

Bractwo



Spis treści

Wierni	3
Jednostki podstawowe:	3
Piechota	3
Setnik Piechoty	3
Elitarna Piechota	3
Setnik Elitarnej Piechoty	4
Siostra Indygo	4
Żołnierze Inkwizycji	4
Oprawca	4
Pielgrzymi	5
Setnik Pielgrzymów	5
Jednostki elitarne:	6
Święci Wojownicy	6
Setnik Świętych Wojowników	6
Krzyżownik	6
Walkirie	7
Westalka	7
Jednostki wsparcia:	7
Oddział Wsparcia Elitarnej Piechoty	7
Inkwizycja	8
Jednostki elitarne:	8
Mortyfikatorzy	8
Skrytobójca	8
Zabójca - Pokutnik	8
Sebastian Crenshaw	8
Rewizor	9
Inkwizytor	9
Inkwizytor Majoris	9
Jednostki wsparcia:	9
Anioł Śmierci	9
Kuria	10
Jednostki elitarne:	10
Arcyprałaci	10
Starszy Mistyk	10
Znawca Sztuki	10
Kardynał Dominik	11
Elitarna Straż Furie	11
Jednostki wsparcia:	11
Oddział Wsparcia Mistycznego	11
Święci Krzyżowcy Nikodemusa	11
Zbrojownia Bractwa	12

Sztuka	15
Sztuka Mentalizmu	16
Sztuka Telekinezy	17
Sztuka Egzorcyzmu	18
Sztuka Przewidywania	19

Zasady wystawiania jednostek:

- W armii nie można jednocześnie wystawiać jednostek z listy Kurii i Inkwizycji. Nie licząc tego ograniczenia, możliwe jest dowolne łączenie jednostek z list Wiernych i Kurii oraz Wiernych i Inkwizycji
- Na każdy wystawiony oddział Elitarnej należy wystawić oddział Piechoty, Żołnierzy Inkwizycji lub Pielgrzymów.
- Aby wystawić Oddział Wsparcia Elitarnej Piechoty należy mieć w armii oddział Elitarnej Piechoty.

Zasada specjalna armii: Płomień Kardynała

Wszystkie modele Bractwa posiadają zdolność Nienawiści 2 (oddziały podstawowe i oficerowie oddziałów podstawowych) lub Nienawiść: 3 (reszta) przeciwko modelom Legionu Ciemności i Cybertronicu



Zmiany w stosunku do ostatniej wersji zaznaczone są kolorem szarym

Ostatnia aktualizacja: 25.XII.2018

Relikty

W zbrojowni Bractwa znajduje się wiele starożytnych artefaktów, które są używane do walki z Ciemnością. Dowolny model wyszczególniony w opisie reliktu może zostać w niego wyposażony, korzysta z niego na zasadach podanych w opisie. W armii może znajdować się tylko jeden relik. Modele z listy armii Bractwa wystawiane w innych armiach (np. Westalka) oraz modele z adnotacją max. 1/armia nie mogą korzystać z relików.

- **Laska Czarodzieja:**

Dostępna dla: Starszy Mistyk, Znacze Sztuki.

Posiadacz może przerzucić jeden test Mocy na turę (+3 pkt./model).

- **Rękawica Egzorcysty:**

Dostępna dla: Westalka, Inkwizytor, Inkwizytor Majoris, Starszy Mistyk, Znacze Sztuki.

Posiadacz może rzucić dowolne zaklęcie ze Sztuki Egzorcyzmów jako technikę (+2 pkt./model).

- **Symbol Światłości:**

Dostępny dla: Westalka, Inkwizytor, Inkwizytor Majoris, Starszy Mistyk, Znacze Sztuki.

Oddział do którego dołączony jest posiadacz tego symbolu otrzymuje umiejętność Odporność na Mroczną Harmonię. Posiadacz (i jednostka do której jest dołączony) może przerzucić nieudane rzuty na tą umiejętność (+2 pkt./model).

- **Symbol Terroru:**

Dostępny dla: Inkwizytor, Inkwizytor Majoris

Posiadacz zwiększa zasięg Strachu do 12", a jego wartość o 1 (+2 pkt./model).

- **Tarcza energetyczna:**

Dostępna dla: Westalka, Setnik Świętych Wojowników.

Model jest wyposażony w tarczę energetyczną, otrzymuje +2 do P przeciwko atakom strzeleckim (180° z przodu) oraz zwiększa swoje Szkolenie w Walce Wręcz o 2. Na początku aktywacji, posiadacz może zadeklarować że aktywuje pole ochronne, dające zdolność Opancerzony. Zdolność działa do początku jego następnej aktywacji. Posiadacz nie może użyć zdolności więcej niż raz w ciągu gry. (+4 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:
Setnik Piechoty	Piechota	Piechota
Setnik Elitarnej Piechoty	Elitarna Piechota	E. Piechota, Oddział wsparcia E. Piechoty
Setnik Pielgrzymów	Pielgrzymi	Pielgrzymi
Oprawca	Ż. Inkwizycji	Ż. Inkwizycji
Setnik Św. Wojowników	Św. Wojownicy	Św. Wojownicy
Westalka	Dowolna	Wszystkie
Inkwizytor	Dowolna	Wszystkie
I. Majoris	Dowolna	Wszystkie
S. Mistyk	Dowolna	Wszystkie
Z. Sztuki	Dowolna	Wszystkie
Nikodemus	Dowolna	Wszystkie
Christos	Dowolna	Wszystkie
Dominik	Dowolna	Wszystkie



Wierni

Jednostki podstawowe:

Piechota

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 8/16

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Uwagi: Cały oddział może zakupić pistolety „Bolter” (+ 5pkt/oddział), lub wymienić Karabinki CAR-24 na Karabiny AG-17 za +2 pkt./model.

Dziesiętnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	9	3	1	4	4	16	2	17

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Miecz łańcuchowy

Umiejętności: D-ca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	6	10	8	3	1	4	4	16	2	13

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Nóż

Umiejętności: Dowódca: Sekcja

Żołnierz: śmiertelnik, wymagany 5-12

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	6	-	8	3	1	4	4	16	2	12

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Nóż

Umiejętności:

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	6	10	8	3	1	4	4	16	2	14

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Nóż

Umiejętności: Medyk: 5

Żołnierz z LKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	6	-	8	3	1	4	4	16	2	18

Wypożyczenie: LKM MG-40, Nóż

Umiejętności:

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

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	6	-	8	3	1	4	4	16	2	19

Wypożyczenie: Wyrzutnia Rakiet ARG-17, Nóż

Umiejętności: Łowca Czołgów

Setnik Piechoty

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić na Karabinek CAR-24 na Karabin AG-17 (za +2 pkt.) lub Karabin AC-19 (za +3 pkt). Może podnieść Moc do 10 i otrzymać umiejętność Sztuka: 1 (Egzorcyzm) za +2 pkt.

Setnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	10	3	2	4	4	16	2	26

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Miecz łańcuchowy

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Inspiracja: 1 (Piechota)

Elitarna Piechota

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 6/16

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Uwagi: Żołnierze uzbrojeni w Karabiny Szturmowe AC-19 „Volcano” mogą je zamienić na Karabinki Plazmowe L&A Mk 43 (za -1 pkt/model, w oddziale mogą być oba typy broni)

Dziesiętnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	11	3	1	4	3	20	2	26

Wypożyczenie: Karabin AC-19, Pistolet „Bolter”, Miecz łańcuchowy

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

Mistyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	10	10	3	1	4	3	20	2	22

Wypożyczenie: Karabin AC-19, Pistolet „Bolter”

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Sztuka: 1 (Egzorcyzm), Survival: 1

Żołnierz: śmiertelnik, wymagany 4-10

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

Wypożyczenie: Karabin AC-19, Pistolet „Bolter”

Umiejętności: Survival: 1

Strzelec: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	10	3	1	4	3	20	2	23

Wypożyczenie: Ciężki Karabin HAC-20, Pistolet „Bolter”

Umiejętności: Survival: 1

Żołnierz z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	10	3	1	4	3	20	2	31

Wypożyczenie: CKM „Purifier”, Pistolet „Bolter”

Umiejętności: Survival: 1

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

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	10	3	1	4	3	20	2	25

Wypożyczenie: Wyrzutnia Raket ARG-17, Pistolet „Bolter”**Umiejętności:** Łowca Czołgów, Survival: 1**Snajper:** śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	10	3	1	4	3	20	2	28

Wypożyczenie: Karabin Wyborowy Mephisto, Pistolet „Bolter”**Umiejętności:** Snajper, Survival: 1**Setnik Elitarnej Piechoty***Model pojedynczy*

Uwagi: Może wymienić Karabin AC-19 na Karabin Plazmowy Mk 43 (za -1 pkt) lub Ciężki Karabin HAC-20 (za +2 pkt). Może podnieść Moc do 10 i otrzymać umiejętność Sztuka: 1 (Egzorcyzm) za +3 pkt.

Setnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	12	3	2	4	3	20	2	34

Wypożyczenie: Karabin AC-19, Miecz Łańcuchowy**Umiejętności:** Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Inspiracja: 1 (Piechota, Elitarna Piechota, Oddział Wsparcia Elitarnej Piechoty), Survival: 1**Siostra Indygo**

Uwagi: Jeden snajper Elitarnej Piechoty Bractwa może zostać zamieniony na Siostrę Indygo. Oddział nie może jednak posiadać innych specjalistów.

Siostra Indygo: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	11	3	2	4	3	20	2	36

Wypożyczenie: Karabin Wyborowy „Mephisto”, Pistolet „Bolter”**Umiejętności:** Snajper, Zasadzka, Survival: 1**Żołnierze Inkwizycji***Oddział podstawowy**Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/16**Próg Morale: 4***Dziesiętnik:** śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	10	3	1	4	3	20	2	18

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP-21, Pałka**Umiejętności:** Dowódca: Drużyna, Strach(1)6”, Szturm**Mistryk:** śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	10	9	3	1	4	3	20	2	19

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP-21, Pałka**Umiejętności:** Dowódca: Sekcja, Strach(1)6”, Szturm, Sztuka: 1 (Egzorcyzm)**Żołnierz:** śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	3	20	2	16

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP-21, Pałka**Umiejętności:** Strach(1)6”, Szturm**Żołnierz z Tarczą:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	3	20	2	17

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP-21, Pałka, Tarcza Szturmowa**Umiejętności:** Strach(1)6”, Szturm**Żołnierz z Miotaczem Ognia:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	3	20	2	18

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP-21 z Miotaczem Ognia FT-214, Pałka**Umiejętności:** Strach(1)6”, Szturm**Grenadier:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	3	20	2	16

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP-21 z Granatnikiem GL-221, Pałka**Umiejętności:** Strach(1)6”, Szturm**Oprawca***Model pojedynczy***Oprawca:** śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	8	-	11	3	2	6	3	20	2	26

Wypożyczenie: Tarcze Egzekutora**Umiejętności:** Dowódca: Pluton, Przysłuchiwanie, Strach(2)6”, Egzekucja, Inspiracja: 1 (Żołnierze Inkwizycji)

Pielgrzymi

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 6/16

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Uwagi: Cały oddział może zakupić Pistolety „Bolter” za 5pkt/oddział.

Dziesiętnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	10	3	1	4	4	17	2	24

Wyposażenie: Karabin AC-19, Nóż

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

Mistyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	10	9	3	1	4	4	17	2	21

Wyposażenie: Karabin AC-19, Nóż

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Kamuflaż, Survival: 2, Rekonesans: 1, Sztuka: 1 (Przewidywanie)

Pielgrzym: śmiertelnik, wymagany 4-10

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	9	3	1	4	4	17	2	19

Wyposażenie: Karabin AC-19, Nóż

Umiejętności: Kamuflaż, Survival: 2, Rekonesans: 1

Strzelec: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	9	3	1	4	4	17	2	22

Wyposażenie: Ciężki Karabin HAC-20, Nóż

Umiejętności: Kamuflaż, Survival: 2, Rekonesans: 1

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	9	3	1	4	4	17	2	20

Wyposażenie: Karabin AC-19, Nóż

Umiejętności: Kamuflaż, Survival: 2, Rekonesans: 1, Trening Saperski

Pielgrzym z LKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	9	3	1	4	4	17	2	22

Wyposażenie: LKM MG-40, Nóż

Umiejętności: Kamuflaż, Survival: 2, Rekonesans: 1

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

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	9	3	1	4	4	17	2	23

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet ARG-17, Nóż

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

Setnik Pielgrzymów

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabin AC-19 na Ciężki Karabin HAC-20 (za +3 pkt). Może podnieść Moc do 10 i otrzymać umiejętność Sztuka: 1 (Egzorcyzm) za +2 pkt.

Setnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	2	4	4	17	2	33

Wyposażenie: Karabin AC-19, Miecz łańcuchowy

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Inspiracja: 1 (Pielgrzymi), Survival: 2, Rekonesans: 1, Kamuflaż



Jednostki elitarne:

Święci Wojownicy

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 4/6

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Max. 1/1000 pkt.

Dziesiętnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	10	-	14	3	2	6	3	21	2	39

Wypożyczenie: Karabinek „Retributor”, Miecz Avenger

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Determinacja, Daleka Szarża: 1, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Odporność na Mroczną Harmonię, Atak Wtórny, Survival: 1

Mistryk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	12	13	3	2	6	3	21	2	35

Wypożyczenie: Karabinek „Retributor”, Miecz Avenger

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Sztuka: 1 (Przewidywanie, Mentalizm), Determinacja, Daleka Szarża: 1, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Odporność na Mroczną Harmonię, Survival: 1

Święty Wojownik: śmiertelnik, wymagany 3-5

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	2	6	3	21	2	32

Wypożyczenie: Karabinek „Retributor”, Miecz Avenger

Umiejętności: Determinacja, Daleka Szarża: 1, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Odporność na Mroczną Harmonię, Survival: 1

Wojownik z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	2	6	3	21	2	44

Wypożyczenie: CKM „Purifier”, Miecz Avenger

Umiejętności: Determinacja, Daleka Szarża: 1, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Odporność na Mroczną Harmonię, Survival: 1

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	2	6	3	21	2	38

Wypożyczenie: Działko AC-45, Miecz Avenger

Umiejętności: Determinacja, Daleka Szarża: 1, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Odporność na Mroczną Harmonię, Survival: 1, Łowca Czołgów

Setnik Świętych Wojowników

Model pojedynczy

Setnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
13	11	12	15	3	2	6	3	21	2	45

Wypożyczenie: Karabinek „Retributor”, Miecz Avenger

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Determinacja, Daleka Szarża: 1, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Sztuka: 1 (Przewidywanie, Mentalizm), Atak Wtórny, Odporność na Mroczną Harmonię, Survival: 1



Krzyżownik

Model pojedynczy, max 1 na każdy oddział elitarny

Krzyżownik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	12	11	3	1	7	4	22	2	38

Wypożyczenie: 2x Pistolet Maszynowy MP-21, 2x Miecz Punisher, Bojowa Jednostka Medyczna

Umiejętności: Atak Wtórny, Desperado, Survival: 1, Determinacja, Sztuka 1 (Mentalizm)

Walkirie

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

Uwagi: Max. 1/1000 pkt.

Teleportacja: Oddział jest traktowany jakby posiadał umiejętność Desant, z następującymi wyjątkami:

- Mogą wybrać czy lądują stojąc czy w Pozycji Strzeleckiej

- Mogą lądować w Obszarach Osłony

- Jeśli w wyniku rozrzutu miałyby wylądować na elemencie terenu lub modelu, i być w Pozycji Przewróconej, należy je zamiast tego postawić obok tego elementu terenu lub modelu, w punkcie najbliższym do środka wzornika wybuchu. Gracz wybiera wtedy czy lądują stojąc czy w Pozycji Strzeleckiej

- Zasięg na którym mogą zostać złapane podczas lądowania, wynosi 2"

Dziesiętnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	10	-	13	3	1	5	3	20	2	30

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Włócznia Castigator

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Okrzyk Wojenny, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Odporność na Mroczną Harmonię, Survival: 1

Mistyk śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	12	12	3	1	5	3	20	2	30

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Włócznia Castigator

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Sztuka: 1 (Przewidywanie), Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, na Mroczną Harmonię, Survival: 1

Walkiria: śmiertelnik, wymagany 3-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	12	3	1	5	3	20	2	28

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Włócznia Castigator

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Odporność na Mroczną Harmonię, Survival: 1

Mistrz Włóczni: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	9	-	12	3	1	5	3	20	2	31

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Włócznia Castigator

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, na Mroczną Harmonię, Survival: 1, Zabójczy Cios

Westalka

Model pojedynczy

Uwagi: Max. 1/1000 pkt.

Westalka: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	10	12	14	3	2	5	3	20	2	42

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Włócznia Castigator

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Sztuka: 2 (Przewidywanie, Mentalizm), Inspiracja: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Wysunięty Obserwator (12), Odporność na Mroczną Harmonię, Survival: 1



Jednostki wsparcia:

Oddział Wsparcia Elitarnej Piechoty

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/6

Próg Morale: 2

Uwagi: Żołnierze uzbrojeni w Karabiny Szturmowe AC-19 „Volcano” mogą je zamienić na Karabinki Plazmowe L&A Mk 43 (za -1 pkt/model, w oddziale mogą być oba typy broni)

Strzelec: śmiertelnik, wymagany 1-3

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	11	3	1	4	3	20	2	24

Wyposażenie: Granatnik GL-405, Pistolet „Bolter”

Umiejętności: Survival: 1

Asystent: śmiertelnik, wymagany 1 na strzelca

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

Wyposażenie: Karabin AC-19, Pistolet „Bolter”

