

**MUTANT
CHRONICLES**

CAPITOL™



PRIDE AND PROFIT

CAPITOL MEGACORPORATION



ARMED FORCES OF CAPITOL: AFC

Brygady Wolności	3
Ciężka Piechota	4
Kawaleria Powietrzna Ciężkiej Piechoty	4
Porucznik Piechoty	5
Motory Zwiadowcze Pegaz	5
Żołnierze Zagłady Capitolu	5
Dog Soldiers	5
Airborne Rangers	6
Porucznik Airborne Rangers	6
Wolni Marines	6
Żołnierze Zachodzącego Słońca	7
Por. Żołnierzy Zachodzącego Słońca	7
Mitch Hunter i Big Bob Watts	8
Agent MIC	9
Oficer Frontowy	9
Pułkownik	9
Oficer sztabowy	9
Jake Kramer	9
Sierżant William Carter	9

WSPARCIE ARMED FORCES

Drużyna Karabinów Maszynowych	
Ciężkiej Piechoty	10
Drużyna Moździerzy Ciężkiej Piechoty	10
Pancerz Bojowy Orka Mk II	10

Dodatkowe zasady tworzenia armii Capitolu

Gracz wybiera, czy gra oddziałami Armed Forces, czy łączy oddziały Armed Forces z oddziałami Ground Forces lub Naval Command. W takim przypadku oddział Elitarny Ground Forces lub Naval Command może przypadać na oddział Podstawowy z Armed Forces, jak również oddział Elitarny z Armed Forces może przypadać na jeden oddział Podstawowy z Ground Forces lub Naval Command. Gracz może również zdecydować, że do wybranego rodzaju sił (Ground Forces lub Naval Command) doda Jednostki z drugiego rodzaju sił zbrojnych. Wystawiane są one wtedy z cechą Konsultant, oprócz normalnych restrykcji wystawiania oddziałów i modeli pojedynczych.

Specjalna zdolność armii: Przewaga w powietrzu.

Grając armią Capitolu możliwe jest rozpatrzenie dwóch Markerów Nalotów w każdej turze.

Specjalna zdolność armii: Na Żywo!

Na początku każdej tury (przed rzutem na Inicjatywę) gracz może wybrać jedną Jednostkę, która będzie pod wpływem działania Reporterów Polowych. Wybrana Jednostka otrzymuje premię +1 do WW i WS, a także umiejętność Wysokie Morale: 1. Premia działa do końca tury. Każdy zabity model będący pod działaniem zdolności Na Żywo! liczy się podwójnie podczas liczenia Małych Punktów za Straty.

GROUND FORCES OF CAPITOL: GFC

Piechota Pustynna	11
Porucznik Pustynnej Piechoty	11
Kawaleria Powietrzna Pustynnej Piechoty	12
Pustynne Skorpiony	12
Porucznik Pustynnych Skorpionów	12
Marsjańskie Banshee	13
Porucznik Marsjańskich Banshee	13
Rangers	14
Porucznik Rangersów	14

WSPARCIE GROUND FORCES

Purpurowe Rekiny	15
As Powietrzny Topper Harley	15

CAPITOL NAVAL COMMAND: CNC

Marines	16
Porucznik Marines	16
Szturmowi Marines	17
Porucznik Szturmowych Marines	17
Morskie Lwy	18
Porucznik Morskich Lwów	18
Straż Colby'ego	19
Porucznik Straży Colby'ego	19
Nathan R. Parish	19

WSPARCIE NAVAL COMMAND

Pancerze Bojowe Orka	20
Dodatkowy ekwipunek	21
Zbrojownia Capitolu	22

PANCERZE CAPITOLU

HFMP5-93 TORTOISE MK I: P18, R maks. 4 (Ciężka piechota, Żołnierze Zachodzącego Słońca)

HFMP5-94 TORTOISE MK II: P20, R maks. 3 (Airborne Rangers, Pułkownik, Oficer sztabowy, Oficer Frontowy, Marsjańskie Banshee, Szturmowi Marines (wersja wzmocniona))

HFMP5-94B TORTOISE MK IIB: P20, R maks. 3, ST: 1 (Rangers)

AJHMPS 12 PANTHER: P18, R maks 4, ST: 1 (ST: 3 Dżungla), Wspinaczka: (Marines (wersja Budżetowa), Morskie Lwy, Wolni Marines, Straż Colby'ego)

ADMP5 4 SURVIVOR: P18, R maks 4, St: 1 (ST: 4 (Pustynia)) (Dog Soldiers, Piechota pustynna (wersja Budżetowa), Pustynne Skorpiony)

ADMP5 4 SURVIVOR: P 16, r. Maks 4, St: 1 (Brygady wolności)

ARMED FORCES OF CAPITOL: AFC

BRYGADY WOLNOŚCI

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 8/16

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	10	3	1	4	4	16	2	21

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper
Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1, Egzekucja

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	4	16	2	17

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż,
Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 1

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	4	16	2	15

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Nóż,
Umiejętności: Survival: 1, 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	4	16	2	14

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Nóż
Umiejętności: Survival: 1, Wysunięty Obserwator: 10

Szeregowy: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 4-12

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	4	16	2	13

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Nóż.
Umiejętności: Survival: 1

Szeregowy z LKM: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	4	16	2	16

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, Nóż
Umiejętności: Survival: 1

Szeregowy z Granatnikiem: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	4	16	2	17

Wyposażenie: Granatnik M-40, Nóż
Umiejętności: Survival: 1

Szeregowy z Wyrzutnią Rakiet: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
5	6	-	8	3	1	4	4	16	2	18

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet DPAT-9, Nóż
Umiejętności: Survival: 1



CIĘŻKA PIECHOTA

Oddział podstawowy, Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/16
Próg Morale: 4, 1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Uwagi: Cały oddział może zamienić Karabin Szturmowy M50 na Karabinek CAR-24 lub Karabin Szturmowy Calix (za + 0,5 pkt/model)

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	10	3	1	4	3	18	2	22

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet, Miecz Łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Wysunięty Obserwator: 10

Szeregowy: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 4-12

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	3	18	2	16

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Nóż
Umiejętności:

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	3	18	2	17

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Nóż
Umiejętności: Dowódca: Sekcja

Medyk: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	3	18	2	18

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Nóż
Umiejętności: Medyk: 5

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	3	18	2	17

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Nóż
Umiejętności: Wysunięty Obserwator: 10, Bystry Wzrok

Szeregowy z LKM: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	3	18	2	19

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, Nóż

Szeregowy z CKM: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	3	18	2	21

Wyposażenie: Ciężki Karabin Maszynowy M-89, Nóż

Szer. z Granatnikiem: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	3	18	2	20

Wyposażenie: Granatnik M-40

Szeregowy z WR: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	3	18	2	21

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet DPAT-9, Nóż
Umiejętności: Łowca Czołgów

Snajper: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	9	3	1	4	3	18	2	22

Wyposażenie: Karabin Wyborowy SR-50, Nóż
Umiejętności: Snajper

KAWALERIA POWIETRZNA CIĘŻKIEJ PIECHOTY

Oddział Ciężkiej Piechoty Capitolu może zostać przekształcony w Kawalerię Powietrzną Ciężkiej Piechoty. W takim wypadku struktura oddziału ulega zmianie na przedstawioną poniżej. Porucznik Kawalerii Powietrznej Ciężkiej Piechoty może zostać dołączony przed bitwą do takiego oddziału (będzie w tym wypadku traktowany identycznie, jak oficer dołączony w trakcie bitwy, może skorzystać z zasady Śmigłowiec Transportowy).

Oddział podstawowy

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 6/10 (nie wliczając śmigłowca i załogi)
Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Pilot: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1 na Śmigłowiec Transportowy H-12 Condor

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	4	17	2	-

Wyposażenie:
Umiejętności:

Strzelec: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1 na Śmigłowiec Transportowy H-12 Condor

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	10	-	9	3	1	4	4	17	2	-

Wyposażenie:
Umiejętności:

Śmigłowiec Transportowy H-12 Condor: latający pojazd zamknięty, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
					3	-	-	20	6	40

Wyposażenie: Ciężki Karabin Maszynowy M89B
Umiejętności: Ciężki Pancerz, Śmigłowiec Transportowy





MOTORY ZWIADOWCZE PEGAZ

Oddział podstawowy,
Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 3/5
Próg Morale: 2
Uwagi: Wszystkie modele mogą nabywać Lornetki i Skanery.

Sierżant: śmiertelnik, kawaleria, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	9	-	10	3	2	4	-	-	-	29

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy Sherman .55G Model 15 „Ironfist”
Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Rekonesans: 2, Wysunięty Obserwator: 10, Bystry Wzrok

Zwiadowca: śmiertelnik, kawaleria, wymagany 2-4

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	2	4	-	-	-	26

Wypożyczenie: Pistolet Maszynowy Sherman .55G Model 15 „Ironfist”
Umiejętności: Rekonesans: 2, Bystry Wzrok

Motor Zwiadowczy Pegaz: kawaleria, poduszkiowiec, 1 na każdego członka oddziału

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
					-		6	17	3	-

Wypożyczenie:

DOG SOLDIERS

Oddział elitarny, Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 1/3

Dog Soldier: śmiertelnik, przewodnik, wymagany 1-3

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	10	3	1	4	4	18	2	23

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet P60 Punisher, Nóż Nomada
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Pustynia)), Nienawiść: 3 (Legion Ciemności), Kamuflaż, Przydział.

