

Imperial



Spis treści:

IDMF	3
Jednostki podstawowe:	3
Piechota	3
Porucznik Piechoty	3
Piechota Okopowa - wariant oddziału	4
Piechota Zmechanizowana - wariant oddziału	4
32 Batalion Szturmowców Piechoty Okopowej	4
Dowódca Kompanii Szturmowej	5
Jednostki elitarne:	5
54 Batalion Szturmowców Piechoty Okopowej	5
Westalka	5
Szare Duchy	6
Złote Lwy	6
Porucznik Złotych Lwów	6
Krwawe Berety	7
Porucznik Krwawych Beretów	7
Górale	8
Żołnierze Zagłady Imperialu	8
Pułkownik	9
Młoda Straż	9
Błękitne Lwy	9
Agent specjalny ISC	10
Jednostki wsparcia:	10
Sekcja Broni Wsparcia	10
Lekki Czołg Wolnobieżny „Greyhound”	11
Bliźniacze Barakudy	11
Łazik Hurricane	11
Klan Bartholomew	12
Jednostki podstawowe:	12
Jednostki podstawowe:	12
Tryki	12
Porucznik Tryków	12
Jednostki elitarne:	12
Porucznik Czarnych Beretów	12
Czarne Berety	12
Sierżant Michael McBride	13
Klan MacGuire	14
Jednostki elitarne:	14
Łowcy	14
Porucznik Łowców	14
Timothy MacGuire	14
Klan Murdoch	15
Jednostki podstawowe:	15
Dzikie Róże	15

Porucznik Dzikich Róż	15
Jednostki elitarne:	15
Edward Murdoch	15
Porucznik Złotych Panter	15
Złote Pantery	16
Wilki	16
Jednostki podstawowe:	16
Motory Fenris	16
Szczeniaki	17
Komandosi Wilków	17
Jednostki elitarne:	18
Przepatrywacze	18
Żałobne Wilczyce	18
Berserkerzy	19
Łowcy Głównych	19
Chorążcy Klanu	20
Starszy Klanu	20
Legenda	20
Westalka	20
Sean Gallagher	21
Jednostki wsparcia	21
Psy Wojny	21
Nekropelczak Jeż Szczeniaków	21
Nekropelczak Jeż Komandosów Wilków	21
Task Force „Broadsword”	22
Zbrojownia Imperialu	22

Zmiany w stosunku do ostatniej wersji zaznaczone są kolorem szarym

Ostatnia aktualizacja: 25.XII.2018

Zdolność armii: Przejęcie inicjatywy

Armia Imperialu nie otrzymuje negatywnych modyfikatorów wynikających ze śmierci Dowódcy Armii (ale nadal przeciwnik zyskuje 1 Punkt Zwycięstwa za zabicie D-cy Armii). Dodatkowo, Dowódcą Armii może być dowolny model ze zdolność Dowódcy: X, bez względu czy jest najstarszy stopniem czy nie.

Zdolność armii: Partyzantka

W wypadku grania czystą armią Wilków gracz kładąc na stół karty rozstawienia nie musi decydować, jakie jednostki są pod nimi wystawione. Deklaruje to dopiero odkrywając kartę podczas pierwszej aktywacji oddziału. W wypadku gdy przeciwnik wykryje kartę (np. za pomocą zdolności Rekonesans albo Siatka Szpiegowska), gracz musi zdecydować jaka jednostka jest pod nimi ukryta (może to być fałszywa karta), i ta deklaracja jest wiążąca.

Przykład: Gracz posiada 2 oddziały Komandosów Wilków, Starszego Klanu i Szczeniaki. Dysponuje zatem 5 kartami rozstawienia (4 jednostki plus fałszywa karta). Wystawia je na stół w wybranym przez siebie miejscu, ale nie musi decydować który oddział kryje się pod każdą z kart. Dopiero aktywując po kolei każdy z oddziałów decyduje, spod której karty zostanie wystawiony.