Umiejętności: Survival: 1

Inkwizycja

Jednostki elitarne:

Mortyfikatory

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/4

Próg Morale: 1

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Mortyfikatory: śmiertelnik, wymagany 2-4

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	8	-	13	3	1	5	4	16	2	30

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP -210, Miecz Mortis

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Skradanie się: 4, Mortyfikacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Unik, Nieczysta Walka

Misty: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	8	11	13	3	1	5	4	16	2	32

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP -210, Miecz Mortis

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Skradanie się: 4, Mortyfikacja, Sztuka: 1 (Mentalizm), Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Unik, Nieczysta Walka

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	5	4	16	2	42

Wypożyczenie: Wyłumiony Karabin Wyborowy Mephisto, Miecz Mortis

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Skradanie się: 4, Mortyfikacja, Grupa Wsparcia, Snajper, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Unik, Nieczysta Walka



Skrytobójca

Model pojedynczy

Skrytobójca: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
13	9	12	14	3	2	6	4	16	2	42

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP -210, Miecz Mortis

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Skradanie się: 4, Sztuka: 1 (Mentalizm), Atak Wtórny, Mortyfikacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Unik, Nieczysta Walka



Zabójca - Pokutnik

Model pojedynczy

Zabójca-Pokutnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	14	3	2	5	4	16	2	35

Wypożyczenie: Wyciszony Pistolet Punisher

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Skradanie się: 3, Trening Saperski, Infiltracja: 1, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Unik

Sebastian Crenshaw

Model pojedynczy - konsultant

Uwagi: Max. 1/armia.

Sebastian Crenshaw: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
13	11	12	14	3	3	7	4	17	2	63

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy MP-210, Miecz Deathdealer

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Sztuka: 1 (Mentalizm), Mortyfikacja, Niewidoczny Zabójca, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 4, Nieczysta Walka, Unik, Brak Czasu by Umrzeć

Rewizor

Model pojedynczy

Uwagi: Max. 1/1000 pkt. Model przejmuje wyposażenie oraz cechy Pancerni i Ruch modelu, który zastępuje dzięki zdolności Drapieżne Narodziny.

Rewizor: śmiertelnik, wymagany 1

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

Wyposażenie: X

Umiejętności: Drapieżne Narodziny



Inkwizytor

Model pojedynczy

Inkwizytor: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	12	14	3	2	5	3	20	2	53

Wyposażenie: LKM „Justifier”

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Wysunięty Obserwator (12), Sztuka: 2 (Egzorcyzm, Mentalizm), Strach(3)6”, Egzekucja, Odporność na Mroczną Harmonię, Przesłuchiwanie



Inkwizytor Majoris

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić LKM „Justifier” na CKM „Purifier” za +7 pkt.

Inkwizytor Majoris: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	11	13	15	3	2	5	3	21	2	58

Wyposażenie: LKM „Justifier”, Miecz Punisher, Bojowa Jednostka Medyczna

Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Wysunięty Obserwator (14), Sztuka: 3 (Egzorcyzm, Mentalizm), Strach(3)6”, Egzekucja, Odporność na Mroczną Harmonię, Przesłuchiwanie

Inkwizytor Salvatore Nikodemus

Model pojedynczy – konsultant

Uwagi: Max. 1/armia.

Oczyszczający Płomień: Jeśli Nikodemus znajduje się w armii, może dokupić 0-2 Inkwizytorów jako swoją gwardię przyboczną za 43 pkt./model. Nie posiadają oni umiejętności Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Sztuka oraz Wysunięty Obserwator, w zamian za to otrzymują umiejętność Ochroniarz. Tracą też cechę M.

Inkwizytor Nikodemus: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	12	12	15	3	2	7	4	20	2	67

Wyposażenie: LKM „Gabriel”, Bojowa Jednostka Medyczna

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Wysunięty Obserwator (12), Sztuka: 2 (Egzorcyzm, Mentalizm), Strach(3)6”, Brak Czasu by Umrzeć, Odporność na Mroczną Harmonię, Niezawodność, Przesłuchiwanie, **Inspiracja:** 2

Jednostki wsparcia:

Anioł Śmierci

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1-2

Figura Nathaniela: Figura Nathaniela pozwala na zignorowanie pierwszego trafienia otrzymanego w czasie bitwy (przed rzutem na obrażenia).

Anioł Śmierci: Pojazd kołowy, wymagany 1-2

WW	WS	M	DW	A	W	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	2	-	5	22	3	50

Wyposażenie: Działko Anointer (pole ostrzału 180° przód)

Załoga: 1 Inkwizytor - Kierowca

Inkwizytor: śmiertelnik

WW	WS	M	DW	A	W	S	R	P	Ro	K
-	9	-	12	3	1	-	-	20	-	-

Umiejętności: łowca Czołgów

Kuria

Jednostki elitarne:

Arcyprałaci

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Dziesiętnik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	11	-	13	3	1	4	3	20	2	32

Wypożyczenie: Karabin HAC-20, Pistolet Maszynowy MP-21

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

Mistyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	12	12	3	1	4	3	20	2	30

Wypożyczenie: Karabin HAC-20, Pistolet Maszynowy MP-21

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Sztuka: 1 (Przewidywanie), Determinacja

Arcyprałat: śmiertelnik, wymagany 3-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	1	4	3	20	2	28

Wypożyczenie: Karabin HAC-20, Pistolet Maszynowy MP-21

Umiejętności: Determinacja



Arcyprałat z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	1	4	3	20	2	35

Wypożyczenie: CKM „Purifier”, Pistolet Maszynowy MP-21

Umiejętności: Determinacja

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	1	4	3	20	2	30

Wypożyczenie: Działko AC-45, Pistolet Maszynowy MP-21

Umiejętności: Łowca Czołgów, Determinacja

Starszy Mistyk

Model pojedynczy

Uwagi: Można mu przydzielić jedną Furię.