Cyberpies: AI: 4, wymagany 1-3 na każdego Dog Soldier

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	-	-	5	3	1	4	5	15	2	9

Wypożyczenie:
Umiejętności: Zmysły Drapieżnika: 6, Atak Wręcz: 8, Atak Grupowy, Na straty.

PORUCZNIK CIĘŻKIEJ PIECHOTY/ KAWALERII POWIETRZNEJ CIĘŻKIEJ PIECHOTY

Model pojedynczy

Porucznik Piechoty: śmiertelnik, dowódca oddziału podstawowego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	11	3	2	4	3	18	2	31

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Miecz Łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Inspiracja: 1 (Gruntty Armed Forces), Wysunięty Obserwator: 12

Uwagi: Porucznik może wymienić Karabin Szturmowy M50 na Karabinek CAR-24 (-1,5 pkt), strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+0,5 pkt).

Porucznik Ciężkiej Piechoty może zostać zakupiony również na oddział Brygad Wolności.

ŻOŁNIERZE ZAGŁADY CAPITOLU

Oddział elitarny, Konsultanci, 1 na Armia

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 2/2, Próg Morale: 0

Uwagi: Obaj Żołnierze Zagłady mogą przebrać się jakby byli Modelami Pojedynczymi.

Żołnierz Zagłady – Wojownik: śmiertelnik, żołnierz elitarnego oddziału wsparcia, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	12	-	14	3	3	5	4	20	2	48

Wypożyczenie: dwa Rewolwery Jenkins .44 Widowmaker High-Power z celownikami kolimatorowymi

Umiejętności: Determinacja, Infiltracja: 2, Survival: 2, Niezawodność, Rewolwerowiec, Pewny Strzał, Desperado, Atak Wtórny

Żołnierz Zagłady – Strzelec: śmiertelnik, żołnierz elitarnego oddziału wsparcia, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	13	-	14	3	3	5	4	20	2	54

Wypożyczenie: jedna broń do wyboru, Miecz Punisher

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty, Determinacja, Infiltracja: 2, Survival: 2, Niezawodność

Uwagi: Przed każdą bitwą może wybrać jedną z następujących broni: Ciężki Karabin Maszynowy M-89, Działo Bauforce HMG1000 Deathlockdrum (z jednym rodzajem granatów) lub Karabin Wyborowy SR-50 z tłumikiem i celownikiem optycznym (otrzymuje również zdolność Refleks i Snajper).



AIRBORNE RANGERS

Oddział elitarny

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/14

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	20	2	27

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Nóż

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

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	3	20	2	23

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż

Umiejętności: Desant, Dowódca: Sekcja

Airborne Ranger: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 4-12

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	3	20	2	22

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż

Umiejętności: Desant

Strzelec Wyborowy: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	10	-	11	3	1	4	3	20	2	24

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż

Umiejętności: Desant, Snajper

Medyk: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	3	20	2	24

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż

Umiejętności: Desant, Medyk: 5

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	3	20	2	23

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Nóż

Umiejętności: Desant, Wysunięty Obserwator: 12

Ranger z LKM: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-3

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	3	20	2	26

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, Nóż

Umiejętności: Desant



PORUCZNIK AIRBORNE RANGERS

Porucznik Airborne Rangers: Śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	2	4	3	20	2	38

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Nóż

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Desant, Inspiracja: 1 (Armed Forces), Wysunięty Obserwator: 12

Uwagi: Porucznik może wymienić Karabin Szturmowy M50 na Karabinek CAR-24 (-1,5 pkt), strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+0,5 pkt).

WOLNI MARINES

Oddział elitarny

Rozmiar Minimalny/
Maksymalny: 5/12

Próg Morale: 2

1 specjalista
na 3 nie-specjalistów



Brak autorytetów

Tylko bohaterowie imienni mogą przyłączyć się do oddziału Wolnych Marines, jak również tylko oni mogą udzielać im Inspiracji, Wydawać Rozkazy oraz Zbierać.

Przetwarzanie jest tylko opcją

Gdy przynajmniej połowa Oddziału Wolnych Marines znajduje się 6 cali lub mniej od Punktów Zwycięstwa, zyskuje ona umiejętność Wysokiego Morale: 3.

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	18	2	30

Wyposażenie: CAR-24, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Trening Partyzancki: 1, Kamuflaż, Determinacja, Nieczysta Walka, Wspinaczka

Wolny Marine: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 3-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	18	2	25

Wyposażenie: CAR-24, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Trening Partyzancki: 1, Kamuflaż, Determinacja, Nieczysta Walka, Wspinaczka

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	18	2	26

Wyposażenie: CAR-24, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Trening Partyzancki: 1, Kamuflaż, Determinacja, Nieczysta Walka, Wspinaczka

Czujka: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	18	2	26

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Trening Partyzancki: 1, Kamuflaż, Determinacja, Nieczysta Walka, Bystry Wzrok, Czujka, Szturm, Wspinaczka

Uwagi: Czujka może wymienić Karabinek CAR-24 na Karabin Szturmowy M50 (+1,5 pkt), strzelbę M-516D (-0,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+2 pkt) oraz dokupić broń jakby była Modelem Pojedynczym.

Wolny Marine z LKM: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	18	2	30

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Trening Partyzancki: 1, Kamuflaż, Determinacja, Nieczysta Walka, Wspinaczka

ŻOŁNIERZE ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA

Oddział elitarny

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/12

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Mogą wykonać Szarżę Banzai zgodnie z zasadami z listy armii Młshima. Cały oddział może zamienić Karabinek CAR-24 na Karabin Szturmowy M50 za + 1,5 pkt/model.

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	10	-	13	3	1	5	4	18	2	29

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, 2xKatana

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Atak Wtórny

Żołnierz Zachodzącego Słońca: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	18	2	24

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, 2xKatana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Atak Wtórny

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	18	2	25

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, 2xKatana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Atak Wtórny, Dowódca: Sekcja

Mistrz Miecza: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	9	-	12	3	2	5	4	18	2	29

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, 2xKatana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Atak Wtórny, Moc Ki: 1 (Szkoła Mistrzów Miecza)

Żołnierz z LKM: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	18	2	29

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, 2xKatana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Atak Wtórny

Żołnierz z Miotaczem Ognia: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	18	2	39

Wyposażenie: Miotacz Ognia Gehenna, 2xKatana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Atak Wtórny

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	18	2	33

Wyposażenie: Działko Deathlockdrum, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Trening Partyzancki: 1, Kamuflaż, Determinacja, Nieczysta Walka, Łowca Czołgów, Wspinaczka

Grenadier: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	18	2	31

Wyposażenie: Granatnik M-40, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Trening Partyzancki: 1, Kamuflaż, Determinacja, Nieczysta Walka, Wspinaczka

PORUCZNIK ŻOŁNIERZY ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA

Model pojedynczy

Porucznik Żołnierzy Zachodzącego Słońca: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	11	-	14	3	2	5	4	18	2	38

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, 2xKatana

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Atak Wtórny, Moc Ki: 1 (Szkoła Mistrzów Miecza)

Uwagi: Porucznik może wymienić Karabinek CAR-24 na Karabin Szturmowy M50 (+1,5 pkt), strzelbę M-516D (-0,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+2 pkt) lub Miotacz Ognia Gehenna (za +15 punktów)



MITCH HUNTER

śmiertelnik, dowódca oddziału elitarnego, konsultant, 1 na armię
 Uwagi: Mitch Hunter może dokupić umiejętność Infiltracja: 2 za +4 pkt.

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	12	-	15	3	3	7	4	20	2	57

Wyposażenie: Spersonalizowana Strzelba M516D, Miecz Honoru
 Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Inspiracja: 2, Determinacja, Survival: 3, Kamuflaż, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Brak czasu by umrzeć, Niezawodność

Pride: żołnierz, opcjonalny 0-1 na Mitcha Huntera

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	-	-	8	3	2	4	5	13	1	12

Wyposażenie:

Umiejętności: Zmysły Drapieżnika: 6, Atak Wręcz: 10, Ochroniarz

Gwiazda: Gdy Mitch Hunter znajduje się w armii, Gracz może wyznaczyć 2 Jednostki, które będą pod wpływem umiejętności Na Żywo!

Najlepsi z Najlepszych: Wystawiając w armii Mitcha Huntera możliwe jest przekształcenie jednego oddziału Morskich Lwów w oddział Polaris Trident: M50 zostaje zamieniony na Karabin Szturmowy Calix, a Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla) na Survival: 1 (Survival: 3 (Tundra). Dodatkowo oddział traktuje wszystkie przeszkody wodne jako Teren Bardzo Trudny zamiast Niedostępny.



