

Bauhaus



Spis treści:

Ministerstwo Wojny	3
Jednostki podstawowe:	3
Jezdni Huzarzy	3
Książęca Milicja	4
Szlachcic	4
Kapitan Huzarów	4
Huzarzy	5
Porucznik Huzarów	5
Jędrzy	6
Porucznik Jędrów	6
Jednostki elitarne:	7
Etoiles Mortant	7
Porucznik Etoiles Mortant	7
Porucznik Wenusjańskich Zwiadowców	7
Wenusjańscy Zwiadowcy	8
Blitzerzy	9
Porucznik Blitzerów	9
Templariusz Zakonu Płonącego Miecza	9
Westalka	9
Grenadierzy Pancerni Dragonów	10
Porucznik Dragonów	10
Maximilian von Steiner	11
Żołnierze Zagłady Bauhausu	11
Jednostki wsparcia:	11
Sekcja Broni Ciężkiej Książęcej Milicji	11
Sekcja Broni Ciężkiej Huzarów	12
PZRV-31 „Szakal”	12
Poduszkowiec Uderzeniowy GEV-8 "Asp"	13
Czołg GEV-12 "Cobra"	13
Dom Romanov	13
Jednostki elitarne:	13
Zakon Wilka	13
Komtur Zakonu Wilka	14
Pancerze VK 223 "Viktor"	14
Komendant	14
Friedrich Wachtmeister	15
Jednostki wsparcia:	15
Zakon Gryfa	15
Dom Bernheim	16
Jednostki podstawowe:	16
Zakon Żubra	16
Komtur Zakonu Żubra	16

Jednostki elitarne:	16
Zakon Niedźwiedzia	16
Komtur Zakonu Niedźwiedzia	17
Wenusjański Szeryf	17
Johann Emigholtz	17
Jednostki wsparcia:	17
Motory HK102 „Vorreiter”	17
Dom Richthausen	18
Jednostki podstawowe:	18
Grenadierzy Huzarów	18
Jednostki elitarne:	18
Pancerze VK 222 "Vulkan"	18
Zakon Smoka	18
Komtur Zakonu Smoka	19
Kontroler Jakości	19
Konrad von Juntz	19
Henrik Wolfe	19
Jednostki wsparcia:	19
Zakon Jednorożca	19
Dom Saglieli	20
Jednostki podstawowe:	20
Zakon Różdżki i Dłoni	20
Jednostki elitarne:	20
Oficer Bractwa	20
Zakon Kondora	20
Komtur Zakonu Kondora	21
Egzekutor	21
Valerie Duval	21
Jednostki wsparcia:	21
Mortyfikatory	21
Kampfgruppe „Adler”	21
Panzergruppe Von Juntz	22
Zbrojownia Bauhausu	22

Zmiany w stosunku do ostatniej wersji zaznaczone są kolorem szarym

Ostatnia aktualizacja: 25.XII.2018

Zasady szczegółowe kompozycji armii:

Grając korporacją Bauhaus gracz wybiera, czy gra oddziałami Ministerstwa Wojny, czy łączy oddziały Ministerstwa z oddziałami jednego, wybranego Domu. W drugim przypadku oddział Elitarny z wybranego Domu może przypadać na oddział Podstawowy z Ministerstwa, jak również oddział Elitarny z Ministerstwa może przypadać na jeden oddział Podstawowy z wybranego Domu

Umiejętność armii: Hold the Line!

Gdy oddział z dołączonym modelem ze zdolnością Dowódca: Pluton (lub wyższy – poza Westalką) wykona udany rzut na Złamanie, model ten może użyć tej zdolności. Dowodzony przez niego oddział nie otrzymuje automatycznie statusu Spanikowanego jak to się dzieje normalnie. Dodatkowo, do końca swojej najbliższej aktywacji, każdy model w oddziale może wykonać maksymalnie jedną akcję związaną z ruchem (czyli Ruch, Oderwanie się od Walki Wręcz, Wspinaczka lub Szarża) – wyjątkiem od tej zasady są modele medyków poruszane do rannych przyjaznych żołnierzy oraz modele powracające w zasięg dowodzenia.

Pancerze sił specjalnych:

Wszystkie jednostki z listy (Wenusjańscy Zwiadowcy, Porucznik Wenusjańskich Zwiadowców, Max Steiner, Henrik Wolfe, Żołnierze Zagłady, Templariusz Zakonu Płonącego Miecza) mogą dokonać zamiany pancerza Guardsman MK III na wariant opisany poniżej. W takim wypadku każdy model w jednostce musi dokonać identycznej zamiany, zamienia P i R na ten opisany w charakterystyce pancerza, oraz otrzymuje, dodatkowo do posiadanych, umiejętności wyszczególnione w opisie.

- **Guardsman MK III „Jungle”** (P 19, R 4, Survival 3 Dżungla, + 0,5 pkt./model)
- **Guardsman MK III „Deathzone”** (P 22, Odporność na ataki środowiskowe: 5, + 2 pkt./model (+1 dla Zwiadowców i Porucznika Zwiadowców))
- **Guardsman MK III „Winter”** (Survival 3 Tundra, +0,5 pkt./model)



Zakony:

Oprócz zakonów będących prywatnymi armiami domów, lub też niezależnymi formacjami wojskowymi, w społeczeństwie Bauhausu funkcjonują zakony będące organizacjami zajmującymi się bardzo wyspecjalizowaną działalnością lub też zrzeszających członków jakiejś grupy zawodowej lub warstwy społecznej.

Każdy z wyszczególnionych poniżej modeli pojedynczych może zostać uznany za członka danego zakonu i w związku z tym nabyć związaną z tym umiejętność. Model pojedynczy może być członkiem tylko jednego zakonu, i dany zakon może się pojawić tylko raz w armii. Bohaterowie imienni nie mogą nabywać członkostwa w zakonach.

• Legia Honorowa Bauhausu:

Dostępna dla: Dowolny model pojedynczy z umiejętnością Dowódca: Pluton (nie posiadający umiejętności Inspiracja).

Model otrzymuje umiejętność Inspiracja: 1 (tylko dla oddziału którym może normalnie dowodzić) (+1 pkt./model).

• Zakon Srebrnego Dysku:

Dostępny dla: Dowolny model pojedynczy (poza Komturem Zakonu Niedźwiedzia, Porucznik Etoiles Mortant i Egzekutorem).

Model otrzymuje Zaciekłość oraz dostaje Miecz Budowniczych (w wypadku gdy posiada już broń do Walki Wręcz, zamienia ją na Miecz Budowniczych) (+2 pkt./model).

• Zakon Oxii Palus:

Dostępny dla: Dowolny model pojedynczy (poza Komturem Zakonu Kondora i Porucznik Etoiles Mortant).

Model otrzymuje umiejętność Nienawiść: 2 (Legion Ciemności) (+1 pkt./model).

• Zakon Żelaznej Rękawicy:

Dostępna dla: Dowolny model pojedynczy.

Model otrzymuje umiejętność Wysunięty Obserwator (12) (+1 pkt./model).

• Zakon Starożytnego Światła:

Dostępny dla: Komendant, Kapitan Huzarów, Wenusjański Szeryf, Egzekutor.

Model otrzymuje M 12 i umiejętność Sztuka: 1 (Mentalizm) (+2 pkt./model).

• Zakon Czujnego Oka:

Dostępny dla: Komendant, Kapitan Huzarów, Wenusjański Szeryf, Kontroler Jakości.

Model otrzymuje umiejętność Siatka Szpiegowska (+3 pkt./model).

W tej tabeli przedstawione są jednostki pozwalające na wystawienie danego modelu i takie, dla których dany model może być dowódcą (czyli je zbierać, wydawać im rozkazy etc.).