Mistyk: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	14	14	3	2	4	3	20	3	33

Wypożyczenie: Pistolet Punisher

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Wysunięty Obserwator (12), Sztuka: 2, Odporność na Mroczną Harmonię



Znawca Sztuki

Model pojedynczy.

Uwagi: Można mu przydzielić do dwóch Furi.

Znawca Sztuki: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	15	15	3	2	4	3	22	2	47

Wypożyczenie: Pistolet Punisher, Bojowa Jednostka Medyczna

Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Wysunięty Obserwator (14), Sztuka: 3, Odporność na Mroczną Harmonię



Kardynał Dominik

Model pojedynczy – konsultant

Uwagi: Max. 1/armia.

Światło Kardynała: Jeśli Dominik znajduje się w armii, wszystkie jednostki nie posiadające umiejętności Odporność na Mroczną Harmonię nabywają ją za darmo, ale zdają test tej umiejętności na 1-5, zamiast na 1-10.

Biskup Luny: Można mu przydzielić od 1 do 4 Furii. Jeśli zginie, przeciwnik otrzymuje dodatkowy 1 PZ.

Kardynał Dominik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	14	15	3	2	5	3	22	2	65

Wypożyczenie: Niosący Światło, Pistolet Punisher, Bojowa Jednostka Medyczna

Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Wysunięty Obserwator (14), Sztuka: 3, Odporność na Mroczną Harmonię, Brak Czasu by Umrzeć, Inspiracja: 4, Przesłuchiwanie

Elitarna Straż Furie

Furia: śmiertelnik

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	2	6	3	22	2	31

Wypożyczenie: Pistolet Punisher, Miecz Deliverer, Tarcza Protektor

Umiejętności: Determinacja, Daleka Szarża: 1, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Ochroniarz, Atak Wtórny, Refleks, Survival: 1, Odporność na Mroczną Harmonię

Jednostki wsparcia:

Oddział Wsparcia Mistycznego

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/6

Próg Morale: 2

Uwagi: Na każdego Mistyka wymagane jest wystawienie jednej Furii.

Mistyk: śmiertelnik, wymagany 1-3

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	14	13	3	1	4	3	20	3	21

Wypożyczenie: Pistolet Punisher

Umiejętności: Determinacja, Zmysł Taktyczny: Osobisty, Sztuka: 2 (Telekineza, Przewidywanie), Odporność na Mroczną Harmonię, Wysunięty Obserwator (12)

Święci Krzyżowcy Nikodemusa

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:

- Salvatore Nikodemus – wymagany w armii, nie posiada klasyfikacji konsultant
- Christos Skruszony – wymagany w armii, max 1/armia
- Łowcy Nefarytów – max. 1 na każdy oddział Elitarnej Piechoty Bractwa, wystawiani jak oddział podstawowy, wymagany minimum jeden oddział.
- Setnik Łowców Nefarytów
- Elitarna Piechota Bractwa - wymagany minimum jeden oddział.
- Setnik Elitarnej Piechoty Bractwa
- Mortyfikatory – max. 1/1000 pkt.
- Anioł Śmierci

Christos Skruszony

Model pojedynczy.

Christos Skruszony: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	15	15	3	2	6	4	22	2	57

Wypożyczenie: Pistolet Punisher, Miecz Punisher, Bojowa Jednostka Medyczna

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Wysunięty Obserwator (14), Sztuka: 3, Odporność na Mroczną Harmonię, Brak Czasu by Umrzeć, Niezawodność

Łowcy Nefarytów

Uwagi: Oddział Świętych Wojowników (w tym Setnik) zostaje zamieniony w Łowców Nefarytów za +1 pkt./model. Wszystkie modele w tym oddziale (oraz wystawiony na nich Setnik) posiadają dodatkowo umiejętność Ścinanie Główn. Za każdego Nefarytę zabitego przez nich w walce wręcz, gracz otrzymuje dodatkowy 1 PZ

Zbrojownia Bractwa

Broń do walki wręcz

Nóż

WW	Dam
+1	ST+3

Pałka

WW	Dam
+2	S+3

Uwagi: Ogłuszająca

Miecz Łańcuchowy Confessor

WW	Dam
+1	ST+4

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Rozrywający

Miecz Avenger

WW	Dam
+1	ST+6

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

Włócznia Castigator

WW	Dam
+2	ST+7

Uwagi: Przebijająca, Zasięg: 1, Energetyczna

Miecz Punisher

WW	Dam
+1	ST+6

Miecz Deliverer

WW	Dam
+1	ST+8

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

Niosący Światło

WW	Dam
+1	ST+8

Uwagi: Dwuręczny, Energetyczny, Zamaszty Cios, Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający, Morderczy dla modeli Legionu Ciemności

Miecz Mortis

WW	Dam
+2	ST+5



Miecz Deathdealer

WW	Dam
+2	ST+5

Uwagi: Zamaszty Cios

Tarcze Egzekutora

WW	Dam
0x2	ST+5

Uwagi: Energetyczna, Dwuręczna, Parowanie: 2, Zamaszty Cięcie, + 3 P przeciwko atakom strzeleckim bez cechy Przeciwpancernej (180° z przodu)

Bojowa Jednostka Medyczna

Model otrzymuje zdolność Regeneracja: 1

Tarcza Szturmowa

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

Tarcza Protektor

+ 2 P przeciwko atakom strzeleckim bez cechy Przeciwpancernej (180° z przodu), Parowanie: 1. Na początku aktywacji, jednostka może zadeklarować że aktywuje pole ochronne, dające zdolność Opancerzony. Zdolność działa do początku następnej aktywacji jednostki. Jednostka nie może użyć zdolności więcej niż raz w ciągu gry.