„WIELKI” BOB WATTS

śmiertelnik, dowódca oddziału elitarnego, konsultant, 1 na armię

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	11	-	14	3	3	8	4	20	2	63

Wyposażenie: Działko Bauforce MC 2000 Atlas

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Inspiracja: 2 (Wolni Marines, Ciężka Piechota), Kamuflaż, Determinacja, Survival: 3, Walka Wręcz: 14 (Ogłuszający), Brak Czasu by Umrzeć, Niezawodność

Uwagi: Bob Watts może wymienić Działko Bauforce MC 2000 Atlas na 2 Sprężone Ciężkie Karabiny Maszynowe M-89.

Wychowanek Wolnych Marines: Bob Watts może dokupić umiejętność Trening Partyzancki: 1 za +2 pkt. Gdy znajduje się w Armii, raz w czasie gry, gdy gracz zdecyduje się na wystawienie na stół Jednostki z umiejętnością Trening Partyzancki: 1, gracz dodaje +2 do swojego rzutu na Inicjatywę w tej turze.



SPECJALNA GRUPA UDERZENIOWA „BŁYSKAWICA”

Notka od autorów: Można nią grać tylko za zgodą przeciwnika.

Specjalna Grupa Uderzeniowa „Błyskawica” musi spełniać następujące warunki:

- Zarówno Mitch Hunter jak i Big Bob Watts muszą znaleźć się w armii (nie posiadają wtedy klasyfikacji Konsultant)
- Armia może – poza Mitchem i Bobem – zawierać wyłącznie następujące oddziały i modele:
 - **Wolni Marines** – do potrzeb budowy armii liczeni są jako oddział podstawowy, obowiązkowe jest wystawienie co najmniej jednego takiego oddziału
 - **Szturmowi Marines**
 - **Airborne Rangers** – do potrzeb budowy armii liczeni są jako oddział podstawowy, obowiązkowe jest wystawienie co najmniej jednego takiego oddziału
 - **Morskie Lwy**
 - **Porucznik Szturmowych Marines**
 - **Porucznik Airborne Rangers**
 - **Porucznik Morskich Lwów**
 - **Żołnierze Zagłady Capitolu** – dla potrzeb budowy armii liczeni są jako oddział Elitarny (bez klasyfikacji Konsultanci)

OFICER FRONTOWY

Model pojedynczy, 1/1000

Oficer Frontowy : śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	11	-	13	3	3	5	3	20	2	45

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz ASH-88 Chainripper
Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna,
Inspiracja: 2, Pewny Strzał, Determinacja, Survival: 1, Wysunięty
Obserwator: 12

Uwagi: Oficer Frontowy może wymienić Karabinek CAR-24 na
Karabin Szturmowy M50 (+1,5 pkt), strzelbę M-516D (-0,5 pkt),
Karabin Szturmowy Calix (+2 pkt) lub Lekki Karabin Maszynowy
M-606 (+6 pkt).

Zawsze na Linii Frontu: Oficer Frontowy może skorzystać z zasa-
dy Śmigłowiec Transportowy, zastępując Porucznika Kawale-
rii Powietrznej Ciężkiej Pichoty lub Piechoty Pustynnej. W takim
przypadku, gdy zostanie uzbrojony w Lekki Karabin Maszynowy
M-606, otrzymuje również cechę Konsultant.

Oficer Frontowy może wymienić używany przez siebie pancerz na:
AJHMPS 12 Panther – P18, R 4, ST: 1 (ST: 3 Dżungla), Wspinaczka
ADMPS 4 Survivor – P 18, R 4, ST: 1 (St: 4 Pustynia)

OFICER SZTABOWY

Model pojedynczy, 1/1000

Oficer Sztabowy : śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	2	4	3	20	2	35

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż
Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna,
Doradca, Wysunięty Obserwator: 12.

Uwagi: Porucznik może wymienić Wyciszony Karabin Szturmowy
M50 na Karabinek CAR-24 (-1,5 pkt), strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub
Karabin Szturmowy Calix (+0,5 pkt).

Kontakt ze Sztabem: Wszystkie modele będące w Zasięgu Dowo-
dzenia Oficera Sztabowego dodają +4 do DW podczas Zmiany
Priorytetu celu.

PUŁKOWNIK

Model pojedynczy

Pułkownik: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	15	3	2	4	3	20	2	37

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet Sherman .74 Mo-
del 13 Bolter, Nóż
Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Taktyczny: Drużyna, In-
spiracja: 3, Wysunięty Obserwator: 14

Uwagi: Pułkownik może wymienić Karabin Szturmowy M50 na Ka-
rabinek CAR-24 (-1,5 pkt), strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub Karabin
Szturmowy Calix (+0,5 pkt).

AGENT MIC (MILITARY INTELLIGENCE CORPS)

Członek Wywiadu: Agent MIC może wykrywać karty rozstawie-
nia jakby posiadał umiejętność Rekonesans: 1, dokonać wymia-
ny pancerza jak Oficer Frontowy oraz kupować wyposażenie dla
modeli z umiejętnością Snajper (w każdym wariantcie).

Agent MIC: śmiertelnik, model pojedynczy

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	11	-	12	3	2	5	3	20	2	34

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet Sherman .74 Mo-
del 13 Bolter z tłumikiem, Miecz Punisher
Umiejętności: Skradanie: 2 lub Infiltracja: 2, Kontrwywiad, do wyboru:
• Wysunięty Obserwator: 14 i Bystry Wzrok • Snajper • Trening Sa-
perski i Unik



SIERŻANT WILIAM CARTER

Model pojedynczy, 1 na Armię

Uwagi: 1 sierżant Ciężkiej Piechoty, Piechoty Pustynnej lub Mari-
nes może zostać zamieniony na Sierż. Wiliama Cartera. Charak-
terystyka modelu zostaje zamieniona na podaną poniżej.

Sierż. Wiliam Carter: śmiertelnik, dowódca oddziału podstawowego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	2	5	4	19	2	34

Wyposażenie: Karabin Szturmowy PPX, Kastety
Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Od-
porny na Morale, Survival: 1



JAKE KRAMER

Model pojedynczy, 1 na armię, Konsultant

Uwagi: Aby wystawić Jake Kramera, należy posiadać min. 1 od-
dział Wolnych Marines lub Agentu MIC
Jake Kramer: śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	11	-	13	3	3	5	4	18	2	52

Wyposażenie: Miotacz Ognia Gehenna, Pistolet Pirania
Umiejętności: Survival: 1, Trening Partyzancki: 1, Wysunięty Obser-
wator: 12, Nleczysta Walka, Trening Saperski

WSPARCIE ARMED FORCES

SEKCJA KARABINÓW MASZYNOWYCH

Podstawowy oddział wsparcia

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 1/3

Próg Morale: 0

Uwagi: Aby wystawić Sekcję Broni Ciężkiej Piechoty należy wystawić przynajmniej 1 oddział Ciężkiej Piechoty lub Piechoty Pustynnej. Na każde 2 takie oddziały jedna Sekcja Broni Ciężkiej Ciężkiej Piechoty może zostać wystawiona nie zajmując slotu suportu.

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

Oficer: śmiertelnik, dowódca, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	10	3	1	4	3	18	2	21

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet Sherman .74 Mod. 13 Bolter

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna

Sekcja KM: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 1-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	2	4	3	18	2	28

Wyposażenie: Ciężki Karabin Maszynowy M89B, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter

Umiejętności: Sekcja Broni Ciężkiej: Ciężki Karabin Maszynowy M89B, Niezgrabny

SEKCJA MOŹDZIERZY

Podstawowy oddział wsparcia

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 1/3

Próg Morale: 0

Uwagi: Aby wystawić Sekcję Broni Ciężkiej Piechoty należy wystawić przynajmniej 1 oddział Ciężkiej Piechoty lub Piechoty Pustynnej. Na każde 2 takie oddziały jedna Sekcja Broni Ciężkiej Ciężkiej Piechoty może zostać wystawiona nie zajmując slotu suportu.

Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	10	3	1	4	3	18	2	18

Wyposażenie: Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter

Umiejętności: Wysunięty Obserwator: 10

Sekcja Moździerz: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 1-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	2	4	3	18	2	32

Wyposażenie: Moździerz M-224, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter

Umiejętności: Sekcja Broni Ciężkiej: Moździerz M-224, Artyleria, Niezgrabny

PANCERZ BOJOWY ORKA MK II

Pancerz Bojowy Orka MK II: kroczący pojazd zamknięty, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	4	-	4	22	6	138

Wyposażenie: Lekkie Działko Sherman Trinity 20mm, Podwójnie Sprężona Wyrzutnia Rakiet DPAT-13, Ciężki Karabin Maszynowy M89B, Ciężka Strzelba M-520,

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Uwagi: Lekkie Działko obsługiwane przez Kierowcę z polem ostrzału 180° do przodu.

Ciężka Strzelba obsługiwana przez Kierowcę z polem ostrzału 180° do przodu.

Podwójnie Sprężona Wyrzutnia Rakiet DPAT-13 obsługiwana przez Kierowcę z polem ostrzału 180° do przodu.

Ciężki Karabin Maszynowy obsługiwany przez Strzelca z polem ostrzału 360°.

