszt zdolności jest płacony punktami doświadczenia. Na przykład Pierwsza Pomoc będzie kosztowała 10 punktów doświadczenia.

OFIARY

Śmierć doświadczonego weterana wielu bitew może być przykra. No cóż, na wojnie jak to na wojnie. Na początku następnej bitwy model zabitego wojownika może zostać zastąpiony figurką nowego żołnierza, mającego normalną charakterystykę.

CO DALEJ?

Strefa Wojny to nie wszystko. Oprócz niej istnieją jeszcze inne gry, osadzone w bogatym świecie Kronik Mutantów, takie jak gra karciana Doomtrooper – Żołnierz Zagłady. Oto garść informacji.

DOOMTROOPER

jest to dynamiczna gra karciana techno-fantasy dla 2–7 graczy, której akcja toczy się w odległej i mrocznej przyszłości. Jest to gra, jakiej do tej pory na naszym rynku jeszcze nie było. Każdy z graczy kompletuje własną talię, starając się stworzyć jak najpotężniejszą armię, dobierając karty wojowników, uzbrojenia, ekwipunku, czarów, misji itd. Gracze przy pomocy kart toczą ze sobą potyczki, wcielając się w przedstawicieli gigantycznych korporacji bądź Legionu Ciemności.

Talia podstawowa zawiera 60 kart, a zestawy rozszerzające po 15 lub 8 kolejnych. W każdej talii znajdują się karty spotykane bardzo często (większość), rzadkie (zazwyczaj kilka) i bardzo rzadkie (jedna bądź dwie). Obecnie na rynku dostępne jest ponad trzysta pięćdziesiąt wzorów kart. Oczywiście, im karta jest trudniejsza do zdobycia, tym większa jej wartość w grze. Gracze, kupując zestawy rozszerzające, mają możliwość zbudowania własnej, niezwykłej talii. Mogą też kompletować swoje talie, wymieniając karty między sobą.

Oprócz wersji podstawowej opublikowane zostaną dodatki, zawierające łącznie około sześciuset nowych wzorów kart. Wszystkie te



rozszerzenia, w przeciwieństwie do gry podstawowej, będą miały ściśle limitowany nakład i nie będą wznowione po jego wyczerpaniu.

Więcej informacji o grach DOOMTROOPER i WARZONE uzyskasz w Wydawnictwie MAG. Adres korespondencyjny podany jest na stronie tytułowej.

WARZONE

STREFA WOJNY

IN NOMINE CARDINALIS!

Układ Słoneczny pogrążony jest w chaosie wojny. Planety bliskie Słońcu zostały zalane hordami przerażających wojowników Legionu Ciemności, nefarytów, razydów, pretoriańskich łowców i ożywieńców legionistów. Korporacje ludzkości stawiały zacięty opór lecz, podzielone, przegrały...

Grając w Strefę Wojny, masz szansę dowodzić własnym oddziałem zaufanych komandosów - Imperialnych Krwawych Beretów, Wenusjańskich Zwiadowców Bauhausu, Wolnych Marines Capitolu, Świętych Wojowników Bractwa i wieloma innymi. Dana jest ci możliwość walki w imię Kardynała, szansa powstrzymania krwawej fali nieustających ataków pięciu Apostołów Ciemności.

Akcja Strefy Wojny - dynamicznej gry bitewnej - ma miejsce w brutalnym świecie Kronik Mutantów. W najgorętszym i najciekawszym uniwersum, jakie miałeś okazję poznać.

Na łamach tej książki zawarte są wszelkie informacje, niezbędne do opowiedzenia się po którejś ze stron gwałtownego konfliktu:

- wykazy sił wszystkich pięciu megakorporacji, Bractwa i Legionu Ciemności
- opisy i charakterystyki rozmaitych żołnierzy i potworów
- szczegółowy i interesujący opis niebezpiecznego świata Kronik Mutantów
- realistyczne i szybkie do nauczenia zasady walki w świecie techno - fantasy.



HEARTBREAKER™



ISBN 83-86572-41-8



Copyright © 1996 Target Games AB. All Rights Reserved. WARZONE, MUTANT CHRONICLES, DOOMTROOPER and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB. Mutant Chronicles is a Registered Trademark in the U.S.A. Used Under Authorization.