Pistolety i pistolety maszynowe

Pistolet P60 Punisher

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



Pistolet Sherman .74 Model 13 „Bolter”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
1	2	-1	-	-	-	8	18

Pistolet Maszynowy MP-21 „Nemesis”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
0	2x2	1	-	-	-	8	20

Uwagi: Niektóre wersje wyposażone są w granatnik lub miotacz ognia – będzie to wyszczególnione w opisie



Granatnik Podwieszany GL -221

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

Uwagi: RoF 1, ogień pośredni

Pistolet Maszynowy MP-210 „Nemesis”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
0	2x2	1	-	-	-	8	20

Uwagi: Broń Wyciszona

Karabinki

Karabinek „Retributor”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
0	2	1	-2	-	-	11	20

Uwagi: Broń Szturmowa, nieparzysty wynik rzutu na trafienie traktowany jest jako Przebijający. Można nim wykonywać ataki wtórne w walce wręcz, w tym strzelać na zasięgu PB i SR.

Karabinek CAR-24

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	1x2	0	-1	-	-	9	18

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany GL - 240, Broń Szturmowa

Granatnik Podwieszany GL -240

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-	-	-	N	18

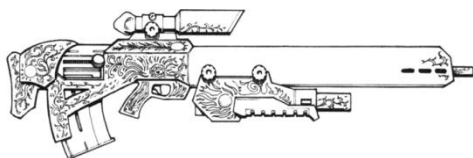
Uwagi: RoF 1, ogień pośredni

Karabiny Szturmowe

Karabin Szturmowy AC-19 „Volcano”

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

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany GL – 220



Granatnik Podwieszany GL -220

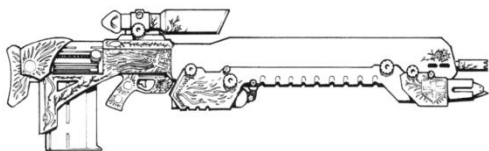
WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-	-	-	N	20

Uwagi: RoF 1, ogień pośredni

Ciężki Karabin Szturmowy HAC-20 „Eruptor”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-2	1	1	-2	-	12	20

Uwagi: Wyposażony w Podwieszany Miotacz Ognia FT-214



Karabin Plazmowy L&A Mk. 43

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	1	-1	-4	-	11	19

Uwagi: Wyposażony w amunicję plazmową, broń szturmowa

Amunicja plazmowa

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	1	-	-	-	11	19

Uwagi: RoF 1, Przeciwpancerna

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

Granatnik Podwieszany GW -170

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

Uwagi: RoF: 1, ogień pośredni

Karabiny Wyborowe

Karabin Wyborowy Mephisto

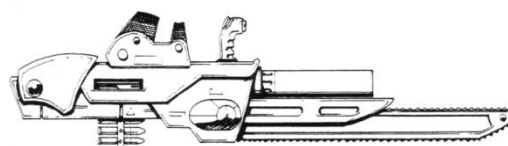
WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-2	1	2	3	1	15	20

Karabiny Maszynowe

Lekki Karabin Maszynowy AC-40 „Justifier”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	3x3	2x2	-1	-	-	10	20

Uwagi: Wyposażony w Bagnet Łańcuchowy „Disemboweler”



Bagnet Łańcuchowy „Disemboweler”

WW	Dam
0	ST+4

Uwagi: Rozrywająca

Lekki Karabin Maszynowy AC-40 Mk. II „Gabriel”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	3x3	2x2	-1	-	-	12	20

Uwagi: Wyposażony w Bagnet Łańcuchowy „Disemboweler” i Podwieszany Miotacz Ognia FT-214

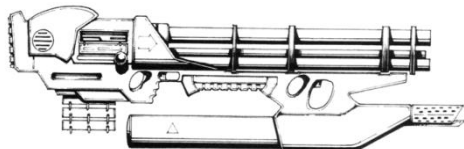
Lekki Karabin Maszynowy MG-40

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

Ciężki Karabin Maszynowy AC-41 „Purifier”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	4x3	3x2	-2	-4	-	13	20

Uwagi: Nieparzysty wynik rzutu na trafienie traktowany jest jako Przebijający. Wyposażony w Podwieszany Miotacz Ognia FT-20

**Działa i Działka Automatyczne****Działko AC-45**

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-1x2	-2x2	-3	-3	-	14	20

Uwagi: Przeciwpancerny.

Działko Annointer

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

Uwagi: Przeciwpancerny

Granatniki ręczne, wyrzutnie rakiet i moździerz**Granatnik GL-405**

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

Uwagi: Ogień pośredni

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.

Miotacze Ognia**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

Podwieszany Miotacz Ognia FT-214

WW	Wzornik	Dam	Jam
-	Mały MO	10	20

Uwagi: Zapalająca, RoF 1

Podwieszany Miotacz Ognia FT-20

Wzornik	Dam	Jam
MO	10	20

Uwagi: Zapalająca, RoF 1

Wyposażenie dodatkowe dla pojazdów**Zestaw noktowizyjny**

Załoga jest wyposażona w noktowizory. Można dokupić do Aniołów Śmierci za +2 pkt./model.

Zestaw łączności

Zasięg dowodzenia Aniołów Śmierci zostaje zwiększony do 10". Kosztuje +5 pkt/oddział.

Sztuka

Zasady ogólne

Model korzystający ze Sztuki obowiązują następujące zasady:

- Model może korzystać tylko z tych zaklęć czy technik, które wykupi wcześniej (każde z nich wykupujemy oddzielnie).
- Model może wykupywać zaklęcia i techniki tylko z tych dyscyplin Sztuki, które ma wyszczególnione w opisie (może je łączyć z różnych dyscyplin). Jeśli nie ma sprecyzowanego z jakiej dyscypliny może korzystać, oznacza to że może wybierać z dowolnej.
- Każdy model może wybierać maksymalnie z tylu dyscyplin, ile wynosi wartość jego umiejętności Sztuka.
- O ile nie jest napisane inaczej, wszystkie efekty zaklęć i technik które pozostają w grze, utrzymują się do początku następnej aktywacji jednostki na którą zostały rzucone.