Kierowca: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 1 na Pancerz Bojowy Orka MK II

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
-	8	-	12	3	1	-	-	18	-	-

Wyposażenie: -

Umiejętności: Łowca Czołgów

Strzelec: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1 na Pancerz Bojowy Orka MK II

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
-	8	-	12	3	1	4	3	18	2	29

Wyposażenie: -

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty



CAPITOL GROUND FORCES: CGF

PIECHOTA PUSTYNNNA

Oddział podstawowy

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/14

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	9	-	10	3	1	4	4	17	2	23

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Calix, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Maska Przeciwgazowa, Nóż

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia)), Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Wysunięty Obserwator: 10

Szeregowy: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 4-12

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	8	-	9	3	1	4	4	17	2	17

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Calix, Maska Przeciwgazowa, Nóż

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia))

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	8	-	9	3	1	4	4	17	2	18

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Calix, Maska Przeciwgazowa, Nóż

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

Medyk: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	8	-	9	3	1	4	4	17	2	19

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Calix, Maska Przeciwgazowa, Nóż

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia)), Medyk: 5

Strzelec Wyborowy: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	9	-	9	3	1	4	4	17	2	19

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Calix, Maska Przeciwgazowa, Nóż

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia)), Snajper

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	8	-	9	3	1	4	4	17	2	18

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Maska Przeciwgazowa, Nóż

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia)), Wysunięty Obserwator: 10

Szeregowy z LKM: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	8	-	9	3	1	4	4	17	2	20

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, Maska Przeciwgazowa, Nóż

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia))

Szer. z Granatnikiem: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	8	-	9	3	1	4	4	17	2	21

Wyposażenie: Granatnik M-40, Nóż, Maska Przeciwgazowa

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia))

Szeregowy z WR: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	8	-	9	3	1	4	4	17	2	22

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet DPAT-9, Nóż, Maska Przeciwgazowa

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia)), Łowca Czołgów

Snajper: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	9	-	9	3	1	4	4	17	2	23

Wyposażenie: Karabin Wyborowy SR-50, Maska Przeciwgazowa, Nóż

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia)), Snajper

PORUCZNIK PUSTYNNNEJ PIECHOTY

Model pojedynczy

Porucznik Piechoty: śmiertelnik, dowódca oddziału podstawowego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	11	3	2	4	4	17	2	33

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Miecz Łańcuchowy ASH-88 Chainripper, Maska Przeciwgazowa

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Inspiracja: 1 (Piechota Pustynna), Wysunięty Obserwator: 12, Survival: 1 (Survival: 2 (Pustynia))

Uwagi: Porucznik może wymienić Karabin Szturmowy M50 na Karabinek CAR-24 (-1,5 pkt), strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+0,5 pkt).



KAWALERIA POWIETRZNA PUSTYNNYJ PIECHOTY (WARIANT ODDZIAŁU)

Oddział Pustynnej Piechoty może zostać przekształcony w Kawalerię Powietrzną Pustynnej Piechoty. W takim wypadku struktura oddziału ulega zmianie na przedstawioną poniżej. Porucznik Pustynnej Piechoty może zostać dołączony przed bitwą do takiego oddziału (będzie w tym wypadku traktowany identycznie, jak oficer dołączony w trakcie bitwy, może skorzystać z zasady Śmigłowiec Transportowy).

Oddział podstawowy

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/10 (nie wliczając śmigłowca i załogi)

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Pilot: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1 na Śmigłowiec Transportowy H-12 Condor

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	4	17	2	-

Wypożyczenie: Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter
Umiejętności:

Strzelec: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1 na Śmigłowiec Transportowy H-12 Condor

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	10	-	9	3	1	4	4	17	2	-

Wypożyczenie: Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter
Umiejętności:

Śmigłowiec Transportowy H-12 Condor : latający pojazd zamknięty, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
					3	-	-	20	6	40

Wypożyczenie: Ciężki Karabin Maszynowy M89B
Umiejętności: Ciężki Pancerz: 1, Śmigłowiec Transportowy



PUSTYNNY SKORPIONY

Oddział elitarny, Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/12

Próg Morale: 3, 1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Cały oddział może dokupić Kombinezon Maskujący za +1 pkt/model oraz wymienić Karabin Szturmowy M50 z tłumikiem na Karabin Szturmowy Calix z tłumikiem za +0,5 pkt.

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	11	-	13	3	1	5	4	18	2	30

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50 z tłumikiem, Miecz Punisher
Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Survival: 4 (Pustynia)), Kamuflaż, Zasadzka

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	5	4	18	2	27

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50 z tłumikiem, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Pustynia)), Kamuflaż, Dowódca: Sekcja, Zasadzka

Pustynny Skorpion: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 3-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	5	4	18	2	26

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50 z tłumikiem, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Pustynia)), Kamuflaż, Zasadzka

Strzelec Wyborowy: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	11	-	12	3	1	5	4	18	2	29

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50 z tłumikiem, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Pustynia)), Kamuflaż, Snajper, Zasadzka

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	5	4	18	2	27

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50 z tłumikiem, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Pustynia)), Kamuflaż, Wysunięty Obserwator: 12, Zasadzka

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	5	4	18	2	32

Wypożyczenie: Działko Bauforce Deathlockdrum, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Pustynia)), Kamuflaż, Łowca Czołgów, Zasadzka

Snajper: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	11	-	12	3	1	5	4	18	2	31

Wypożyczenie: Karabin Wyborowy SR-50 z tłumikiem, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Pustynia)), Kamuflaż, Snajper, Zasadzka

PORUCZNIK PUSTYNNYCH SKORPIONÓW

Model pojedynczy

Porucznik Pustynnych Skorpionów: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	12	-	14	3	2	5	4	18	2	40

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50 z tłumikiem, Miecz Punisher
Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Survival: 4 (Pustynia)), Kamuflaż, Zasadzka

Uwagi: Porucznik może wymienić Wyciszony Karabin Szturmowy M50 na Karabin Szturmowy Calix z tłumikiem (+0,5 pkt) oraz dokupić umiejętność Snajper za +2 pkt.

MARSJAŃSKIE BANSHEE

Oddział elitarny - **Wariant Strzelecki**
Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/10
Próg Morale: 3
1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	11	-	13	3	1	5	3/5	20	2	32

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż, Plecak Rakietowy
Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Nienawiść: 2 (Mishima, Legion Ciemności)

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	5	3/5	20	2	28

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż, Plecak Rakietowy
Umiejętności: Nienawiść: 2 (Mishima, Legion Ciemności), Dowódca: Sekcja

Marsjański Banshee: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 3-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	5	3/5	20	2	27

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż, Plecak Rakietowy
Umiejętności: Nienawiść: 2 (Mishima, Legion Ciemności)

Czujka: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	5	3/5	20	2	29

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż, Plecak Rakietowy
Umiejętności: Czujka, Nienawiść: 2 (Mishima, Legion Ciemności), Wysłany Obserwator: 12

Uwagi: Czujka może wymienić Karabin Szturmowy M50 na Karabinek CAR-24 (-1,5 pkt), strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+0,5 pkt) oraz dokupić broń jakby była Modelem Pojedynczym.

Banshee z LKM: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	5	3/5	20	2	31

Wypożyczenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, Nóż, Plecak Rakietowy.
Umiejętności: Nienawiść: 2 (Mishima, Legion Ciemności)

PORUCZNIK MARSJAŃSKICH BANSHEE

Wariant Szturmowy

Porucznika Marsjańskich Banshee: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	10	-	14	3	2	5	3/5	20	2	41

Wypożyczenie: Miecz Łańcuchowy ASH-88 Chainripper, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Plecak Rakietowy
Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Nienawiść: 3 (Mishima, Legion Ciemności), Determinacja, Atak Wtórny

Uwagi: Porucznik Marsjańskich Banshee może wymienić Karabin Szturmowy M50 na Karabinek CAR-24 (-1,5 pkt), strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+0,5 pkt) oraz w obu wariantach może dokupić Lekki Miotacz Ognia za + 5 pkt.

Oddział elitarny - **Wariant Szturmowy**
Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/10
Próg Morale: 2
1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Saperzy: Do dwóch modeli w oddziale może nabyć Mlny Magnetyczne

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	5	3/5	20	2	31

Wypożyczenie: Miecz Łańcuchowy ASH-88 Chainripper, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Plecak Rakietowy
Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Nienawiść: 2 (Mishima, Legion), Determinacja, Atak Wtórny.

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	8	-	12	3	1	5	3/5	20	2	28

Wypożyczenie: Miecz Łańcuchowy ASH-88 Chainripper, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Plecak Rakietowy
Umiejętności: Nienawiść: 2 (Mishima, Legion Ciemności), Determinacja, Dowódca: Sekcja, Atak Wtórny.

Marsjański Banshee: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	8	-	12	3	1	5	3/5	20	2	27

Wypożyczenie: Miecz Łańcuchowy ASH-88 Chainripper, Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter, Plecak Rakietowy
Umiejętności: Nienawiść: 2 (Mishima, Legion Ciemności), Determinacja, Atak Wtórny.