Zasady wystawiania jednostek:

W przypadku grania korporacją Imperial należy dodatkowo pamiętać o następujących zasadach kompozycji armii:

- Gracz wybiera, czy gra oddziałami IDMF, czy łączy oddziały IDMF z oddziałami jednego, wybranego klanu. W takim przypadku oddział Elitarny klanu może przypadać na oddział Podstawowy z IDMF, jak również oddział Elitarny z IDMF może przypadać na jeden oddział Podstawowy z klanu.
- Gracz może dołączyć wybrane jednostki Wilków do listy IDMF i/lub klanu MacGuire, dopuszczalne jest używanie Szczeniaków jako oddziałów podstawowych, Komandosów Wilków jako elity oraz Psów Wojny jako wsparcia. Na każde zaczęte 1000 pkt. armii można wziąć jeden taki oddział.
- Gracz może grać czystą armią Wilków. W takim wypadku nie jest dozwolone branie jednostek innych niż wyszczególnione w liście armii Wilków. Może wtedy korzystać z dodatkowej zdolności armii Partyzantka.

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:	Wystawiany na:	Dowodzi:
Por. Piechoty	Piechota & 32 bn.	Piechota, 32 bn, Sekcja Wsparcia
D-ca Kompanii Szturmowej	Piechota, P. Okopowa, 32 & 54 bn.	Wszystkie
Pułkownik	Dowolna	Wszystkie
Walkiria	Dowolna	Wszystkie
Por. Z. Lwów	Złote Lwy	Złote Lwy
Por. K. Beretów	K. Berety	K. Berety
Por. Tryków	Tryki	Tryki
Porucznik Cz. Beretów	Cz. Berety	Cz. Berety
Por. Łowców	Łowcy	Łowcy
Timothy MacGuire	Z.Lwy, K.Berety & Łowcy	Wszystkie
Por. Dz. Róż	Dz. Róże	Dz. Róże
Por. Z. Panter	Z. Pantery	Z. Pantery
Edward Murdoch	Dowolna	Wszystkie
Chorąży Klanu	Dowolna	Wszystkie
Starszy Klanu	Dowolna	Wszystkie
Legenda	Specjalna	Wszystkie
Sean Gallagher	Specjalna	Wszystkie



IDMF

Jednostki podstawowe:

Piechota

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 6/16

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

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

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Bagnet

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny:

Drużyna, Wysokie Morale: 1, Survival: 1

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	9	3	1	4	3	18	2	17

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Bagnet

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Wysokie Morale: 1,

Survival: 1

Szeregowy: śmiertelnik, wymagany 4-12

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	9	3	1	4	3	18	2	16

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Bagnet

Umiejętności: Wysokie Morale: 1, Survival: 1

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

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

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Bagnet

Umiejętności: Medyk: 5, Wysokie Morale: 1, Survival: 1

Szeregowy z LKM: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	9	3	1	4	3	18	2	20

Wyposażenie: LKM „Destroyer”, Bagnet

Umiejętności: Wysokie Morale: 1, Survival: 1

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	9	3	1	4	3	18	2	17

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Bagnet

Umiejętności: Wysunięty Obserwator (10), Wysokie Morale:

1, Survival: 1

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

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

Wyposażenie: Granatnik Mk. XIC, Bagnet

Umiejętności: Wysokie Morale: 1, Survival: 1

Szeregowy z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

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

Wyposażenie: CKM „Charger”, Bagnet

Umiejętności: Wysokie Morale: 1, Survival: 1

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

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

Wyposażenie: Karabin Przeciwpancerny „Boys”, Bagnet

Umiejętności: Łowca Czołgów, Wys. Morale: 1, Survival: 1

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	9	3	1	4	3	18	2	23

Wyposażenie: Karabin Wyborowy „Assailant”, Bagnet

Umiejętności: Snajper, Wysokie Morale: 1, Survival: 1



Porucznik Piechoty

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek „Intruder” na Strzelbę „Mandible” (za darmo) lub Karabin „Invader” (+1,5 pkt).

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	11	3	2	4	3	18	2	30

Wyposażenie: Karabinek „Intruder”, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna,

Wysokie Morale: 1, Wysunięty Obserwator (12), Survival: 1

Piechota Okopowa - wariant oddziału

Oddział Piechoty może zostać za darmo przekształcony w Piechotę Okopową, zamienia umiejętność Survival: 1 na Unik, otrzymuje również maski przeciwgazowe. Porucznik wystawiony na takim oddziale również musi dokonać tej darmowej zamiany.