Model:	Wymaga:	Dowodzi:
Szlachic	Książęca Milicja (min. 2)	Milicja, Sekcja Wsparcia Milicji
Porucznik Huzarów	Huzarzy/Grenadierzy, Książęca Milicja	Huzarzy/Grenadierzy, Sekcja Wsparcia Huzarów, Milicja, Sekcja Wsparcia Milicji
Kpt. Huzarów	Huzarzy/Grenadierzy (min. 2)	Wszystkie
Porucznik Dragonów	Dragoni	Dragoni
Porucznik W. Zwiadowców	W. Zwiadowcy	W. Zwiadowcy
Por. E. M.	E. Mortant	E. Mortant
Por. Blitzerów	Blitzerzy	Blitzerzy
Por. Jęgrów	Jęgrzy	Jęgrzy
Westalka	Dowolna	Wszystkie
Komtur Z. Niedźwiedzia	Zakon Niedźwiedzia	Zakon Niedźwiedzia
Komtur Z. Ż	Z. Żubra	Z. Żubra
W. Szeryf	Dowolna	Wszystkie
Komtur Z. Smoka	Zakon Smoka	Zakon Smoka
K. Jakości	Oddziały podstawowe	Oddziały podstawowe
Egzekutor	Oddziały podstawowe	Oddziały podstawowe
Komtur Z. K.	Z. Kondora	Z. Kondora
Komendant	Dowolna	Wszystkie
Komtur Z. W.	Z. Wilka	Z. Wilka
Valerie Duval	Dowolna	Wszystkie
Max Steiner	Dowolna	Wszystkie
Heinrik Wolfe	Dowolna	Wszystkie
Johann Emigholtz	Dowolna	Wszystkie
Friedrich Wachtmeister	Dowolna	Wszystkie
K. von Juntz	Dowolna	Wszystkie

Ministerstwo Wojny

Jednostki podstawowe:

Jezdni Huzarzy

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 3/5

Próg Morale: 2

Uwagi: Nie mogą wykonywać akcji Strzał w Ruchu. Cały oddział może dokupić Karabiny AG-17 za +3 pkt./model.

Sierżant: kawaleria, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	2	4	-	19	-	31

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy MP-105, Szabla, Lanca, Wenusjański Raptor

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Determinacja, Survival: 1 (Dżungla 2), Rekonesans: 2

Huzar: kawaleria, wymagany 2-4

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	2	4	-	19	-	30

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy MP-105, Szabla, Lanca

Umiejętności: Determinacja, Survival: 1(Dżungla2), Rekonesans:2

Wysunięty Obserwator: kawaleria, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	2	4	-	19	-	31

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy MP-105, Szabla, Lanca

Umiejętności: Determinacja, Survival: 1 (Dżungla 2), Rekonesans: 2, Wysunięty Obserwator (10)

Wenusjański Raptor: wierzchowiec, wymagany 1 na każdego kawalerzystę

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	-	-	-	-	-	10	5	-	3	-

Umiejętności: Zmysł Drapieżnika: 4

Książęca Milicja

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 8/16

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	9	3	1	4	3	19	2	18

Wyposażenie: Karabin AG-11, Bagnet

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	3	19	2	14

Wyposażenie: Karabin AG-11, Bagnet

Umiejętności: Dowódca: Sekcja

Milicjant: śmiertelnik, wymagany 4-10

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	3	19	2	13

Wyposażenie: Karabin AG-11, Bagnet

Umiejętności:

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	3	19	2	15

Wyposażenie: Karabin AG-11, Bagnet

Umiejętności: Medyk: 5

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	3	19	2	14

Wyposażenie: Karabin AG-11, Bagnet

Umiejętności: Wysunięty Obserwator (10)

Milicjant z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	3	19	2	19

Wyposażenie: CKM MG-80, Bagnet

Umiejętności:

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	3	19	2	19

Wyposażenie: Granatnik GL-405, Bagnet

Umiejętności:



Milicjant z W. Raket: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	3	19	2	19

Wyposażenie: Wyrzutnia Raket ARG-17, Bagnet

Umiejętności: Łowca Czołgów

Szlachcic

Model pojedynczy

Uwagi: Max. 1 na każde 2 oddziały Książęcej Milicji.

Szlachcic: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	12	3	2	5	3	21	2	31

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Szabla

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: **Pluton**

Inspiracja: 3 (Książęca Milicja), Szkolenie w Walce Wręcz: 1



Kapitan Huzarów

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek MP-105GW na Strzelbę HG-14 (-0,5 pkt) lub Karabin AG-17 (+1,5 pkt.). Max. 1 na każde 2 oddziały Huzarów lub Grenadierów Huzarów.

Kapitan: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	-	14	3	2	5	3	20	2	36

Wyposażenie: Karabinek MP-105GW, Szabla

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny:

Drużyna, Zmysł Strategiczny, Survival: 1

Huzarzy

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/16

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	1	4	3	19	2	22

Wyposażenie: Karabin AG-17, Bagnet

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	3	19	2	18

Wyposażenie: Karabin AG-17, Bagnet

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 1

Huzar: śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	3	19	2	17

Wyposażenie: Karabin AG-17, Bagnet

Umiejętności: Survival: 1

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	3	19	2	15

Wyposażenie: Strzelba HG-14, Bagnet

Umiejętności: Survival: 1

Strzelec Wyborowy: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	10	3	1	4	3	19	2	20

Wyposażenie: Karabin AG-17, Bagnet

Umiejętności: Snajper, Survival: 1

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	3	19	2	19

Wyposażenie: Karabin AG-17, Bagnet

Umiejętności: Medyk: 5, Survival: 1

Wys. Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	3	19	2	18

Wyposażenie: Karabin AG-17, Bagnet

Umiejętności: Wysunięty Obserwator (10), Survival: 1

Huzar z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	3	19	2	23

Wyposażenie: CKM MG-80, Bagnet

Umiejętności: Survival: 1

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	3	19	2	23

Wyposażenie: Granatnik GL-405, Bagnet

Umiejętności: Survival: 1

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	3	19	2	24

Wyposażenie: Działo "Deathlockdrum", Bagnet

Umiejętności: Łowca Czołgów, Survival: 1

Huzar z Wyrzutnią Rakiet: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	3	19	2	23

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet ARG-17, Bagnet

Umiejętności: Łowca Czołgów, Survival: 1



Porucznik Huzarów

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek MP-105GW na Strzelbę HG-14 (-0,5 pkt) lub Karabin AG-17 (+1,5 pkt.).

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	2	4	3	19	2	30

Wyposażenie: Karabinek MP-105GW, Szabla

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny : Drużyna, Survival: 1

Jęgrzy

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	1	4	4	18	2	26

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca:

Drużyna, Survival: 1 (Tundra 2), Kamuflaż, Wspinaczka

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	4	18	2	21

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 1 (Tundra 2),

Kamuflaż, Wspinaczka

Jęgr: śmiertelnik, wymagany 4-7

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	4	18	2	20

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1 (Tundra 2), Kamuflaż, Wspinaczka

Strzelec Wyborowy: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	10	3	1	4	4	18	2	23

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1 (Tundra 2), Kamuflaż, Wspinaczka,

Snajper

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	4	18	2	21

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1 (Tundra 2), Kamuflaż, Wspinaczka,

Trening Saperski

Wys. Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	4	18	2	21

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1 (Tundra 2), Kamuflaż, Wspinaczka,

Wysunięty Obserwator (12)

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	4	18	2	22

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1 (Tundra 2), Kamuflaż, Wspinaczka,

Medyk: 5

Jęgr z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	4	18	2	26

Wypożyczenie: CKM MG-80, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1 (Tundra 2), Kamuflaż, Wspinaczka

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	10	3	1	4	4	18	2	28

Wypożyczenie: Karabin Wyborowy PSG-99, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1 (Tundra 2), Kamuflaż, Wspinaczka,

Snajper

Porucznik Jęgrów

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek MP-105GW na Strzelbę HG-14 (-0,5 pkt) lub Karabin AG-17 (+ 1,5 pkt.). Może dokupić umiejętność Snajper za +2 pkt.