Banshee z Miot. Ognia: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	8	-	12	3	1	5	3/5	20	2	32

Wypożyczenie: Lekki Miotacz Ognia, Miecz Łańcuchowy ASH-88 Chainripper, Plecak Rakietowy.
Umiejętności: Nienawiść: 2 (Mishima, Legion Ciemności), Determinacja, Atak Wtórny



Wariant Strzelecki
Porucznika Marsjańskich Banshee: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	12	-	14	3	2	5	3/5	20	2	41

Wypożyczenie: Karabin Szturmowy M50, Nóż, Plecak Rakietowy
Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Nienawiść: 3 (Mishima, Legion Ciemności)

RANGERS

Oddział elitarny

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/10

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Zdolność Desant można zastąpić zdolnością Infiltracja: 2. M50 może zostać zamieniony na Karabin Szturmowy Calix (za + 0,5 pkt/model). W przypadku wymiany wszyscy członkowie oddziału muszą wybrać tą samą zdolność lub broń.

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	11	-	13	3	1	4	3	20	2	31

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Desant, Survival: 2, Rewolwerowiec

Ranger: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 3-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	3	20	2	26

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker

Umiejętności: Desant, Survival: 2, Rewolwerowiec

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	3	20	2	27

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker

Umiejętności: Desant, Survival: 2, Rewolwerowiec, Dowódca: Sekcja,

Medyk: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	3	20	2	28

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker

Umiejętności: Desant, Survival: 2, Rewolwerowiec, Medyk: 5,

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	3	20	2	27

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker

Umiejętności: Desant, Survival: 2, Rewolwerowiec, Wysunięty Obserwator: 12,

Ranger z LKM: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	3	20	2	29

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M606, Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker

Umiejętności: Desant, Survival: 2, Rewolwerowiec,

Saper: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	3	20	2	28

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker, Mina Magnetyczna

Umiejętności: Desant, Survival: 2, Rewolwerowiec, Trening Saperski

Snajper: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	3	20	2	32

Wyposażenie: Karabin Wyborowy SR-50, Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker

Umiejętności: Desant, Survival: 2, Rewolwerowiec, Snajper,

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	3	20	2	33

Wyposażenie: Działo Deathlockdrum, Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker

Umiejętności: Desant, Survival: 2, Rewolwerowiec, Łowca Czołgów

PORUCZNIK RANGERSÓW

Model pojedynczy

Uwagi: Zdolność Desant można zastąpić zdolnością Infiltracja: 2. Taka wymiana może nastąpić tylko w przypadku, gdy oddział Rangersów również dokona takiej wymiany.

Porucznik Rangersów: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	12	-	14	3	2	4	3	20	2	43

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, 2xRewolwer Jenkins .44 Widowmaker

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Desant, Survival: 1, Rewolwerowiec, Desperado.

Uwagi: Porucznik może wymienić Wyciszony Karabin Szturmowy M50 na Karabinek CAR-24 (-1,5 pkt), strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+0,5 pkt).



WSPARCIE CAF DLA GROUND FORCES

PURPUROWE REKINY

Elitarny oddział wsparcia

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 2/3

Uwagi: Załoga rozbitego w powietrzu Purpurowego Rekina lub Wielkiego Szaraka automatycznie ginie. W wypadku odniesienia rany, nie muszą rzucać na tabelkę uszkodzeń pojazdów.

Wielki Szarak: latający pojazd otwarty, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
					2		8	22	3	59

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606 (pole ostrzału 180°)
Umiejętności:

Purpurowy Rekin: latający pojazd otwarty, wymagany 1-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
					2		8	22	3	62

Wyposażenie: Ciężki Karabin Maszynowy M-89 (obsługiwany przez Pilota z polem ostrzału 180°)
Umiejętności:

Uwagi: Jeden model Purpurowego Rekina w oddziale może zamienić Ciężki Karabin Maszynowy M-89 na Działko Bauforce HMG1000 Deathlockdrum.

AS POWIETRZNY TOPPER HARLEY

Model Pojedynczy, 1 na Armie

Topper Harley: śmiertelnik, wymagany 1 na Błękitnego Rekina

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	11	-	14	3	1	4	3	20	2	-

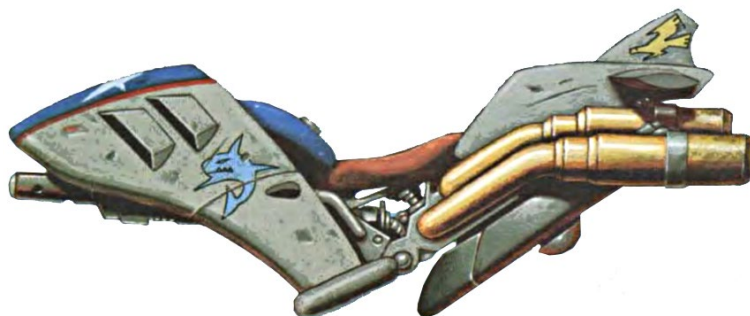
Wyposażenie: Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter
Umiejętności: Dowódca: Kompania, Niezawodność

Błękitny Rekin: latający pojazd otwarty, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
					3		8	22	3	65

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606 (pole ostrzału 180°)
Umiejętności:

Uwagi: Gdy w Armii znajduje się przynajmniej 1 oddział Purpurowych Rekinów, Topper Harley wystawiany jest bez cechy Wsparcie, lecz z klasyfikacją Konsultant. Może on wykonywać Skręt o 360° zamiast 180° oraz jeśli zakończy aktywację wykonując Ruch lub Strzał w Ruchu, do początku jego następnej aktywacji przeciwnik otrzymuje modyfikator -3 do jego trafienia.



Pilot Wilekiego Szaraka:

śmiertelnik, dowódca, wymagany 1 na Wielkiego Szaraka

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	3	18	2	-

Wyposażenie: Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter
Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Wy-sunięty Obserwator: 10

Pilot Purpurowego Rekina: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 1 na Purpurowego Rekina

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	4	18	2	-

Wyposażenie: Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter
Umiejętności:

Strzelec: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 1 na Purpurowego Rekina

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	10	12	9	3	1	4	4	18	2	-

Wyposażenie: Karabinek CAR-24
Umiejętności:



CAPITOL NAVAL COMMAND: CNC

MARINES

Oddział podstawowy

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/14

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	10	3	1	4	4	17	2	23

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Miecz Łańcuchowy ASH-88
Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Kamuflaż, Wspinaczka, Dowódca:
Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Wysunięty Obserwator: 10

Marine: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 4-12

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	4	17	2	17

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Maczeta
Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Kamuflaż, Wspinaczka,

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	4	17	2	18

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Maczeta
Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Kamuflaż, Wspinaczka, Dowódca: Sekcja

Medyk: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	4	17	2	19

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Maczeta
Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Kamuflaż, Wspinaczka, Medyk: 5

Marine z LKM: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	4	17	2	22

Wypożyczenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, Maczeta
Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Kamuflaż, Wspinaczka

Czujka: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	4	17	2	18

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Maczeta
Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Kamuflaż, Wspinaczka, Czujka,
Bystry Wzrok, Szturm

Uwagi: Czujka może wymienić Karabinek CAR-24 na Karabin Szturmowy M50 (+1,5 pkt), strzelbę M-516D (-0,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+2 pkt) oraz dokupić broń jakby była Modelem Pojedynczym.

Marine z Lekkim Miotaczem Ognia: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	4	17	2	21

Wypożyczenie: Lekki Miotacz Ognia, Maczeta
Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Kamuflaż, Wspinaczka

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	4	17	2	26

Wypożyczenie: Działko Bauforce HMG1000 Deathlockdrum, Maczeta
Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Kamuflaż, Wspinaczka, Łowca Czołgów

PORUCZNIK MARINES

Model pojedynczy

Porucznik Piechoty: śmiertelnik, dowódca oddziału podstawowego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	11	3	2	4	4	17	2	32

Wypożyczenie: Karabinek CAR-24, Maczeta
Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Inspi-
racja: 1 (Marines), Wysunięty Obserwator: 12, Survival: 2 (Dżungla)

Uwagi: Porucznik może wymienić Karabinek CAR-24 na Karabin Szturmowy M50 (+1,5 pkt), strzelbę M-516D (-0,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+2 pkt)



Marine Grenadier: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	4	17	2	23

Wypożyczenie: Granatnik M-40, Maczeta
Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Kamuflaż, Wspinaczka

SZTURMOWI MARINES

Oddział elitarny

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/12

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	3	22	2	28

Wyposażenie: Karabinek Szturmowy M-74, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Pewny Strzał, Szturm

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	3	22	2	25

Wyposażenie: Karabinek Szturmowy M-74, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Pewny Strzał, Szturm

Szturmowy Marine: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	3	22	2	24

Wyposażenie: Karabinek Szturmowy M-74, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Szturm

Medyk: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	3	22	2	26

Wyposażenie: Karabinek Szturmowy M-74, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Medyk: 5, Szturm

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	3	22	2	25

Wyposażenie: Karabinek Szturmowy M-74, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Szturm, Wysunięty Obserwator: 12

Marine z CKM: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	3	22	2	30

Wyposażenie: Ciężki Karabin Maszynowy M-89, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Szturm

Marine z Wyrzutnią Rakiet: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	3	22	2	29

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet DPAT-9 Deuce, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Szturm, Łowca Czołgów

Marine z Miotaczem Ognia: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	3	22	2	26

Wyposażenie: Lekki Miotacz Ognia, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Szturm

PORUCZNIK SZTURMOWYCH MARINES

Porucznik Szturmowych Marines: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	11	-	14	3	2	5	3	22	2	40

Wyposażenie: Karabinek Szturmowy M-74, Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Pewny Strzał, Szturm.