Piechota Zmechanizowana - wariant oddziału

Oddział Piechoty może zostać przekształcony w Piechotę Zmechanizowaną, wybrane elementy struktury oddziału ulegają zmianie na przedstawione poniżej (Łowca Czołgów również zmienia profil).

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 8/10

Uwagi: Max. 1/1000 pkt.

Transporter Opancerzony Vermin: pojazd kołowy, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	3	-	5	22	6	111

Wypożyczenie: CKM „Charger” (pole ostrzału 360 stopni)

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Załoga: Piechota – Kierowca, Strzelec (obsługuje CKM) + max. 10 żołnierzy desantu

Załogant: śmiertelnik

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

Umiejętności: Survival: 1

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	9	3	1	4	3	18	2	24

Wypożyczenie: Wyrzutnia Rakiet „Southpaw”, Bagnet

Umiejętności: Łowca Czołgów, Wysokie Morale: 1

32 Batalion Szturmowców Piechoty Okopowej

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 6/12

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Uwagi: Dowolny model wyposażony Strzelbę „Mandible” może zamienić ją na Karabin „Invader” za +1,5 pkt./model.

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

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

Wypożyczenie: Strzelba „Mandible”, Bagnet, Maski p.gaz

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Determinacja, Szturm, Unik

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

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

Wypożyczenie: Strzelba „Mandible”, Bagnet, Maski p.gaz

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Szturm, Unik

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	3	19	2	18

Wypożyczenie: Strzelba „Mandible”, Bagnet, Maski p.gaz

Umiejętności: Determinacja, Szturm, Unik



Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

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

Wypożyczenie: Strzelba „Mandible”, Bagnet, Maski p.gaz

Umiejętności: Determinacja, Trening Saperski, Szturm, Unik

Wysunięty obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

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

Wypożyczenie: Strzelba „Mandible”, Bagnet, Maski p.gaz

Umiejętności: Determinacja, Wysunięty Obserwator (10), Szturm, Unik

Szturmowiec z miotaczem gazu: śmiertelnik, specjalista 0-1

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

Wyposażenie: Miotacz Gazu „Wyrmbreath”, Bagnet, Maska p.gaz

Umiejętności: Determinacja, Szturm, Unik

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	8	-	9	3	1	4	3	19	2	28

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet „Southpaw”, Bagnet, Maska p.gaz

Umiejętności: Determinacja, Szturm, Unik, Łowca Czołgów

Dowódca Kompanii Szturmowej

Model pojedynczy

Uwagi: Może być wystawiony tylko w armii posiadającej co najmniej dwie drużyny z listy (Piechota, Piechota Okopowa, 32 lub 54 Batalionu Szturmowców Piechoty Okopowej). Może wymienić Karabinek „Intruder” na Strzelbę „Mandible” (za darmo) lub Karabin „Invader” (+1,5 pkt). Max. 1/1000 pkt.

Dowódca Kompanii Szturmowej: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	2	4	3	20	2	37

Wyposażenie: Karabinek „Intruder”, Miecz „Chainripper”, Maski przeciwgazowe

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szturm, Wysunięty Obserwator (14), Unik, Inspiracja: 2 (tylko dla jednostek podstawowych)

**Jednostki elitarne:****54 Batalion Szturmowców Piechoty Okopowej**

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	4	4	19	2	28

Wyposażenie: Strzelba „Mandible”, Pistolet „Aggressor”, Maski przeciwgazowe

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Determinacja, Desant, Unik, Szturm

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	4	4	19	2	28

Wyposażenie: Strzelba „Mandible”, Pistolet „Aggressor”, Maski przeciwgazowe

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Desant, Unik, Szturm

Szturmowiec: śmiertelnik, wymagany 3-5

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

Wyposażenie: Strzelba „Mandible”, Pistolet „Aggressor”, Maski przeciwgazowe

Umiejętności: Determinacja, Desant, Unik, Szturm

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	4	4	19	2	28

Wyposażenie: Strzelba „Mandible”, Pistolet „Aggressor”, Maski przeciwgazowe

Umiejętności: Determinacja, Desant, Unik, Trening Saperski, Szturm

Szturmowiec z MO: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	4	4	19	2	41

Wyposażenie: Miotacz Ognia Gehenna, Pistolet „Aggressor”, Maski przeciwgazowe

Umiejętności: Determinacja, Desant, Unik, Szturm

Westalka

Model pojedynczy – konsultant (patrz lista armii Bractwa)

Uwagi: Max. 1/armia.