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	2	4	4	18	2	33

Wypożyczenie: Karabinek MP-105GW, Pistolet HG-25

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton,

Survival: 1 (Tundra 2), Kamuflaż, Wspinaczka



Jednostki elitarne:

Etoiles Mortant

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 4/8

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	10	11	14	3	1	4	4	18	2	30

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Sztuka: 1 (Mentalizm), Determinacja, Atak Wtórny, Atak Grupowy, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Skradanie się: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	4	4	18	2	28

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Atak Wtórny, Atak Grupowy, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Skradanie się: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Etoiles Mortant: śmiertelnik, wymagany 3-6

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	4	4	18	2	27

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Atak Wtórny, Atak Grupowy, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Skradanie się: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	4	4	18	2	27

Wyposażenie: Strzelba HG-14, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Szturm, Atak Grupowy, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Skradanie się: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	4	4	18	2	28

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Atak Wtórny, Atak Grupowy, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Skradanie się: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Trening Saperski

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	-	13	3	1	4	4	18	2	34

Wyposażenie: Karabin Wyborowy PSG-99 Mk.II, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Atak Grupowy, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Skradanie się: 2, Snajper, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Etoiles Mortant z Lekkim Miotaczem Ognia: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	4	4	18	2	31

Wyposażenie: Lekki Miotacz Ognia, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Atak Grupowy, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Skradanie się: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Porucznik Etoiles Mortant

Model pojedynczy

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
13	11	12	15	3	2	4	4	18	2	41

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Sztuka: 1 (Mentalizm), Determinacja, Atak Wtórny, Atak Grupowy, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Skradanie się: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Porucznik Wenusjańskich Zwiadowców

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek MP-105GW na Strzelbę HG-14 (-0,5 pkt) lub Karabin AG-17 (+ 1,5 pkt.). Może wymienić Pistolet HG-25 na Pistolet Maszynowy MP-105 (+1 pkt.).

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	13	-	15	3	2	5	3	21	2	41

Wyposażenie: Karabinek MP-105GW, Pistolet HG-25

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Rekonesans 1

Wenusjańscy Zwiadowcy

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Wszystkie modele wyposażone w Karabin AG-17 mogą wymienić Pistolet HG-25 na Pistolet Maszynowy MP-105 (+1 pkt./model).

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	12	-	14	3	1	4	3	21	2	31

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Rekonesans 1

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	21	2	28

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Sekcja, Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Rekonesans 1

Zwiadowca: śmiertelnik, wymagany 3-6

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	21	2	27

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Rekonesans 1

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	21	2	29

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Medyk: 5, Rekonesans 1

Czujka: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	21	2	28

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Bystry Wzrok, Rekonesans 1, Czujka

Uwagi: Może wymienić Karabin AG-17 na Strzelbę HG-14, kosztuje wtedy 3 pkt. mniej.

Zwiadowca z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	21	2	32

Wyposażenie: CKM MG-80, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Rekonesans 1

Zwiadowca z Miotaczem Ognia: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	21	2	41

Wyposażenie: Miotacz Ognia Gehenna, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Rekonesans 1

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	12	-	13	3	1	4	3	21	2	35

Wyposażenie: Karabin Wyborowy PSG-99, Pistolet HG-25

Umiejętności: Snajper, Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Rekonesans 1

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	21	2	33

Wyposażenie: Działo "Deathlockdrum", Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Łowca Czołgów, Rekonesans 1

Uwagi: Może za darmo wymienić Działo "Deathlockdrum" na Wyrzutnię Rakiet ARG-17.



Blitzerzy

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Niszczyciele czołgów: Wszystkie modele w oddziale mogą używać min magnetycznych.

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	11	-	14	3	1	4	3	20	2	34

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet Maszynowy MP-105

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Desant, Determinacja

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	29

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet Maszynowy MP-105

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Desant, Determinacja

Blitzer: śmiertelnik, wymagany 3-7

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	28

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet Maszynowy MP-105

Umiejętności: Desant, Determinacja

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	29

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet Maszynowy MP-105

Umiejętności: Desant, Determinacja, Trening Saperski

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	29

Wyposażenie: Granatnik RK-111, Pistolet Maszynowy MP-105

Umiejętności: Desant, Determinacja

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	36

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet „Firefist”, Pistolet Maszynowy MP-105

Umiejętności: Łowca Czołgów, Desant, Determinacja

Specjalista z MO: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	41

Wyposażenie: Miotacz Ognia „Gehenna”, Pistolet Maszynowy MP-105

Umiejętności: Desant, Determinacja

Porucznik Blitzerów

Model pojedynczy

Niszczyciel czołgów: Może używać min magnetycznych.

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	12	-	15	3	2	4	3	20	2	43

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet Maszynowy MP-105

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Desant, Determinacja



Templariusz Zakonu Płonącego Miecza

Model pojedynczy

Uwagi: Max. 1/1000 pkt.

Templariusz: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	9	12	12	3	3	6	3	21	2	40

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Miecz Violator

Umiejętności: Determinacja, Atak Wtórny, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Inspiracja: 2 (tylko w walce z Legionem Ciemności), Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Odporność na Mroczną Harmonię, Sztuka: 1 (Mentalizm)



Westalka

Model pojedynczy – konsultant (patrz lista armii Bractwa)

Uwagi: Max. 1/armia. Może być pominięta jako Dowódca Armii Jeżeli jest wystawiona w armii Domu Saglieli, traci klasyfikację konsultant.

Grenadierzy Pancerni Dragonów

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	20	2	26

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca:

Drużyna, Survival: 1

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	22

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 1

Dragon: śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	21

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1

Dragon z LKM: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	24

Wyposażenie: LKM MG-40, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	23

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Medyk: 5, Survival: 1

Weteran: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	21

Wyposażenie: Karabin Kampffkanone, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	19

Wyposażenie: Strzelba HG-14, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1

Wys. Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	22

Wyposażenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Wysunięty Obserwator (12), Survival: 1

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	25

Wyposażenie: Granatnik GL-405, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1

Dragon z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	26

Wyposażenie: CKM MG-80, Pistolet HG-25

Umiejętności: Survival: 1

Dragon z W. Rakiet: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	26

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet ARG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Łowca Czołgów, Survival: 1

Transporter Opancerzony GEV-10 „Krait”: pojazd poduszkowy, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	3	-	6	21	6	116

Wyposażenie: LKM Bergdahl Stonecleaver (pole ostrzału 360°)

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Załoga: 2 Dragonów - Kierowca, Strzelec (obsługuje LKM) + max. 12 Dragonów desantu

Dragon: śmiertelnik

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	10	-	12	3	1	-	-	20	-	-

Umiejętności: Survival: 1

Porucznik Dragonów

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek MP-105GW na Strzelbę HG-14 (-0,5 pkt) lub Karabin Kampffkanone (+ 2,5 pkt.).

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	12	-	14	3	2	4	3	20	2	34

Wyposażenie: Karabinek MP-105GW, Pistolet HG-25

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Survival: 1

Maximilian von Steiner

Model pojedynczy - konsultant

Uwagi: Max. 1/armia. Może zamienić Dwa Karabinki MP-103 na Działko Automatyczne Bauforce "Deathlockdrum" za +4 pkt. Traci wtedy umiejętność Desperado.

Łowcy: Gdy von Steiner jest w armii, jeden oddział Wenusjańskich Zwiadowców otrzymuje umiejętność Łowcy. Wrogie modele z umiejętnością Trening Partyzancki: X oraz Infiltracja: X nie mogą być wystawiane w zasięgu 18" od tego oddziału.

Maximilian von Steiner: śmiertelnik, model pojedynczy

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	13	-	15	3	3	7	3	21	2	58

Wyposażenie: Dwa Karabinki MP-103, Miecz Violator

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny:

Drużyna, Inspiracja: 2 (Wenusjańscy Zwiadowcy),

Determinacja, Kamuflaż, Survival: 3, Desperado, Brak czasu

by umrzeć, Rekonesans: 1, Niezawodność

Żołnierze Zagłady Bauhausu

Oddział elitarny - konsultanci

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2

Próg Morale: 0

Strzelec: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	13	-	14	3	3	6	3	21	2	49

Wyposażenie: CKM MG-80, Miecz Punisher

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty, Determinacja,

Survival: 2, Kamuflaż, Niezawodność

Uwagi: Może wymienić CKM MG-80 na Działko „Atlas” (+2 pkt./model) lub Miotacz Ognia Gehenna (+7 pkt./model).