Przykład: *Mystyk Świętych Wojowników posiada umiejętność Sztuka: 1 (Przewidywanie, Mentalizm). Oznacza to że może wybrać zaklęcia i techniki albo ze Sztuki Mentalizmu, albo ze Sztuki Przewidywania (ale nie z obydwu).*

Ilość technik i zaklęć

Model może znać łącznie następującą liczbę technik i zaklęć:

- Sztuka: 1 – max. 2 techniki/zaklęcia
- Sztuka: 2 – max. 4 techniki/zaklęcia
- Sztuka: 3 – maks. 6 technik/zaklęć

Poziomy zaklęcie

Każde zaklęcie ma poziomy działania – domyślnym jest Poziom 0, i trudność rzucenia na tym poziomie jest zapisana w rubryce „Trudność”. Podniesienie poziomu działania o 1 zwiększa trudność rzucenia zaklęcia o +2, jego efekt zmienia się wtedy na zapisany w odpowiedniej rubryce „Efekt”. Model może wybrać maksymalnie taki poziom ile wynosi wartość jego umiejętności Sztuka.

Przykład: *Mystyk Elitarnej Piechoty (Sztuka 1) chcąc wzmocnić swoje zaklęcie, może maksymalnie wybrać Poziom 1, zwiększa w ten sposób trudność rzucenia zaklęcia o 2. Znacząca Sztuki (Sztuka 3) może zdecydować się na Poziom 1, 2 lub 3 działania zaklęcia, ale wtedy trudność jego rzucenia zwiększa się odpowiednio o 2, 4 lub 6.*

Zasięgi działania zaklęć

Mogą być trzy zasięgi działania zaklęcia:

- Osobisty – model rzuca zaklęcie na siebie
- Zasięg wyrażony w calach
- Zasięg będący pod wzornikiem

Cele działania zaklęć

Są trzy rodzaje celów zaklęć:

- Model – celem może być dowolny model w zasięgu i w LOS, zasada priorytetu celu jest uwzględniana przy wyborze modelu.
- Punkt – celem zaklęcia jest punkt mieszczący się w jego zasięgu oraz LOS modelu rzucającego zaklęcie
- Jednostka – celem mocy może być jednostka której przynajmniej 50% znajduje się w zasięgu zaklęcia i w LOS, zasada priorytetu celu jest uwzględniana przy wyborze modelu.



Sztuka Mentalizmu



Nazwa	Samoulepszenie (koszt: 3)
Rodzaj	technika
Zasięg	osobisty
Cel	model
Trudność	0
Poziom 0	Model zwiększa jedną z wybranych cech (WW, WS, M, S) o 1.
Poziomy:	Efekt:
1	Zwiększa cechę o 2
2	Zwiększa cechę o 3
3	Zwiększa cechę o 4

Nazwa	Lot (koszt: 3)
Rodzaj	technika
Zasięg	osobisty
Cel	model
Trudność	3
Poziom 0	Model otrzymuje zdolność lewitacja i skok.
Poziomy:	Efekt:
1	Może wykonać skok jakby posiadał plecak odrzutowy.

Nazwa	Niewrażliwość (koszt: 3)
Rodzaj	technika
Zasięg	osobisty
Cel	model
Trudność	1
Poziom 0	Model otrzymuje +1 do P.
Poziomy:	Efekt:
1	...+2 do P
2	...+3 do P
3	...+4 do P

Nazwa	Szybkość (koszt: 3)
Rodzaj	technika
Zasięg	osobisty
Cel	model
Trudność	3
Poziom 0	Model otrzymuje +1 R
Poziomy:	Efekt:
1	..oraz daleka szarża 1
2	..oraz daleka szarża 2
3	...oraz +1 A

Nazwa	Lecniczy dotyk (koszt: 3)
Rodzaj	technika
Zasięg	osobisty
Cel	model
Trudność	2
Poziom 0	Model odzyskuje 1 Żw
Poziomy:	Efekt:
1	..oraz zyskuje zdolność Medyk (5) do końca aktywacji.
2	..oraz zyskuje zdolność Medyk (7) do końca aktywacji.

Nazwa	Ukrycie (koszt: 2)
Rodzaj	technika
Zasięg	osobisty
Cel	model
Trudność	1
Poziom 0	Model otrzymuje zdolność Kamuflaż
Poziomy:	Efekt:
1	Model zyskuje Kamuflaż z dodatkowym modyfikatorem -1
2	Model zyskuje zdolność Przebranie
3	Model zyskuje zdolność Skradanie 2

Sztuka Telekinezy



Nazwa	Eksplozja (koszt: 3)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	12"
Cel	model
Trudność	3
Poziom 0	Umieść na celu MWW, zadaje Dam 9
Poziomy:	Efekt:
1	Zasięg 18"
2	Zasięg 24"
3	Zasięg 36 "

Nazwa	Tarcza (koszt: 5)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	osobisty
Cel	model
Trudność	2
Poziom 0	Umieść na modelu rzucającym MWW, przyjazne modele w całości pod wzornikiem otrzymują +1 do P
Poziomy:	Efekt:
1	Umieść na modelu rzucającym DWW, przyjazne modele w całości pod wzornikiem otrzymują +1 do P
2	Umieść na modelu rzucającym MWW, przyjazne modele w całości pod wzornikiem otrzymują +2 do P
3	Umieść na modelu rzucającym DWW, przyjazne modele w całości pod wzornikiem otrzymują +2 do P

Nazwa	Pchnięcie (koszt: 4)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	wzornik strzelby
Cel	model
Trudność	2
Poziom 0	Modele pod wzornikiem otrzymują trafienie o sile 8 (ogłuszający).
Poziomy:	Efekt:
1	...o sile 10 (ogłuszający).
2	zasięg MO, o sile 8 (ogłuszający).
3	zasięg MO, o sile 10 (ogłuszający).

Nazwa	Iluzja (koszt: 6)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	12"
Cel	punkt
Trudność	4
Poziom 0	Umieść na punkcie MWW. Obszar jest dla wrogich modeli przesłoną (z modyfikatorem -1) i terenem trudnym. Udany test wykrywania ignoruje ograniczenia.
Poziomy:	Efekt:
1	... przesłoną (z modyfikatorem -2) ...
2	Umieść na punkcie DWW. Obszar jest dla wrogich modeli przesłoną (z modyfikatorem -2) ...
3	Umieść na punkcie DWW. Obszar jest dla wrogich modeli przesłoną (z modyfikatorem -3) ...