Szare Duchy

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/4

Próg Morale: 1

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Duchy: Wszystkie modele mogą za darmo zamienić zdolność Skradanie: 2 na zdolności Kamuflaż i Infiltracja:1.

Inżynierowie polowi: Rozstawienie pól minowych zajmuje im jedną akcję, i jest to akcja niewidoczna.

Szary Duch: śmiertelnik, wymagany 2-4

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	4	18	2	26

Wyposażenie: Wytlumiony Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Trening Saperski, Wspinaczka, Skradanie:2

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	11	-	12	3	1	4	4	18	2	34

Wyposażenie: Wytlumiony Karabin Wyborowy „Assailant”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Trening Saperski, Wspinaczka, Skradanie: 2, Snajper

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	4	4	18	2	27

Wyposażenie: Wytlumiony Karabin „Invader”, „Aggressor”

Umiejętności: Trening Saperski, Wspinaczka, Skradanie: 2, Wysunięty Obserwator (12)

Złote Lwy

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 4/8

Próg Morale: 2

Uwagi: Cały oddział może zamienić Karabinki „Intruder” na Karabiny Plazmowe Mk. 43 za + 2,5 pkt./model.

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	11	-	14	3	1	5	4	19	2	34

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz łańcuchowy "Chainripper"

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Infiltracja: 2

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	19	2	30

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz łańcuchowy "Chainripper"

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Infiltracja: 2

Złoty Lew: śmiertelnik, wymagany 3-5

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	19	2	29

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz łańcuchowy "Chainripper"

Umiejętności: Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Infiltracja: 2

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	19	2	31

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz łańcuchowy "Chainripper"

Umiejętności: Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Infiltracja: 2, Medyk: 5

Złoty Lew z LKM: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	19	2	35

Wyposażenie: LKM „Destroyer”, Miecz łańcuchowy "Chainripper"

Umiejętności: Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Infiltracja: 2

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	19	2	38

Wyposażenie: Działko Nimrod, Miecz łańcuchowy "Chainripper"

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Infiltracja: 2, Łowca Czołgów

Uwagi: Może zamienić Działko Nimrod na Wyrzutnię Rakiet „Southpaw” za + 1 pkt.

Porucznik Złotych Lwów

Model pojedynczy

Uwagi: Może zamienić Karabinek „Intruder” na Karabin Plazmowy Mk. 43 za +2,5 pkt.

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	12	-	15	3	2	5	4	19	2	44

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz łańcuchowy "Chainripper"

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



Krwawe Berety

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 4/8

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Cały oddział może zamienić Karabinek „Interceptor” na Karabin „Invader” (+1,5 pkt./model).

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	11	-	14	3	1	4	3	20	2	31

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	4	3	20	2	27

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1

Krwawy Beret: śmiertelnik, wymagany 3-5

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	4	3	20	2	26

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

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

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1, Medyk: 5

Krwawy Beret z LKM: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	4	3	20	2	31

Wyposażenie: LKM „Destroyer”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1

Krwawy Beret z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	4	3	20	2	33

Wyposażenie: CKM „Charger”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	4	3	20	2	34

Wyposażenie: Działko „Deathlockdrum”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1, Łowca Czołgów

Krwawy Beret z Gehenną: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	4	3	20	2	40

Wyposażenie: Miotacz Ognia Gehenna, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1

Porucznik Krwawych Beretów

Model pojedynczy

Uwagi: Może zamienić Karabinek „Interceptor” na Strzelbę Mandible (za darmo lub Karabin „Invader” (+1,5 pkt.)).

Porucznik Krwawych Beretów: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	12	-	15	3	2	4	3	20	2	41

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1



Górale

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Nie można ich wystawić w armii posiadającej jednostki inne niż z listy armii IDMF i klanu Murdoch, oraz posiadającej jednostki Wilków. Dowolny model w oddziale może zamienić miecz Punisher na miecz Claymore za +1 pkt./model.