Wojownik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	11	12	14	3	3	7	3	21	2	45

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Miecz Violator

Umiejętności: Zaciekłość, Determinacja, Sztuka: 1

(Mentalizm), Atak Wtórny, Szturm, Kamuflaż, Szkolenie w

Walce Wręcz: 3, Survival: 2, Niezawodność

Jednostki wsparcia:

Sekcja Broni Ciężkiej Książęcej Milicji

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1/3

Próg Morale: 0

Uwagi: Aby wystawić Sekcję Broni Ciężkiej Książęcej Milicji należy wystawić przynajmniej 1 oddział Książęcej Milicji. Na każde dwa takie oddziały, jedna Sekcja Broni Ciężkiej Książęcej Milicji może zostać wystawiona nie zajmując slotu suportu.

Sekcja Ciężkich Karabinów Maszynowych Książęcej Milicji

Uwagi: Po rozstawieniu, modele obsługujące KM są traktowane jako przebywające w Twardej Oślonie przeciwko atakom strzeleckim z przodu (180°).

Sierżant: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	9	3	1	4	3	19	2	18

Wyposażenie: Karabin AG-11, Pistolet HG-25

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna

Sekcja KM: śmiertelnik, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	6	-	7	3	2	4	3	19	2	30

Wyposażenie: CKM MG-90, Pistolet HG-25

Umiejętności: Sekcja Broni Ciężkiej: CKM MG-90

Sekcja Moździerzy Książęcej Milicji

Sierżant: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	9	3	1	4	3	19	2	20

Wyposażenie: Karabin AG-11, Pistolet HG-25, Zestaw łączności

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny:

Drużyna, Wysunięty Obserwator (10)

Sekcja Moździerza: śmiertelnik, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	6	-	7	3	2	4	3	19	2	23

Wyposażenie: Moździerz 8cm SGW-12, Pistolet HG-25

Umiejętności: Sekcja Broni Ciężkiej: Moździerz 8cm SGW-12, Artyleria

Sekcja Broni Ciężkiej Huzarów

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1/3

Próg Morale: 0

Uwagi: Aby wystawić Sekcję Broni Ciężkiej Huzarów należy wystawić przynajmniej 1 oddział Huzarów, Grenadierów Huzarów lub Grenadierów Pancernych Huzarów. Na każde dwa takie oddziały, jedna Sekcja Broni Ciężkiej Huzarów może zostać wystawiona nie zajmując slotu suportu.

Sekcja Ciężkich Karabinów Maszynowych Huzarów

Uwagi: Po rozstawieniu, modele obsługujące KM są traktowane jako przebywające w Twardej Obronie przeciwko atakom strzeleckim z przodu (180°).

Sierżant: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	1	4	3	19	2	22

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1

Sekcja KM: śmiertelnik, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	2	4	3	19	2	33

Wypożyczenie: CKM MG-90, Pistolet HG-25

Umiejętności: Sekcja Broni Ciężkiej: CKM MG-90, Survival: 1

Sekcja Moździerzy Huzarów

Sierżant: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	1	4	3	19	2	24

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25, Zestaw łączności

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1, Wysunięty Obserwator (10)

Sekcja Moździerza: śmiertelnik, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	2	4	3	19	2	27

Wypożyczenie: Moździerz 8cm SGW-12, Pistolet HG-25

Umiejętności: Sekcja Broni Ciężkiej: Moździerz 8cm SGW-12, Survival: 1, Artyleria

Sekcja Artylerii Huzarów

Uwagi: Po rozstawieniu, modele obsługujące KM są traktowane jako przebywające w Twardej Obronie przeciwko atakom strzeleckim z przodu (180°). Sekcja ma Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1/2

Sierżant: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	1	4	3	19	2	22

Wypożyczenie: Karabin AG-17, Pistolet HG-25

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1

Działko Bauforce SK-60: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	3	4	3	19	3	37

Wypożyczenie: Działko Bauforce SK-60, Pistolet HG-25

Umiejętności: Sekcja Broni Ciężkiej: Działko Bauforce SK-60, Survival: 1

PZRV-31 „Szakal”

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1

PZRV-31 „Szakal”: pojazd kołowy, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	3	-	5	22	5	154

Wypożyczenie: Armata Bauforce SK-60 (pole ostrzału 360°), 1 LKM Bergdahl Stonecleaver (pole ostrzału 90° do przodu)

Umiejętności: Ciężki Pancerz
Załoga: 4 Dragonów – Kierowca, Dowódca i Strzelec (obsługują działko), Nawigator (obsługuje LKM)

Dragon: śmiertelnik

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	10	-	12	3	1	-	-	20	-	-

Umiejętności: Survival: 1, Zmysł Taktyczny: Osobisty, Nawigator ma Bystry Wzrok



Poduszkiowiec Uderzeniowy GEV-8 "Asp"

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1

Poduszkiowiec Uderzeniowy GEV-8 "Asp": pojazd poduszkowy, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	3	-	6	21	5	129

Wypożyczenie: CKM MG-90 (pole ostrzału 180° do przodu)

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Załoga: 2 Dragonów – Kierowca, Strzelec (obsługuje CKM)

Dragon: śmiertelnik

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	10	-	12	3	1	-	-	20	-	-

Umiejętności: Survival: 1, Zmysł Taktyczny: Osobisty

Czołg GEV-12 "Cobra"

Oddział wsparcia - konsultant

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1

GEV-12 „Cobra”: pojazd poduszkowy, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	4	-	5	24	6	231

Wypożyczenie: Armata Bauforce SK-60 (pole ostrzału 360°), 1 CKM MG-80 (pole ostrzału 180° do przodu) i 3 LKM-y Bergdahl Stonecleaver (pole ostrzału 2x 180° na każdy z boków i 180° do tyłu)

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Załoga: 6 Dragonów – Kierowca (obsługuje CKM), 3 Strzelców (obsługują LKM-y), Dowódca i Strzelec (obsługują działko)

Dragon: śmiertelnik

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	10	-	12	3	1	-	-	20	-	-

Umiejętności: Survival: 1, Zmysł Taktyczny: Osobisty



Dom Romanov



Jednostki elitarne:

Zakon Wilka

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 3

Komandor: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	11	-	14	3	1	5	3	21	2	29

Wypożyczenie: Karabin Kampfkanone, Szabla

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1

Brat Rycerz: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	5	3	21	2	25

Wypożyczenie: Karabin Kampfkanone, Szabla

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 1

Brat Zakonnik: śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	5	3	21	2	24

Wypożyczenie: Karabin Kampfkanone, Szabla

Umiejętności: Survival: 1

Strzelec Wyborowy: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	5	3	21	2	27

Wyposażenie: Karabin Kampfkano, Szabla

Umiejętności: Snajper, Survival: 1

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	5	3	21	2	22

Wyposażenie: Strzelba HG-14, Szabla

Umiejętności: Survival: 1

Brat Zakonnik z LKM: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	5	3	21	2	27

Wyposażenie: LKM MG-40, Szabla

Umiejętności: Survival: 1

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	5	3	21	2	29

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet ARG-17, Szabla

Umiejętności: Łowca Czołgów, Survival: 1

Komtur Zakonu Wilka

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabin Kampfkano na Strzelbę HG-14 (-0,5 pkt) lub LKM MG-40 (+ 6 pkt.).

Komtur: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	12	-	15	3	2	5	3	21	2	43

Wyposażenie: Karabin Kampfkano, Szabla

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Survival: 1

**Pancerze VK 223 "Viktor"**

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/3

Uwagi: Wszystkie bronie mają 180° pole ostrzału. Max. 1/1000 pkt. Można je za darmo wystawić w wersji MKII, mają wtedy Ro4 i P23.

Sierżant: pojazd krocący, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	1	10	3	22	3	67

Wyposażenie: Działko MC 3000, Pięć Pneumatyczna

Umiejętności: Ciężki Pancerz, Dowódca: Drużyna, Łowca Czołgów, Survival: 1

Pancerz: pojazd krocący, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	10	3	22	3	66

Wyposażenie: Działko MC 3000, Pięć Pneumatyczna

Umiejętności: Ciężki Pancerz, Łowca Czołgów, Survival: 1

Pancerz z Granatnikiem: pojazd krocący, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	10	3	22	3	71

Wyposażenie: Działko MC 3000, Granatnik GL-405, Pięć Pneumatyczna

Umiejętności: Ciężki Pancerz, Survival: 1, Łowca Czołgów

Komendant

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek MP-105GW na Strzelbę HG-14 (-0,5 pkt) lub Karabin AG-17 (+ 1,5 pkt.).