Uwagi: Porucznik może wymienić Karabinek Szturmowy M-74 na Ciężki Karabin Maszynowy M-89 (za dopłatą +8 pkt).



MORSKIE LWY

Oddział elitarny

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 5/10

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Zdolność Rekonesans 1 można zastąpić zdolnością Infiltracja: 1 za +2 pkt. Karabinek CAR-24 może zostać zamieniony na Karabin Szturmowy M50 lub Karabin Szturmowy Calix (za +1,5 pkt/model). W przypadku wymiany wszyscy członkowie oddziału muszą wybrać tą samą zdolność lub broń.

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	11	-	14	3	1	5	4	18	2	31

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Punisher
Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Refleks, Determinacja

Kapral: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	18	2	27

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Dowódca: Sekcja, Refleks, Determinacja

Morski Lew: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 3-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	18	2	26

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Refleks, Determinacja

Czujka: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	18	2	28

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Bystri Wzrok, Refleks, Czujka, Szturm, Determinacja

Uwagi: Czujka może wymienić Karabinek CAR-24 na Karabin Szturmowy M50 (+1,5 pkt), strzelbę M-516D (-0,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+2 pkt) oraz dokupić broń jakby była Modelem Pojedynczym.



Medyk: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	18	2	28

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Medyk: 5, Refleks, Determinacja

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	18	2	27

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Wysunięty Obserwator: 12, Refleks, Determinacja

Morski Lew z LKM: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	18	2	31

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Refleks, Determinacja

Morski Lew z Miotaczem Ognia: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	18	2	41

Wyposażenie: Miotacz Ognia Gehenna, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Refleks, Determinacja

Snajper: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	11	-	13	3	1	5	4	18	2	33

Wyposażenie: Karabin Wyborowy „Boski Gniew”, Miecz Punisher
Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Snajper, Refleks, Determinacja

PORUCZNIK MORSKICH LWÓW

Model pojedynczy

Uwagi: Zdolność Rekonesans 1 można zastąpić zdolnością Infiltracja 1 za +2,5 pkt.

Porucznik Morskich Lwów: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	12	-	15	3	2	5	4	18	2	43

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M50, Miecz Punisher
Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Survival: 3 (Dżungla)), Rekonesans: 1, Wspinaczka, Kamuflaż, Refleks, Determinacja, Wysunięty Obserwator: 12

Uwagi: Porucznik może wymienić Karabin Szturmowy M50 na Karabinek CAR-24 (-1,5 pkt), strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+0,5 pkt) lub Lekki Karabin Maszynowy M-606 (+6 pkt)

STRAŻ COLBY'EGO

Oddział elitarny

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 4/8

Próg Morale: 2

Uwagi: Cały oddział może wymienić Karabinek CAR-24 na Karabin Szturmowy M50. Cały oddział może dokupić umiejętność Trening Partyzancki: 2 (Dżungla) za +2 pkt/model.

Pułapki: Na każdy model z umiejętnością Trening Saperski (w tym Porucznik) gracz koszt 2 pkt może wystawić kartę Pola Minowego wybranego rodzaju. Pułapki są umieszczane po rozstawieniu wszystkich Kart Rozstawienia, nie bliżej niż 12 cali od Strefy Rozstawiania przeciwnika oraz nie bliżej niż 3 cale od Punktów Zwycięstwa i Kart Rozstawiania przeciwnika. Po pierwszym zaatakowaniu Karta pola minowego jest usuwana z gry.



Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	10	-	13	3	1	5	4	18	2	31

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Colby'ch

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Survival: 4 (Dżungla)), Mortyfikacja, Skradanie: 2, Wspinaczka

Strażnik: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 2-5

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	18	2	27

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Colby'ch

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Dżungla)), Mortyfikacja, Skradanie: 2, Wspinaczka

Czujka: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	18	2	28

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Colby'ch

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Dżungla)), Mortyfikacja, Skradanie: 2, Bystry Wzrok, Czujka, Szturm, Wspinaczka

Uwagi: Czujka może wymienić Karabinek CAR-24 na Karabin Szturmowy M50 (+1,5 pkt), strzelbę M-516D (-0,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix (+2 pkt) oraz dokupić broń jakby była Modelem Pojedynczym.

Strażnik z LKM: śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	18	2	30

Wyposażenie: Lekki Karabin Maszynowy M-606, Miecz Colby'ch

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Dżungla)), Mortyfikacja, Skradanie: 2, Wspinaczka

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	18	2	28

Wyposażenie: Karabin Szturmowy M-50, Miecz Colby'ch

Umiejętności: Survival: 1 (Survival: 4 (Dżungla)), Mortyfikacja, Trening Saperski, Skradanie: 2, Wspinaczka

PORUCZNIK STRAŻY COLBY'EGO

Model pojedynczy

Porucznik Straży Colby'ego: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	11	-	14	3	2	6	4	18	2	45

Wyposażenie: Karabinek CAR-24, Miecz Colby'ch

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Survival: 4 (Dżungla)), Mortyfikacja, Skradanie: 3, Trening Saperski, Wspinaczka

Uwagi: Porucznik może wymienić Karabinek CAR-24 na Karabin Szturmowy M50, strzelbę M-516D (-2,5 pkt) lub Karabin Szturmowy Calix. Może dokupić umiejętność Trening Partyzancki: 2 (Dżungla) za +2 pkt.



NATHAN R. PARISH

Model pojedynczy, 1 na armię, Konsultant

Członek Wywiadu: Nathan R. Parish może wykrywać karty rozstawienia jakby posiadał umiejętność Rekonesans: 2 oraz kupować wyposażenie dla modeli z umiejętnością Snajper. Gdy znajduje się w rozpisce wraz z oddziałem Straży Colby'ego, mogą oni dokupić umiejętność Trening Partyzancki: 2 za +2 pkt/model.

Nathan R. Parish: śmiertelnik

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	12	-	14	3	3	6	4	20	2	47

Wyposażenie: Karabin Plazmowy L&A Mk. 43, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 2, Skradanie: 3 lub Infiltracja: 2, Zabójczy Cios, Wysunięty Obserwator: 14, Trening Saperski.

WSPARCIE NAVAL COMMAND

PANCERZE BOJOWE ORKA

Podstawowy oddział wsparcia

Rozmiar Minimalny/Maksymalny: 1/2 (pancerze)

Uwagi: Ciężka Strzelba obsługiwana przez Kierowcę z polem ostrzału 90 stopni do przodu.

Ciężki Karabin Maszynowy obsługiwany przez strzelca z polem ostrzału 180 stopni do przodu.

Pancerz Bojowy Orka: kroczący pojazd zamknięty, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
					2		4	20	3	90

Wyposażenie: Lekkie Działo Sherman Trinity 20mm, Ciężki Karabin Maszynowy M89, Ciężka Strzelba M-520

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Uwagi: Lekkie Działo obsługiwane przez Kierowcę z polem ostrzału 90 stopni do przodu.

Pancerz Bojowy Orka z Wyrzutnią Rakiet: kroczący pojazd zamknięty, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
					2		4	20	3	82

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet DPAT-11, Ciężki Karabin Maszynowy M89, Ciężka Strzelba M-520

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Uwagi: Wyrzutnia Rakiet obsługiwana przez Kierowcę z polem ostrzału 90 stopni do przodu.

Pancerz Bojowy Orka z Miotaczem Ognia: kroczący pojazd zamknięty, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
					2		4	20	3	85

Wyposażenie: Ciężki Miotacz Ognia IN-74, Ciężki Karabin Maszynowy M89, Ciężka Strzelba M-520

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Uwagi: Ciężki Miotacz Ognia obsługiwany przez Kierowcę z polem ostrzału 90 stopni do przodu.