Wódz: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	-	13	3	2	6	4	19	2	37

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Miecz Claymore

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Okrzyk Wojenny, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Determinacja, Skradanie się: 1, Survival: 1 (Tundra 3)

Bohater: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	12	3	2	6	4	19	2	34

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Miecz Claymore

Umiejętności: Determinacja, Dowódca: Sekcja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Skradanie się: 1, Survival: 1 (Tundra 3)



Góral: śmiertelnik, wymagany 3-6

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	19	2	28

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Skradanie się: 1, Survival: 1 (Tundra 3)

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	19	2	29

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Trening Saperski, Skradanie się: 1, Survival: 1 (Tundra 3)

Zły Samarytanin: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	19	2	31

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Skradanie się: 1, Survival: 1 (Tundra 3), Medyk: 6

Góral z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	19	9	34

Wyposażenie: CKM „Charger”, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Skradanie się: 1, Survival: 1 (Tundra 3)

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	12	3	1	5	4	19	9	35

Wyposażenie: Karabin Wyborowy „Assailant”, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Skradanie się: 1, Survival: 1 (Tundra 3), Snajper

Żołnierze Zagłady Imperialu

Oddział elitarny - konsultanci

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/2

Próg Morale: 0

Wojownik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	11	-	14	3	3	7	4	19	2	47

Wyposażenie: Miecz Runiczny, Pistolet „Punisher”

Umiejętności: Nieczysta Walka, Determinacja, Atak Wtórny, Skradanie się: 3, Survival: 2, Zaciekłość, Niezawodność

Uwagi: Może za darmo wymienić Miecz Runiczny na Młot Nefarycki.

Strzelec: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	13	-	14	3	3	6	3	21	2	53

Wyposażenie: CKM „Charger”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty, Determinacja, Survival: 2, Skradanie się: 1, Niezawodność

Uwagi: Może wymienić CKM „Charger” na Działo Nimrod (bez kosztu) lub na Miotacz Ognia Gehenna (za +6 punktów).

Pułkownik

Model pojedynczy

Uwagi: Może wymienić Karabinek „Intruder” na Strzelbę „Mandible” (za darmo) lub Karabin „Invader” (+2 pkt).

Szlachetnie urodzony: W armii Imperialu stanowiska dowódcze są często obsadzone osobami szlachetnie urodzonymi, ale niekoniecznie kompetentnymi. Przed bitwą należy wylosować zestaw cech Pułkownika:

- 1-5 – Dw 15, Wysunięty Obserwator (12)
- 6-10 – Dw 16, Inspiracja: 1, Wysunięty Obserwator (12)
- 11-15 – Dw 16, Inspiracja: 1, Zmysł Strategiczny, Wysunięty Obserwator (12)
- 16-20 – Dw 16, Inspiracja 2, Zmysł Strategiczny, Wysunięty Obserwator (14)

Pułkownik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	x	3	2	4	3	20	2	37

Wyposażenie: Karabinek „Intruder”, Miecz „Chainripper”

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



Młoda Straż

Na każde zaczęte 1000 pkt., dla jednego Pułkownika można przydzielić obstawę Młodej Straży. Może ona liczyć do czterech modeli (aby wystawić Snajpera należy wystawić minimum trzech innych gwardzistów).

Gwardzista: śmiertelnik, wymagany 1-3

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	3	20	2	24

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Bagnet, Maska p.gaz

Umiejętności: Refleks, Bystry Wzrok, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	11	-	13	3	1	5	3	20	2	31

Wyposażenie: Karabin Wyborowy „Assailant”, Bagnet, Maska p.gaz

Umiejętności: Refleks, Snajper, Bystry Wzrok, Szkolenie w Walce Wręcz: 1



Przewodnik: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	3	20	2	24

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Bagnet, Maska p.gaz

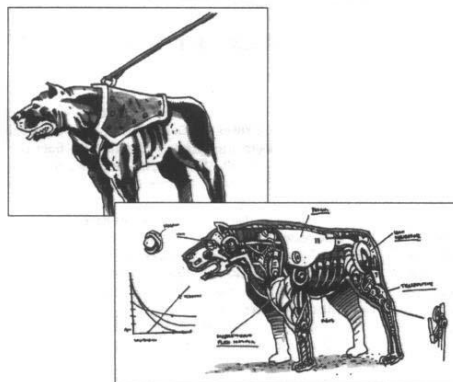
Umiejętności: Refleks, Przewodnik, Bystry Wzrok, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Żelazny Mastiff: AI:4, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	-	-	8	3	1	5	4	19	1	10

Wyposażenie: -

Umiejętności: Atak Wręcz 10, Zmysły Drapieżnika:6, Na Straty



Błękitne Lwy

Uwagi: Dowolny medyk w oddziale elitarnym (za wyjątkiem Złego Samarytanina) może zostać przekształcony w Błękitnego Lwa kosztem +2 pkt./model. Otrzymuje umiejętności Medyk: 6 i Medycy Klanu Brannaghan.