Komendant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	-	16	3	2	5	3	21	2	40

Wyposażenie: Karabinek MP-105GW, Szabla

Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Strategiczny, Determinacja, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1, Szkolenie w Walce Wręcz: 1



Friedrich Wachtmeister

Model pojedynczy - konsultant

Uwagi: Max. 1/armia.

Mistrz obrony: Modele z umiejętnością Dowódcy: Drużyna również mogą korzystać z umiejętności armii Hold the Line.

Umocnienia polowe: Gdy Wachtmeister jest w armii, kompleksy bunkrów mogą być wystawione jako oddział elitarny za 40 pkt. Każdy kompleks tworzą dwa bunkry zajmujące podstawę 6x6" lub jeden bunkier 6x6" i dwa 3x3". Traktowane jako obszar fortyfikacji. Mogą być wystawione w fazie Infiltracji, do 6" poza swoją strefą rozstawienia (w miejscu wystawienia nie mogą się znajdować inne elementy terenu), do 6" od siebie. Dowolny oddział o Ro2 może być wystawiony wewnątrz bunkrów (wszystkie modele muszą się znaleźć wewnątrz kompleksu). Jeżeli tak jest, nie wystawiamy go w normalnej fazie wystawienia, tylko modelami w fazie infiltracji, razem z bunkrami. Do momentu pierwszej aktywacji modele w bunkrze traktowane są jako niewidoczne dla przeciwnika.

Friedrich Wachtmeister: śmiertelnik, model pojedynczy

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	10	-	16	3	2	-	-	21	-	130

Wyposażenie: GT Offroad

Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Inspiracja: 2, Wysunięty Obserwator (14), Survival: 1

GT Offroad: pojazd kołowy

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	3	-	5	22	4	-

Wyposażenie: CKM MG-80 (pole ostrzału 90°)

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Załoga: Huzar – kierowca + Friedrich Wachtmeister (obsługuje CKM)

Huzar: śmiertelnik

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	8	-	10	3	1	-	-	19	-	-

Umiejętności: Survival: 1



Jednostki wsparcia:

Zakon Gryfa

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów



Komandor: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	21	2	22

Wyposażenie: Karabinek MP-103, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna

Brat Rycerz: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	12	3	1	4	3	21	2	19

Wyposażenie: Karabinek MP-103, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Sekcja

Brat Zakonnik: śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	12	3	1	4	3	21	2	19

Wyposażenie: Karabinek MP-103, Miecz Punisher

Umiejętności:

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	12	3	1	4	3	21	2	21

Wyposażenie: Granatnik RK-111, Miecz Punisher

Umiejętności:

Brat Zakonnik z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	12	3	1	4	3	21	2	26

Wyposażenie: CKM MG-80, Miecz Punisher

Umiejętności:

Śmigłowiec Transportowy Klein-Helitek

„Ważka”: śmigłowiec, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	3	-	-	22	6	40

Wyposażenie: CKM MG-90 (pole ostrzału 180° do przodu)

Umiejętności: Ciężki Pancerz, Śmigłowiec Transportowy

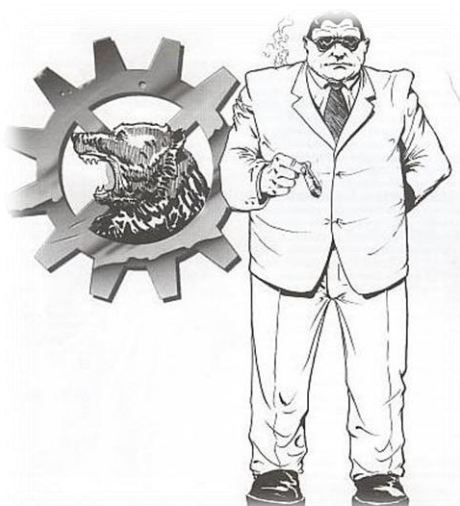
Załoga: 2 Zakonników Gryfa – Pilot, Strzelec (obsługuje CKM) + max. 10 Zakonników desantu

Uwagi: Może za darmo wymienić CKM MG-90 na Wyrzutnię Rakiet „Firefist”

Pilot: śmiertelnik

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	9	-	12	3	1	-	-	21	2	-

Dom Bernheim



Jednostki podstawowe:

Zakon Żubra

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 4



Komandor: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	4	4	18	2	21

Wyposażenie: Strzelba AZ-60, Maczeta

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Survival: 2 Dżungla, Kamuflaż

Brat Rycerz: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	11	3	1	4	4	18	2	20

Wyposażenie: Strzelba AZ-60, Maczeta

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 2 Dżungla, Kamuflaż

Brat Zakonnik: śmiertelnik, wymagany 4-7

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	11	3	1	4	4	18	2	19

Wyposażenie: Strzelba AZ-60, Maczeta

Umiejętności: Survival: 2 Dżungla, Kamuflaż

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	11	3	1	4	4	18	2	20

Wyposażenie: Strzelba AZ-60, Maczeta

Umiejętności: Survival: 2 Dżungla, Kamuflaż, Trening Saperski

Brat Zakonnik z LKM: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	11	3	1	4	4	18	2	24

Wyposażenie: LKM MG-40, Maczeta

Umiejętności: Survival: 2 Dżungla, Kamuflaż

Brat Zakonnik z Ciężką Strzelbą Automatyczną: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	11	3	1	4	4	18	2	20

Wyposażenie: Ciężka Strzelba AZ-61, Maczeta

Umiejętności: Survival: 2 Dżungla, Kamuflaż

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	11	3	1	4	4	18	2	26

Wyposażenie: Granatnik GL-405, Maczeta

Umiejętności: Survival: 2 Dżungla, Kamuflaż

Komtur Zakonu Żubra

Model pojedynczy

Komtur: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	2	4	4	18	2	32

Wyposażenie: Strzelba AZ-60, Miecz Budowniczych

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Survival: 2 Dżungla, Kamuflaż

Jednostki elitarne:

Zakon Niedźwiedzia

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Niedźwiedzi Szał: Jeśli zaszarżują, wszystkie ich ataki w walce wręcz do początku następnej aktywacji są traktowane jak ataki z Zaciekłości.

Komandor: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	13	3	1	6	3	22	2	26

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy MP-105, Miecz Violator

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Okrzyk Wojenny, Zaciekłość, Determinacja, Survival: 2 Tundra, Szturm

Zabójca Bestii: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	12	3	2	6	3	22	2	31

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy MP-105, Młot Bojowy

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Zabójczy Cios, Zaciekłość, Determinacja, Survival: 2 Tundra, Szturm

Brat Zakonnik: śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	-	12	3	1	6	3	22	2	22

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy MP-105, Miecz Violator

Umiejętności: Zaciekłość, Determinacja, Survival: 2 Tundra, Szturm

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	-	12	3	1	6	3	22	2	33

Wyposażenie: Działo „Atlas”, Miecz Violator

Umiejętności: Łowca Czołgów, Zaciekłość, Determinacja,

Survival: 2 Tundra, Szturm

Brat Zakonnik z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	-	12	3	1	6	3	22	2	30

Wyposażenie: CKM MG-80, Miecz Violator

Umiejętności: Zaciekłość, Determinacja, Survival: 2 Tundra,

Szturm

Komtur Zakonu Niedźwiedzia

Model pojedynczy

Uwagi: Może za darmo zamienić Miecz Violator na Młot Bojowy (-0,5 pkt.).

Niedźwiedzi Szał: Jeśli zaszarżuje, wszystkie jego ataki w walce wręcz do początku następnej aktywacji są traktowane jak ataki z Zaciekłości.