Kierowca: śmiertelnik, żołnierz, wymagany 1 na Pancerz Bojowy Orka

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	12	3	1	4	3	18	2	-

Wyposażenie:

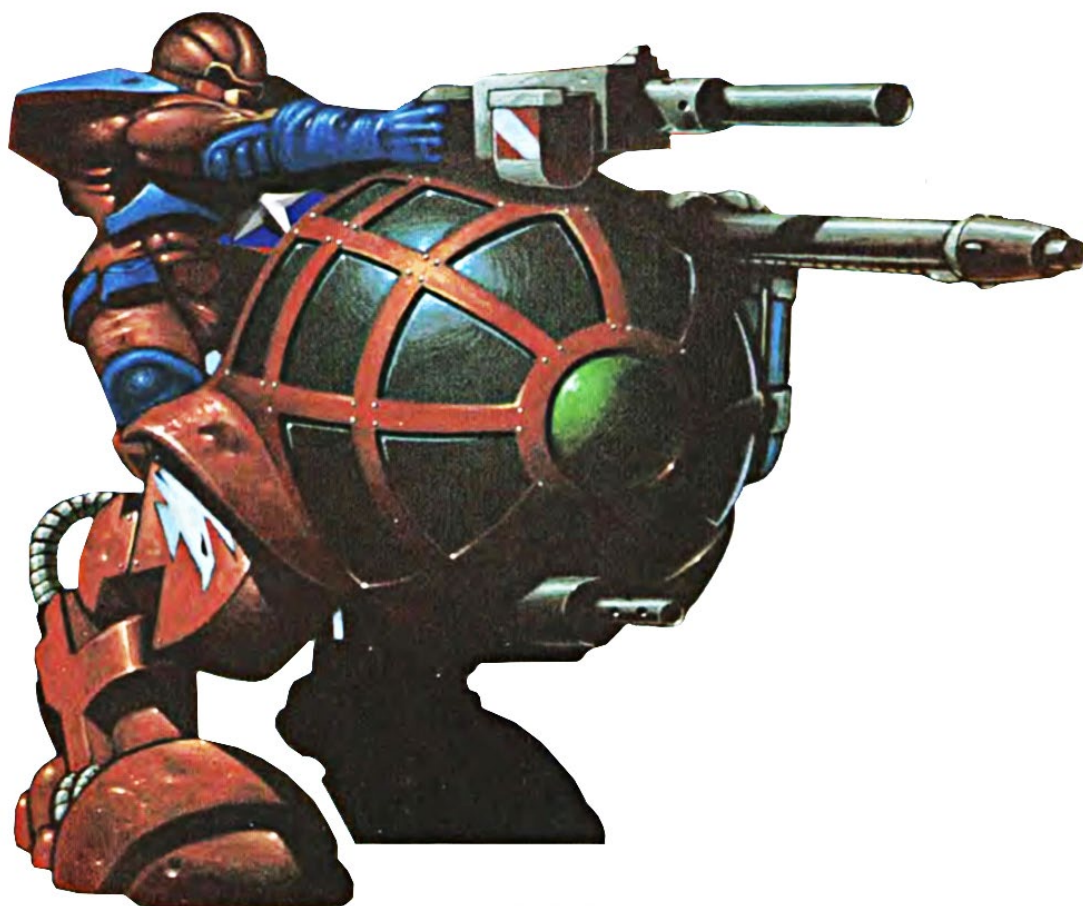
Umiejętności: Łowca Czołgów

Strzelec: śmiertelnik, żołnierz, opcjonalny 0-1 na Pancerz Bojowy Orka

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	-	12	3	1	4	3	18	2	20

Wyposażenie:

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty



DODATKOWY EKWIPUNEK

Poniższe zasady odnoszą się do wszystkich oddziałów podstawowych i elitarnych Capitolu w wyłączeniu Brygad Wolności.

Jeśli jakiś element dodatkowego wyposażenia ma specjalne zasady kupowania go (np. tylko dla dowódców), to kupując go na specjalnych zasadach do armii Capitolu, zasady te wciąż obowiązują.

Płyty pancerne

+1 do Pancerza, +10 punktów dla oddziału podstawowego/elitarnego, +1 punkt dla modelu pojedynczego
Nie mogą mieć: Szturmowi Marines, Straż Colby'ego, Motory Zwiadowcze Pegaz, Żołnierze Zagłady.

Kamizelki strzeleckie

+1 do Pancerza, dodatkowe +1 do Pancerza przeciwko atakom wzornikowym, +10 punktów dla oddziału podstawowego/elity; +1 punkt dla modelu pojedynczego. Nie kumulatywne z Płytami Pancernymi, uniemożliwiają akcję Bieg.
Nie mogą mieć: Szturmowi Marines, Straż Colby'ego, Motory Zwiadowcze Pegaz, Żołnierze Zagłady.

Ekwipunek ogólny oraz Osprzęt do broni

Wymieniony sprzęt można zakupić dla całego oddziału płacąc jego koszt x5 (czyli np. Noktowizory będą kosztować 10 pkt dla całego oddziału).

Granaty oraz Pancerfausty

Wszystkie rodzaje granatów ogólnych żołnierze Capitolu mogą zakupić dla całego oddziału płacąc jego koszt x5.

Dodatkowa broń

Wszyscy żołnierze w oddziale oraz modele pojedyncze mogą dodatkowo zakupić jedną z broni:

- pistolet Bolter (+5 pkt/oddział; +1 pkt/model pojedynczy)
- pistolet maszynowy Ironfist (+10 pkt/oddział; +1,5 pkt/model pojedynczy)
- M516s (+10 pkt/oddział; +1,5 pkt/model pojedynczy)
- CAR-24 (+2 pkt/model pojedynczy)
- M50 (+3 pkt/model pojedynczy)

Broń Cywilna

Jeden żołnierz Ciężkiej Piechoty, Piechoty Pustynnej oraz Marines w każdym oddziale za +3 punktów może zrezygnować ze swojej broni strzeleckiej i zamiast tego przynieść broń cywilną.

Tabela broni cywilnej	
1	Zdobycz wojenna. Wybierz dowolny korporacyjny (Capitol, Bauhaus, Imperial, Mishima) Ciężki Karabin Maszynowy, Działko Automatyczne lub Karabin Snajperski.
2-5	Precyzyjny sztucer
6-9	Strzelba na słońce
9-11	Lekki Karabin Automatyczny AR-606
12-14	Improwizowany Miotacz Ognia
15-19	Obrzyn
20	Żołnierz nie posiada ani broni ani pancerza (P = 15)

Precyzyjny sztucer

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-2	0	2	0	0	12	-	20

Strzelba na słońce

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

Uwagi: Rozrywający

Lekki Karabin Automatyczny AR-606

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	2x2	2x2	0	-4	-	10	-	18

Improwizowany miotacz ognia

WW	Wzornik	Dam	PP	Jam
-	MO	8	-	16

Obrzyn

Wzornik	Celność	Dam	PP	Jam	Cluster
strzelby	+3	10	-	20	4

PLECAK ODRZUTOWY

Model wyposażony w plecak odrzutowy może poruszać się normalnie lub też wykonując skoki przy pomocy plecaka odrzutowego.

Poruszając się przy pomocy plecaka odrzutowego model może w akcji Ruch wykonać skok na odległość do 5 cali. W trakcie całego skoku jest traktowany, jakby jego podstawka znajdowała się na wysokości 1 cala nad terenem. Model ignoruje trudny teren, nad którym przelatuje oraz zasieki i pola minowe. W wypadku, gdy zachodzi potrzeba wykonania również ruchu w pionie:

- Przy ruchu w górę dystans pokonywany w poziomie zmniejszany jest o dystans, który musi zostać pokonany w pionie (np. jeśli model musi podlecieć 2 cale do góry – może w poziomie przebyć nie więcej niż 3 cale).

- Przy ruchu w dół dystans pokonywany w poziomie nie zmienia się. Każdy skok musi zakończyć się na ziemi – model nie może zakończyć swojej akcji w powietrzu lub w terenie niedostępnym.

Model może wykonać kilka skoków w jednej aktywacji – dokładnie, jak w wypadku normalnej akcji Ruch. Akcje specjalne Bieg i Szturm nie mogą być wykorzystane w połączeniu ze skokami przy użyciu Plecaka Odrzutowego. Skok może być wykonany, jako część Szarży – w takim wypadku model wykonujący skok nie może być celem Kontrszarży.

Model może też wykorzystać więcej niż jedną akcję Ruch, aby skok wykonać Długi Skok. Pozwala to m.in. przedostać się przez rozpadliny itp, lecz nie można połączyć go z akcją Szarży. Wykonanie Długiego Skoku może być jednak niebezpieczne – plecak może ulec przegrzaniu, żołnierz może też wylądować w miejscu innym niż pierwotnie zamierzone. Model musi zadeklarować, ile akcji przeznaczy na Długi Skok – 2 czy 3, wyznaczyć punkt lądowania znajdujący się w zasięgu skoku i wykonać rzut kością k20:

- Jeśli wynik rzutu mieści się w zakresie 1-16, model ląduje w wyznaczonym miejscu zgodnie z planem

- Jeśli wynik rzutu mieści się w zakresie 17-19 (2 akcje) lub 15-18 (3 akcje), plecak nie zadziałał prawidłowo. Niezależnie od zadeklarowanej ilości akcji na skok model traci 1 akcję, pozostaje w miejscu startu, a długi skok nie może być już wykonany w tej turze. Model może jednak dalej używać plecaka odrzutowego do wykonywania normalnego ruchu.

- W wypadku Krytycznej Porażki plecak przegrzeje się i wybuchnie – w miejscu deklarowanego punktu lądowania należy umieścić matę wzornik wybuchu, który następnie ulegnie Rozrzutowi. Modele pod wzornikiem otrzymują Obrażenia 10 zapalające, natomiast użytkownik plecaka raketowego ginie.