Medycy Klanu Brannaghan: Każdy Błękitny Lew może wykonać akcję leczenia razem z akcją Ruchu (lecz w tej akcji jego Ruch jest zmniejszony o połowę).



Agent specjalny ISC

Model pojedynczy

W służbie Jej Imperialnej Jasności: Agent potrafi wykonywać misję nadania sygnału tak jakby posiadał umiejętność Dowódcy: X, jest liczony jakby miał Ro 4 na potrzeby zajmowania stref zwycięstwa oraz może podnosić paczki (w misji podjęcia paczek ze zrzutu) po akcji Ruchu.

Agent specjalny ISC: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	11	-	12	3	2	5	4	19	2	41

Wypożyczenie: Karabinek "Eliminator"

Umiejętności: Infiltracja: 2, Kamuflaż, Siatka Szpiegowska, Trening Saperski, Atak Wręcz: 12, Determinacja



Jednostki wsparcia:

Sekcja Broni Wsparcia

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1/3

Próg Morale: 0

Uwagi: Aby wystawić sekcję CKMów Piechoty lub sekcję Moździerzy Piechoty, należy wystawić przynajmniej 1 oddział Piechoty, Piechoty Okopowej lub Szturmowców Piechoty Okopowej. Na każde dwa takie oddziały, jedna Sekcja Broni Wsparcia może zostać wystawiona nie zajmując slotu supportu.

Sekcja Ciężkich Karabinów Piechoty

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

Sierżant: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

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

Wypożyczenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”, Maski przeciwgazowe

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

Sekcja KM: śmiertelnik, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	9	3	2	4	3	18	2	31

Wypożyczenie: CKM „Megacharger”, Pistolet „Aggressor”, Maski przeciwgazowe

Umiejętności: Wysokie Morale: 1, Sekcja Broni Ciężkiej: CKM „Megacharger”, Survival: 1

Sekcja Moździerzy Piechoty

Sierżant: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

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

Wypożyczenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”, Maski przeciwgazowe

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

Sekcja Moździerza: śmiertelnik, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	9	3	2	4	3	18	2	25

Wypożyczenie: Moździerz, Pistolet „Aggressor”, Maski przeciwgazowe

Umiejętności: Wysokie Morale: 1, Sekcja Broni Ciężkiej: Moździerz L&A C-06, Survival: 1, Artyleria

Lekki Czołg Wolnobieżny „Greyhound”

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1/2

Uwagi: Pole ostrzału miotacza gazu to 360°.

„Greyhound” LAFV: Pojazd gąsienicowy, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	2	-	4	22	4	75

Wyposażenie: Miotacz Gazu „Wyrmbreath”

Umiejętności: Ciężki Pancierz

Załoga: Kierowca

Kierowca: śmiertelnik

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

Umiejętności: Survival: 1

Bliźniacze Barakudy

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1/2

Uwagi: Gdy jest na ziemi ma cechę Niezgrabny i 3 R.

Ograniczona ładowność: Na początku gry należy wybrać oddzielnie dla każdego modelu, czy dana Barakuda będzie strzelała amunicją przeciwpancerną czy odłamkową (obydwa wliczone już w koszt modelu). Wybór obowiązuje do końca gry, w wypadku wybrania amunicji przeciwpancernej danemu modelowi nie można dodatkowo dokupić amunicji odłamkowej.

Bliźniacza Barakuda: Pojazd latający, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	2	4	6	18	2	56

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet „Southpaw” (pole ostrzału 90°), Pistolet „Agressor” (pole ostrzału 180°)

Umiejętności: Łowca Czołgów



Łazik Hurricane

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1

Uwagi: Pole ostrzału wszystkich broni to 180°. Może za darmo wymienić CKM „Megacharger” na Działko „Lumberjack” lub Wyrzutnię Rakiet „Southpaw”. Może za darmo wymienić Miotacz Ognia Gehenna na Działko „Deathlockdrum” z granatami odłamkowymi.