Komtur: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	-	14	3	2	6	3	22	2	35

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy MP-105, Miecz Violator

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Okrzyk Wojenny, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Zaciekłość, Determinacja, Survival: 2 Tundra, Szturm

Wenusjański Szeryf

Model pojedynczy

Uwagi: Max. 1/1000 pkt. Jeden oddział podstawowy w armii może za darmo podnieść umiejętność Survival o 1 (lub otrzymać umiejętność Survival: 1)

Wenusjański Szeryf: kawaleria, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	11	-	15	3	3	5	3	21	2	60

Wyposażenie: Karabinek MP-105GW, Miecz Budowniczych, Koń

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 2, Determinacja

Koń: wierzchowiec, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	-	-	-	-	-	9	5	-	3	-

Wyposażenie: -

Umiejętności: Wierzchowiec, Skok, Zmysł Drapieżnika: 2

Johann Emigholtz

Model pojedynczy – konsultant

Uwagi: Max. 1/armia.

Zwycięstwo jest najważniejsze: Na początku tury, przed rzutem na inicjatywę, gracz może zadeklarować użycie tej zdolności. PZ zdobywane przez wszystkich graczy w tej turze generują dodatkowy punkt zwycięstwa (można w ten sposób wygenerować maksymalnie trzy dodatkowe punkty). Gracz może skorzystać z tej zdolności tylko raz w ciągu gry.

Johann Emigholtz: kawaleria, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	-	14	3	3	5	-	20	-	50

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy MP-105, Szabla, Lanca

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Okrzyk Wojenny, Determinacja, Survival: 1 (Dżungla 2), Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Nieczysta Walka, Brak Czasu by Umrzeć, Egzekucja

Thanatos: wierzchowiec, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	-	-	-	-	-	10	5	-	3	-

Umiejętności: Zmysł Drapieżnika: 4

Jednostki wsparcia:**Motory HK102 „Vorreiter”**

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/3

Sierżant: pojazd gąsienicowy, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	2	4	5	20	3	45

Wyposażenie: LKM Bergdahl Stonecleaver (pole ostrzału 90°), Szabla

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Dżungla 2), Rekonesans: 1

Vorreiter: pojazd gąsienicowy, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	2	4	5	20	3	40

Wyposażenie: LKM Bergdahl Stonecleaver (pole ostrzału 90°), Szabla

Umiejętności: Survival: 1 (Dżungla 2), Rekonesans: 1



Dom Richthausen



Jednostki podstawowe:

Grenadierzy Huzarów

Oddział Huzarów może zostać przekształcony w Grenadierów Huzarów za +1 pkt/model. Każdy model w oddziale dostaje +1 WW i +1 S, oraz zamienia umiejętność Survival: 1 na umiejętności Szturm i Wysokie Morale: 1. Porucznik wystawiony na takim oddziale również musi tak zostać przekształcony.

Jednostki elitarne:

Pancerze VK 222 "Vulkan"

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/3

Uwagi: Wszystkie bronie mają 180° pole ostrzału. Max. 1/1000 pkt. Można je za darmo wystawić w wersji MKII, mają wtedy Ro4 i P23.

Sierżant: pojazd krocący, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	1	10	3	22	3	65

Wyposażenie: CKM MG-80, Pięść Pneumatyczna
Umiejętności: Ciężki Pancerz, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Survival: 1



Pancerz: pojazd krocący, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	10	3	22	3	61

Wyposażenie: CKM MG-80, Pięść Pneumatyczna

Umiejętności: Ciężki Pancerz, Survival: 1

Pancerz z M. Ognia: pojazd krocący, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	10	3	22	3	63

Wyposażenie: Miotacz Ognia Gehenna, Pięść Pneumatyczna

Umiejętności: Ciężki Pancerz, Survival: 1

Zakon Smoka

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Dowolny model może za darmo wymienić Karabinek MP-103 na Strzelbę HG-14 lub na Pistolet Maszynowy MP-105 i Tarczę Szturmową (w oddziale mogą być max. dwa modele z tarczą i pistoletem).

Komandor: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	11	-	14	3	1	5	3	21	2	28

Wyposażenie: Karabinek MP-103, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Pewny Strzał, Szturm, Kontrwywiad, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Brat Rycerz: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	5	3	21	2	23

Wyposażenie: Karabinek MP-103, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Pewny Strzał, Szturm, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Brat Zakonnik: śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	5	3	21	2	23

Wyposażenie: Karabinek MP-103, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Szturm, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	5	3	21	2	24

Wyposażenie: Karabinek MP-103, Miecz Punisher

Umiejętności: Trening Saperski, Determinacja, Pewny Strzał, Szturm, Szkolenie w Walce Wręcz:

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	5	3	21	2	30

Wyposażenie: Granatnik GL-405, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Szturm,
Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	5	3	21	2	30

Wyposażenie: Karabin Snajperski PSG-99 mk II, Miecz Punisher

Umiejętności: Snajper, Determinacja, Pewny Strzał, Szturm,
Refleks, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Komtur Zakonu Smoka

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek MP-103 na Strzelbę HG-14 (-0,5 pkt).

Komtur: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	12	-	15	3	2	5	3	21	2	39

Wyposażenie: Karabinek MP-103, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna,
Determinacja, Pewny Strzał, Kontrwywiad, Szturm,
Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Kontroler Jakości

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek MP-105GW na Strzelbę HG-14 (-0,5 pkt) lub Karabin AG-17 (+1,5 pkt.).

Najlepsze wyposażenie: Gdy jest w armii, jedna jednostka podstawowa może dostać następujące ulepszenie:

- Cały oddział dostaje umiejętność Niezawodność (koszt 0,5 pkt./model).
- Wszystkie modele wyposażone w Karabiny AG-11 lub AG-17 mogą zakupić amunicję rozrywającą, przy wyniku trafienia 1-3 ich broń otrzymuje cechę Rozrywający (koszt 1 pkt./model).
- Wszystkie modele w oddziale mogą dokupić pistolety HG-25 (koszt 1 pkt./model).

Kontroler Jakości: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	16	3	2	4	3	21	2	39

Wyposażenie: Karabinek MP-105GW, Szabla

Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Taktyczny:
Drużyna, Determinacja, Egzekucja

Konrad von Juntz

Model pojedynczy – konsultant

Uwagi: Max. 1/armia.

As pancerny: Wymaga wystawienia minimum jednej jednostki z umiejętnością Ciężki Pancerny. Na każde zaczęte 1000 pkt, jedna jednostka z umiejętnością Ciężki Pancerny może zostać, na początku swojej pierwszej aktywacji i przed wystawieniem z karty, przeniesiona w dowolne miejsce w strefie rozstawienia gracza, ale nie bliżej niż 12" od kart i modeli przeciwnika. Dotyczy to również Grenadierów Pancernych Dragonów, ale muszą oni zaczynać grę wystawieni w transporterze.

Konrad von Juntz: śmiertelnik, model pojedynczy

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	12	-	14	3	2	4	3	21	2	43

Wyposażenie: Karabin Kampfanone, Pistolet HG-25

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny:
Drużyna, Zmysł Strategiczny, Survival: 1

Henrik Wolfe

Model pojedynczy – konsultant

Uwagi: Max. 1/armia.

Szef wywiadu: Modele z umiejętnością Siatka Szpiegowska korzystają z niej bez testu DW.

Henrik Wolfe: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	12	-	15	3	3	5	3	21	2	56

Wyposażenie: 2x Pistolet Maszynowy MP-105, Szabla

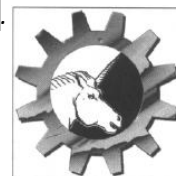
Umiejętności: Dowódca: Kompania, Determinacja, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Siatka Szpiegowska, Desperado, Atak Wtórny, Pewny Strzał, Brak Czasu by Umrzeć, Przesłuchiwanie.



Jednostki wsparcia:

Zakon Jednorożca

Uwagi: Załoganci dowolnego pojazdu Bauhausu mogą być zamienieni na zakonników Zakonu Jednorożca. Otrzymują oni umiejętność Refleks oraz mogą ignorować jeden z wylosowanych efektów z tabeli uszkodzenia pojazdów, wybrany na początku aktywacji. Koszt 5 pkt.



Dom Saglieli



Jednostki podstawowe:

Zakon Różdżki i Dłoni

Uwagi: Dowolny kapral oddziału podstawowego może być zamieniony na Zakonnika Różdżki i Dłoni za +2 pkt, otrzymuje M 10, Hebanową laskę i umiejętność Sztuka: 1 (Egzorcyzm).