Nazwa	Uderzenie (koszt: 3)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	12'
Cel	model
Trudność	2
Poziom 0	Model otrzymuje trafienie z obr. 12
Poziomy:	Efekt:
1	Zasięg: 18"
2	Zasięg 24"
3	Zasięg 36"

Nazwa	Teleportacja (koszt: 4)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	osobisty
Cel	jednostka
Trudność	3
Poziom 0	Rzucający oraz wszystkie modele w zasięgu 2" od niego zostają przeniesione o 6", po przeniesieniu wszystkie modele muszą znajdować się do 2" od rzucającego. Żaden model nie może być teleportowany więcej niż 1 raz w turze. Jeśli zakłęcie rzucane jest na oddział dołączony do rzucającego, wszystkie modele muszą być w stanie wejść w 2" od modelu rzucającego.
Poziomy:	Efekt:
1	... przeniesiony o 9 "
2	...przeniesiony o 12"
3	... przeniesiony o 15"

Sztuka Egzorcyzmu



Nazwa	Błogosławieństwo kardynała (koszt: 3)
Rodzaj	zaklęcie
Zasięg	osobisty
Cel	model
Trudność	2
Poziom 0	Cel otrzymuje Inspirację ¹
Poziomy:	Efekt:
1	... Inspirację 2
2	... Inspirację 3
3	... Inspirację 4

Nazwa	Egzorcyzmowanie rany (koszt: 5)
Rodzaj	zaklęcie
Zasięg	dotyk
Cel	model
Trudność	3
Poziom 0	Cel odzyskuje ranę jak w przypadku użycia zdolności Medyk. Można uleczyć w ten sposób tylko jeden model w ciągu aktywacji.
Poziomy:	Efekt:
1	zasięg 3"
2	zasięg 6"
3	zasięg 12"

Nazwa	Przepędzenie złych mocy (koszt: 2)
Rodzaj	technika
Zasięg	12"
Cel	jednostka
Trudność	1
Poziom 0	Cel otrzymuje cechę Odporny na Mroczna Harmonia
Poziomy:	Efekt:
1	zasięg 18"
2	zasięg 24"

Nazwa	Przepędzenie złych wpływów (koszt: 1)
Rodzaj	zaklęcie
Zasięg	6"
Cel	jednostka
Trudność	0
Poziom 0	Cel otrzymuje cechę odporny na efekty środowiskowe: 2
Poziomy:	Efekt:
1	odporny na efekty środowiskowe: 4
2	odporny na efekty środowiskowe: 6

Nazwa	Przeżnanie strachu (koszt: 3)
Rodzaj	zaklęcie
Zasięg	6"
Cel	jednostka
Trudność	3
Poziom 0	Jednostka może natychmiast podjąć próbę zebrania się. Dana jednostka może być poddana efektowi tego zaklęcia tylko raz w ciągu tury.
Poziomy:	Efekt:
1	zasięg 12"
2	zasięg 18"
3	zasięg 24"

Nazwa	Przeżnanie złych myśli (koszt: 4)
Rodzaj	zaklęcie
Zasięg	6"
Cel	jednostka
Trudność	3
Poziom 0	Cel musi wykonać test Dw żeby zaatakować wrogi model. Jeśli nieudany musi wykonać inną akcję niż atak.
Poziomy:	Efekt:
1	zasięg 12"
2	zasięg 18"
3	zasięg 24"

Sztuka Przewidywania



Nazwa	Odczytanie aury (koszt: 2)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	6"
Cel	jednostka
Trudność	2
Poziom 0	Cel otrzymuje zdolność Zmysł Drapieżnika: 2
Poziomy:	Efekt:
1	... Zmysł Drapieżnika: 4
2	... Zmysł Drapieżnika: 6

Nazwa	Przebłyśk przyszłości (koszt: 2)
Rodzaj	technika
Zasięg	osobisty
Cel	model
Trudność	1
Poziom 0	Model może przerzucić najbliższy test jednej z cech WW, WS, P, Dw (inny niż morale i inicjatywa), wybierz podczas rzucania.
Poziomy:	Efekt:
1	...najbliższe 2 testy w tej turze
2	...najbliższe 3 testy w tej turze
3	...najbliższe 4 testy w tej turze

Nazwa	Czułość (koszt: 1)
Rodzaj	technika
Zasięg	6"
Cel	model
Trudność	0
Poziom 0	Cel otrzymuje czekanie
Poziomy:	Efekt:
1	zasięg 12"
2	zasięg 18"

Nazwa	Szafirowe przecucie (koszt: 1)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	6"
Cel	jednostka
Trudność	2
Poziom 0	Cel otrzymuje zdolność Unik
Poziomy:	Efekt:
1	zasięg 12"
2	zasięg 18"

Nazwa	Jasnowidzenie (koszt: 4)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	osobisty
Cel	model/ specjalny
Trudność	3
Poziom 0	Gracz otrzymuje +1 do rzutu na inicjatywę
Poziomy:	Efekt:
1	Rodzaj: technika, oraz otrzymuje +2 do rzutu na inicjatywę
2	Rodzaj: technika, oraz otrzymuje +3 do rzutu na inicjatywę
3	Rodzaj: technika, oraz otrzymuje +4 do rzutu na inicjatywę

Nazwa	Wizja (koszt: 2)
Rodzaj	zakłęcie
Zasięg	specjalny
Cel	specjalny
Trudność	4
Poziom 0	Przeciwnik musi wskazać jednostkę która zostanie aktywowana jako następna. Może wykonać test Dw modelem dowódcy armii w celu odparcia czaru.
Poziomy:	Efekt:
1	... Dw -3 ...
2	... Dw -6 ...
3	Przeciwnik nie może odpierać