Odległość poruszania się przy użyciu Długiego Skoku:

Akcje	Odległość skoku	Krytyczna porażka
2	12	20
3	20	19-20

ZBROJOWNIA CAPITOLU

BROŃ DO WALKI WRĘCZ

Miecz łańcuchowy ASH-88 Chainripper

WW	Dam	PP
1	ST+4	-

Uwagi: Broń Rozrywająca przy nieparzystym wyniku rzutu na trafienie



Miecz Punisher

WW	Dam	PP
+1	ST+6	-



Katana

WW	Dam	PP
+2	ST+5	0

Nóż Nomada

WW	Dam	PP
+1	ST+3	0

Rozrywający

Nóż

WW	Dam	PP
+1	ST+3	0

Kaslefy

WW	Dam	PP
1 (x2)	ST+3	-

Maczeta

WW	Dam	PP
0	ST+5	-

Miecz Colby'ch

WW	Dam	PP
+2	ST+5	-

Miecz Honoru Capitolu

CC	Dam	PP
+1	ST+8	Spec

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



Ładunek Przeciwpancerny

CC	Dam	PP
0	12x2	Tak

PISTOLETY I PISTOLETY MASZYNOWE

Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter

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



Wyciszony Pistolet Sherman .74 Model 13 Bolter

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

Broń wyciszona

Pistolet Maszynowy Sherman .55G Model 15 „Ironfist”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
0	1x2	0	-	-	-	8	-	18

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany GL-240

Granatnik Podwieszany GL-240

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

Uwagi: spec – zależy od użytej amunicji, RoF: 1, Ogień Pośredni



Pistolet P60 Punisher

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



Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker

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



Rewolwer Jenkins .44 Widowmaker High-Power

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
1	0	1	-	-	-	11	-	20

Pistolet Pirania

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



KARABINKI

Karabinek CAR-24

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	1×2	0	-1	-	-	9	-	18

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



Granatnik Podwieszany GL-240

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

Uwagi: spec – zależy od użytej amunicji, RoF: 1, Ogień Pośredni

Karabinek Szturmowy M-74

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	1×2	0	-1	-	-	11	spec	18

Broń Szturmowa, Spec: Przy nieparzystym wyniku rzutu na trafienie posiada cechę Przebijający



STRZELBY

Strzelba M516D

Wzornik	Celność	Dam	PP	Jam	Cluster
strzelby	+1	9	-	18	3

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



Spersonalizowana Strzelba M516D

Wzornik	Celność	WW	Dam	PP	Jam	Cluster
strzelby	+1	0	11	-	18	3

Uwagi: Broń Szturmowa, Wyposażona w brenekę (Dam 11). Strzelba może zostać użyta w walce wręcz, Mitch Hunter może wykonać nią Atak Wtórny.

Brenea

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	-2	-	-	-	9	18

Uwagi: Przy nieparzystym wyniku rzutu na trafienie posiada cechę Rozrywająca

Ciężka Strzelba M520

Wzornik	Celność	Dam	PP	Jam	Cluster
strzelby	+2	12	-	18	5

KARABINY SZTURMOWE

Karabin Szturmowy M-50

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-2	0	0	-2	-	10	-	18

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany M-509

Granatnik Podwieszany M-509

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	0	1	-	-	-	N	spec	18

Uwagi: spec – zależy od użytej amunicji, RoF: 1, Ogień Pośredni



Karabin Szturmowy M-50 z tłumikiem

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-2	0	0	-2	-	10	-	18

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany M-509, Broń wyciszona

Karabin Szturmowy Calix

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

Karabin Szturmowy PPX

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	1×2	1	0	-4	-	10	-	20

Uwagi: Broń Szturmowa

Karabin Plazmowy L&A Mk. 43

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

Uwagi: Broń Szturmowa

Amunicja plazmowa

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

Uwagi: Broń Szturmowa, 1 strzał na aktywację, Przeciwpancerza



KARABINY WYBOROWE

Karabin Wyborowy SR-50

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-3	-1	1	3	-1	15	-	18



Karabin Wyborowy SR-50 z tłumikiem

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-3	-1	1	3	-1	15	-	18

Uwagi: Broń wyciszona

Karabin Wyborowy „Boski Gniew”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-3	-2	1	2	1	15	-	18

Uwagi: Wyposażona w amunicję standardową oraz przeciwpancerną – model na początku każdej aktywacji wybiera z jakiej amunicji będzie używać. Amunicja standardowa: Przebijający. Amunicja przeciwpancerna: Przebijający. Przy nieparzystym wyniku rzutu na trafienie posiada cechę Przeciwpancerny. Jej użycie wymaga przyjęcia Pozycji Strzeleckiej lub stykania się podstawką modelu z Przeszkodą Terenową.

KARABINY MASZYNOWE

Lekki Karabin Maszynowy M-606

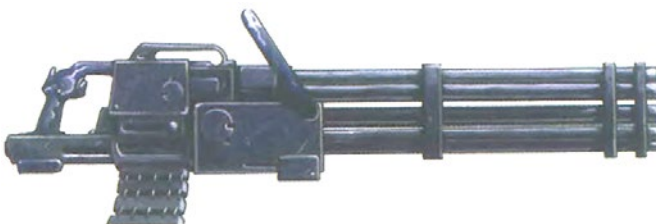
WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	2×3	2×2	0	-3	-	11	-	18



Ciężki Karabin Maszynowy M-89

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	2×3	1×2	0	-2	-	14	spec	18

Spec: Przy nieparzystym wyniku rzutu na trafienie posiada cechę Przebijający



Zamontowany Ciężki Karabin Maszynowy M-89B

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	0×2	3×3	1×2	-1	-	14	-	18

Spec: Przy nieparzystym wyniku rzutu na trafienie posiada cechę Przebijający

Sprężone Ciężkie Karabiny Maszynowe M-89

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	2×3	1×2	0	-2	-	14	spec	18

Spec: Przy nieparzystym wyniku rzutu na trafienie posiada cechę Przebijający. Podwójnie sprężony.

DZIAŁKA AUTOMATYCZNE

Lekkie Działko Sherman Trinity 20mm

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	0×2	0×2	-1×2	-2	-	14	TAK	18

Działko Bauforce HMG1000 Deathlockdrum

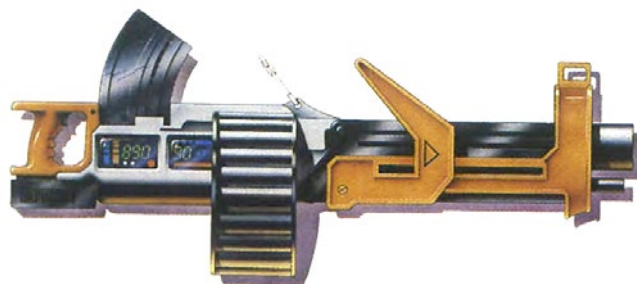
WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	0×2	-1×2	-2	-3	-	13	Tak	20

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany GW-170

Granatnik Podwieszany GW-170

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

Uwagi: spec – zależy od użytej amunicji, RoF: 1, Ogień Pośredni



Działko Bauforce MC 2000 Atlas

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	0×2	-1×2	-2	-4	-	14	TAK	20

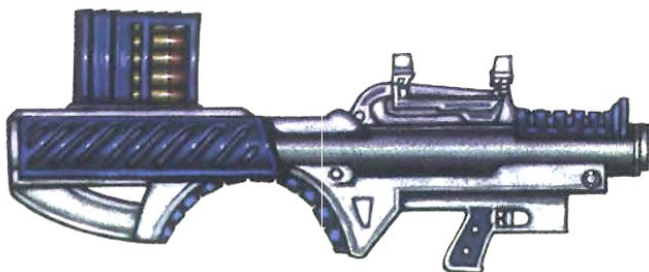
Uwagi: Przeciwpancerny. Podwójnie sprężony.

GRANATNIKI RĘCZNE, WYRZUTNIE RAKIET I ARTYLERIA

Wyrzutnia Rakiety DPAT-9 Deuce

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-	-3	-3	-4	-	14×2	Tak	18

Uwagi: Amunicja odłamkowa – mały wzornik wybuchu, PP: Nie, Dam 9, koszt 4 pkt.



Granatnik M-40

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	0	-1	-3	-	-	Ś	spec	18

Ogień pośredni

Moździerz M-224

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-	-1	-2	-3	-5	spec	spec	18

Uwagi: spec – zależy od użytej amunicji. Ogień pośredni

Wyrzutnia Rakiety DPAT-11

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-	-3	-3	-4	-	14×2	TAK	18

Uwagi: Amunicja odłamkowa – mały wzornik wybuchu, PP: brak, Dam 9, koszt 3 pkt.

Podwójnie Sprzężona Wyrzutnia Rakiety DPAT-13

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	PP	Jam
-	-	-3	-3	-4	-	10	-	18

Uwagi: Amunicja odłamkowa: mały wzornik wybuchu, Podwójnie Sprzężona

MIOTACZE OGNI

Lekki Miotacz Ognia

WW	Wzornik	Dam	PP	Jam
-	Mały MO	10	-	18

Uwagi: broń zapalająca

Miotacz Ognia Gehenna

WW	Wzornik	Dam	PP	Jam
-	MO	10	-	20

Uwagi: broń zapalająca, wyposażony w strumień plazmy

Strumień plazmy

Wzornik	Dam	Jam
MO	12	20

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



Ciężki Miotacz Ognia IN-74

WW	Wzornik	Dam	PP	Jam
-	MO	12	-	18

Uwagi: broń zapalająca