Jednostki elitarne:

Oficer Bractwa

Model pojedynczy (patrz lista armii Bractwa) - konsultant

Uwagi: Max. 1/armia. Jako oficera można wystawić Starszego Mistyka, albo Inkwizytora.

Zakon Kondora

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Łowcy Heretyków: Wszystkie modele Zakonu Kondora (w tym Komtur) mają umiejętność Strach(2)6" przeciwko dwóm jednostkom wroga, wybranym przed rozpoczęciem pierwszej tury.

Komandor: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	4	19	2	30

Wypożyczenie: Wytlumiony Karabinek MP-105GW, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Trening Partyzancki: 1, Nienawiść 2 (Legion Ciemności), Kamuflaż

Mistyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	11	12	3	1	4	4	19	2	27

Wypożyczenie: Wytlumiony Karabinek MP-105GW, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Trening Partyzancki: 1, Sztuka: 1 (Egzorcyzm), Nienawiść 2 (Legion Ciemności), Kamuflaż

Brak Zakonnik: śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	12	3	1	4	4	19	2	24

Wypożyczenie: Wytlumiony Karabinek MP-105GW, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Trening Partyzancki: 1, Nienawiść 2 (Legion Ciemności), Kamuflaż

Strzelec Wyborowy: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	4	19	2	29

Wypożyczenie: Wytlumiony Karabin AG-17, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Trening Partyzancki: 1, Nienawiść 2 (Legion Ciemności), Kamuflaż, Snajper

Brat Zakonnik z LKM: śmiertelnik, specjalista 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	12	3	1	4	4	19	2	29

Wypożyczenie: Wytlumiony LKM MG-40, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Trening Partyzancki: 1, Nienawiść 2 (Legion Ciemności), Kamuflaż

Komtur Zakonu Kondora

Model pojedynczy

Uwagi: Może podnieść M do 12 i otrzymać umiejętność Sztuka: 1 (Mentalizm lub Egzorcyzm) (+2 pkt.).

Komtur: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	11	-	14	3	2	5	4	19	2	39

Wyposażenie: Wyłumiony Karabinek MP-105GW, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Trening Partyzancki: 1, Nienawiść 2 (Legion Ciemności), Kamuflaż

Egzekutor

Model pojedynczy

Uwagi: Max. 1/1000 pkt. Można mu dokupić 0-2 Zakonników Strachu.

Egzekutor: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	12	3	2	6	3	21	2	35

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Topór bojowy

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Strach(2)6", Egzekucja, Inspiracja: 2, Przesłuchiwanie, Ścinanie Główn



Brat Zakonnik: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	-	10	3	1	5	3	20	2	18

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Bicz Neuronowy

Umiejętności: Determinacja, Strach(2)6", Refleks, Ochroniarz

Valerie Duval

Model pojedynczy – konsultant

Uwagi: Max. 1/armia. Może zamienić Pistolet Punisher na Karabin Wyborowy PSG-99 Mk.II za +6 pkt. Zamienia wtedy umiejętność Mortyfikacja na umiejętność Snajper.

Zabójczyni Domu Saglielli: Gdy Duval zabije Dowódcę Armii przeciwnika, gracz otrzymuje +3 PZ zamiast +1.

Valerie Duval: śmiertelnik, model pojedynczy

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	12	12	15	3	3	6	4	19	2	60

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Pałki Elektryczne

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Inspiracja: 2 (Etoiles Mortant), Determinacja, Snajper, Skradanie się: 3, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Brak czasu by umrzeć, Atak Wtórny, Atak Grupowy, Nienawiść: 2 (Legion Ciemności), Sztuka: 1 (Mentalizm), Survival: 2, Niezawodność

Jednostki wsparcia:

Mortyfikatory

Oddział wsparcia (patrz lista armii Bractwa)

Uwagi: Max. 1/1000 pkt.

Kampfgruppe „Adler”

Notka od autorów: Jak większość armii specjalnych, ta pozwala na układ jednostek który może okazać się bardzo mocny na polu bitwy. Można nią grać tylko za zgodą przeciwnika.

Uwagi: Armia może zawierać wyłącznie poniższe oddziały:

- Maximilian von Steiner – wymagany w armii, nie posiada klasyfikacji konsultant
- Valerie Duval – wymagana w armii, nie posiada klasyfikacji konsultant
- Etoiles Mortant – liczone jako oddział podstawowy, min. 1 oddział
- Wenusjańscy Zwiadowcy - liczeni jako oddział podstawowy, min. 1 oddział
- Porucznik Etoiles Mortant
- Porucznik Wenusjańskich Zwiadowców
- Żołnierze Zagłady Bauhausu

Panzergruppe Von Juntz

Notka od autorów: Jak większość armii specjalnych, ta pozwala na układ jednostek który może okazać się bardzo mocny na polu bitwy. Można nią grać tylko za zgodą przeciwnika.

Uwagi: Armia może zawierać wyłącznie poniższe oddziały:

- Konrad von Juntz – wymagany w armii, nie posiada klasyfikacji konsultant
- Grenadierzy Pancerni Dragonów- mogą być wystawieni albo w transporterze GEV-10 „Krait”, albo w transporterze GEV-10 „Krait” Mk. II
- Porucznik Dragonów
- Grenadierzy Pancerni Huzarów – max. 1 oddział na każdy oddział Huzarów
- Huzarzy
- Porucznik G.Panc. Huzarów
- Porucznik Huzarów
- GEV-8 "Asp"
- GEV-12 "Cobra" – wystawiana bez klasyfikacji konsultant
- Sekcja Broni Wsparcia Huzarów

Transporter Opancerzony GEV-10 „Krait” Mk. II: pojazd poduszkowy, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	3	-	6	21	6	123

Wypożyczenie: Działko Bauforce MC3000 (pole ostrzału 360°)

Umiejętności: Ciężki Pancerz, Survival: 1, Łowca Czołgów
Załoga: 2 Dragonów - Kierowca, Strzelec (obsługuje Działko)
+ max. 12 Dragonów desantu

Grenadierzy Pancerni Huzarów

Uwagi: Oddział Huzarów zostaje zamieniony na oddział Grenadierów Pancernych Huzarów. Minimalny i maksymalny rozmiar oddziału zmienia się na 6/12.

Transporter Opancerzony GEV-10 „Krait”: pojazd poduszkowy, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	3	-	6	21	6	114

Wypożyczenie: LKM Bergdahl Stonecleaver (pole ostrzału 360°)

Umiejętności: Ciężki Pancerz
Załoga: 2 Huzarów - Kierowca, Strzelec (obsługuje LKM) + max. 12 Huzarów desantu

Huzar: śmiertelnik

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	8	-	10	3	1	-	-	19	-	-

Umiejętności: Survival: 1

Zbrojownia Bauhausu

Broń do walki wręcz

Bagnet

WW	Dam
0	S+4

Pałki Elektryczne EN-13

WW	Dam
+2	S+5

Uwagi: Ogłuszające, Energetyczne, Dwuręczne, Parowanie: 2

Bicz neuronowy

WW	Dam
+1	S+4

Uwagi: Morderczy dla śmiertelników +2, Ogłuszający, Energetyczny, Zasięg: 1

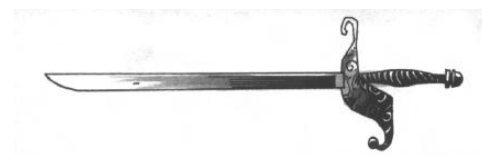
Maczeta

WW	Dam
0	S+5

Szabla

WW	Dam
+1	S+5

Uwagi: Parowanie: 1



Miecz Punisher

WW	Dam
+1	S+6

Miecz Budowniczych

WW	Dam
+2	S+7

Uwagi: Parowanie: 1, Zamaszysty Cios

Pięść Pneumatyczna

WW	Dam
0	S+4

Uwagi: Przeciwpancerna, Ogłuszająca (dla modeli z Ro =< 4)

Lanca

WW	Dam
+1	S+6

Uwagi: Przeciwpancerna, Dwuręczna, wykorzystuje S wierzchowca, tylko w szarży, zasięg: 1.

Topór Bojowy

WW	Dam
+1	ST+7

Miecz Violator

WW	Dam
0	S+8

Uwagi: Dwuręczny, Energetyczny, Zamaszysty Cios, Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający

Młot Bojowy

WW	Dam
0	S+9

Uwagi: Dwuręczny, Przebijający, Ogłuszający (dla modeli z Ro =< 3)

Hebanowa laska

WW	Dam
0	S+5

Uwagi: Parowanie: 2, Dwuręczna

Tarcza Szturmowa

+ 2 P przeciwko atakom strzeleckim bez cechy Przeciwpancerny (180° z przodu), Parowanie: 1

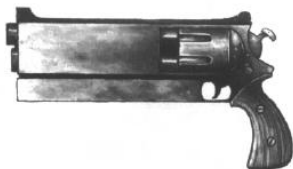
Pistolety i pistolety maszynowe

Pistolet P60 Punisher

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
0	+1	+1	-	-	-	10	20

Pistolet HG-25 "Equalizer"

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
+1	+2	-1	-	-	-	9	20



Pistolet Maszynowy MP-105

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-1	+2x2	0	-	-	-	9	20

Karabinki

Karabinek MP-105GW

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	+1x2	0	-1	-	-	9	20

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany GW - 1055, Broń Szturmowa, wersja wytłumiona posiada umiejętność Broń Wyciszona.

Granatnik Podwieszany GW-1055

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	-1	-	-	-	S	20

Uwagi: RoF 1, ogień pośredni

Karabinek MP-103 "Hellblazer"

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	2x2	0	-2	-	-	9	20

Uwagi: Broń Szturmowa.



Strzelby

Strzelba HG-14 "Hagelsturm"

Wzornik	Celność	Dam	Jam	Cluster
Strzelby	+2	10	20	3

Uwagi: Wyposażona w brenekę – model na początku każdej aktywacji wybiera z jakiej amunicji będzie używać

Strzelba Automatyczna AZ-60

Wzornik	Celność	Dam	Jam	Cluster
Strzelby	+2	11	20	4

Uwagi: Wyposażona w brenekę – model na początku każdej aktywacji wybiera z jakiej amunicji będzie używać

Ciężka Strzelba Automatyczna AZ-61

Wzornik	Celność	Dam	Jam	Cluster
Strzelby	+3	12	20	4

Uwagi: Wyposażona w brenekę – model na początku każdej aktywacji wybiera z jakiej amunicji będzie używać

Brenka

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	-2	-	-	-	S	20

Uwagi: Brenka posiada Dam jak strzelba. Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Rozrywający

Karabiny Szturmowe

Karabin Szturmowy AG-11

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-2	0	-1	-3	-	11	18

Karabin Szturmowy AG-17 "Panzerknacker"

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-1	0	0	-2	-	10	20

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany GW-170. Wersja wytłumiona posiada umiejętność Broń Wyciszona.

Granatnik Podwieszany GW-170

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-	-	-	S	20

Uwagi: RoF 1, ogień pośredni

Karabin Szturmowy Kampfkannone

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-2	0	0	-2	-	11	20

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający

Karabiny Wyborowe

Karabin Wyborowy PSG-99

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-1	+1	+2	+2	0	14	20

Karabin Wyborowy PSG-99 Mk.II

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-1	+2	+2	-1	-3	14	20

Karabiny Maszynowe

Lekki Karabin Maszynowy MG-40

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	+2x3	+1x2	0	-3	-	11	20

Uwagi: Wersja wytłumiona posiada umiejętność Broń Wyciszona.

Lekki Karabin Maszynowy Bergdahl Stonecleaver

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	+3x3	+2x2	-1	-4	-	11	20



Ciężki Karabin Maszynowy MG-80

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	+2x3	+1x2	0	-2	-	13	20

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający

Ciężki Karabin Maszynowy MG-90

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	+3x3	+1x2	-1	-	14	20

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający

Działa i Działka Automatyczne

Działko Bauforce HMG1000 "Deathlockdrum"

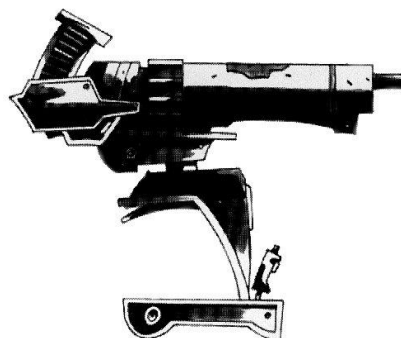
WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	-1x2	-2	-3	-	13	20

Uwagi: Przeciwpancerny. Wyposażony w Granatnik Podwieszany GW-170

Działko Bauforce MC 2000 „Atlas”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	-1x2	-2	-4	-	14	20

Uwagi: Przeciwpancerny, Podwójnie Sprężone



Działko Bauforce MC 3000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	0x2	-1	-2	-	14	20

Uwagi: Przeciwpancerny

Miotacze Ognia

Lekki Miotacz Ognia HG-20

Wzornik	Dam	Jam
Mały MO	10	20

Uwagi: zapalający

Miotacz Ognia Gehenna

Wzornik	Dam	Jam
MO	10	20

Uwagi: zapalający, wyposażony w strumień plazmy

Strumień plazmy

Wzornik	Dam	Jam
MO	12	20

Uwagi: RoF: 1, trafiony zostaje 1 model pod wzornikiem, przeciwpancerny

Granatniki ręczne i wyrzutnie rakiet

Granatnik GL-405

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	-1	-3	-	-	S	20

Uwagi: Ogień pośredni

Granatnik Giraud RK-111

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-	-	-	S	20

Uwagi: Ogień pośredni. Nie wymaga przygotowania do użycia po wylądowaniu

Wyrzutnia Rakiet ARG-17

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-	-3	-4	-5	-	14x2	20

Uwagi: Przeciwpancerny. Amunicja odłamkowa – mały wzornik wybuchu, Dam 9, bez przeciwpancernego, koszt 4 pkt.

Wyrzutnia Rakiet Giraud ATML 100 "Firefist"

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-	-2	-3	-4	-	14x2	20

Uwagi: Przeciwpancerny. Podczas celowania z tej broni, otrzymuje się modyfikator +5 a nie +3.



Artyleria

Moździerz 8cm SGW -12

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-	-1	-2	-3	-5	S	20

Uwagi: Ogień pośredni.

Armata Bauforce SK-60

Uwagi: Strzał z Działka Bauforce SK-60 wymaga jednoczesnego użycia akcji przez obydwa modele obsługujące. W wypadku oddania strzału z Czekania, wymaga to tylko testu LD jednego modelu.

Amunicja przeciwpancerna

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-1	0	-1	-2	-	16x2	20

Uwagi: Przeciwpancerny

Amunicją odłamkowa

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-1	-2	-3	-4	-	11	20

Uwagi: Używa małego wzornika wybuchu

Wposażenie dodatkowe dla pojazdów

Zestaw noktowizyjny

Załuga jest wyposażona w noktowizory. Można dokupić do pancerzy VK222, VK223, motocykli HK102, poduszki GEV-8 „Asp”, transporterów GEV-10 „Krait” (wszystkie wersje) i samochodu GT-Offroad za + 2 pkt./model. Można również dokupić do samochodów pancernych PZRV-31 „Szakał” (+4 pkt/model) i czołgów GEV-10 „Cobra” (+10 pkt/model).

Wyrzutnia granatów dymnych

Pojazd jest wyposażony w wyrzutnię granatów dymnych, obsługiwaną przez Kierowcę, z polem ostrzału 180° do przodu. Aby jej użyć, pojazd musi być nieruchomy. Można dokupić do samochodów pancernych PZRV-31 „Szakał”, poduszki uderzeniowych GEV-8 „Asp”, czołgów GEV-10 „Cobra” i transporterów GEV-10 „Krait” (wszystkie wersje) za + 5 pkt/model.

Wyrzutnia Granatów Dymnych

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	-	-	-	-	Spec	20

Uwagi: Ogień pośredni, RoF: 1, Spec: Dym poziom 2, mały wzornik wybuchu

Zestaw łączności

Zasięg dowodzenia oddziału zwiększa się do 8". Można dokupić do pancerzy VK222, VK223 i motocykli HK102 za + 5 pkt./oddział.