Łazik Hurricane: Pojazd kroczący, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	4	-	4	23	6	143

Wyposażenie: CKM „Megacharger”, Miotacz Ognia Gehenna

Umiejętności: Ciężki Pancierz

Załoga: Pilot

Pilot: śmiertelnik

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

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty

Stanowisko strzeleckie: Do każdego łazika Hurricane można dokupić, kosztem 48 pkt., stanowisko strzeleckie umieszczone na dachu pojazdu. Znajduje się w nim strzelec uzbrojony w CKM „Charger”, oraz Dwóch strzelców uzbrojonych w Karabiny „Invader” (wszyscy mają pole ostrzału 360°). Na potrzeb zasad gry są traktowani jako załoga.

Strzelec: śmiertelnik

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

Wyposażenie: patrz wyżej

Umiejętności:



Klan Bartholomew



Jednostki podstawowe:

Tryki

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

Uwagi: Max. 1/1000 pkt.

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	12	3	1	5	4	18	2	22

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Determinacja, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Kapral: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	-	11	3	1	5	4	18	2	19

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Tryk: śmiertelnik, wymagany 3-5

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	-	11	3	1	5	4	18	2	19

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Determinacja, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	-	11	3	1	5	4	18	2	20

Wyposażenie: Strzelba „Mandible”, Miecz „Chainripper”

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

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	-	11	3	1	5	4	18	2	21

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Determinacja, Atak Wtórny, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Medyk: 5

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	8	-	11	3	1	5	4	18	2	27

Wyposażenie: Granatnik Mk. XIC, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 1

Porucznik Tryków

Model pojedynczy

Porucznik Tryków: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	-	13	3	2	5	4	18	2	33

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz „Chainripper”

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

Jednostki elitarne:

Porucznik Czarnych Beretów

Model pojedynczy

Uwagi: Może za darmo wymienić Karabinek „Interceptor” na Strzelbę Automatyczną „Mandible”.

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	11	-	15	3	2	5	4	19	2	43

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz Łańcuchowy „Chainripper”

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Trening Partyzancki: 2, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Czarne Berety

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	-	14	3	1	5	4	19	2	33

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz Łańcuchowy „Chainripper”

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Trening Partyzancki: 2, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	13	3	1	5	4	19	2	29

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz Łańcuchowy „Chainripper”

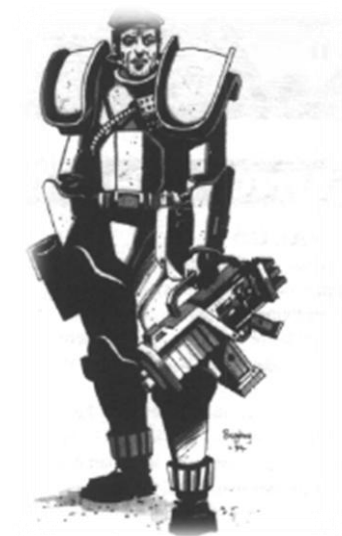
Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Trening Partyzancki: 2, Dowódca: Sekcja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Czarny Beret: śmiertelnik, wymagany 3-5

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	13	3	1	5	4	19	2	28

Wypożyczenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz łańcuchowy „Chainripper”

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Trening Partyzancki: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

**Medyk:** śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	13	3	1	5	4	19	2	30

Wypożyczenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz łańcuchowy „Chainripper”

Umiejętności: Determinacja, Pewny Strzał, Trening Partyzancki: 2, Medyk: 5, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	13	3	1	5	4	19	2	28

Wypożyczenie: Strzelba Automatyczna „Mandible”, Miecz łańcuchowy „Chainripper”

Umiejętności: Determinacja, Szturm, Trening Partyzancki: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Grenadier: śmiertelnik, specjalista , opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	13	3	1	5	4	19	2	34

Wypożyczenie: Granatnik Mk. XIC, Miecz łańcuchowy „Chainripper”

Umiejętności: Determinacja, Trening Partyzancki: 2, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

Sierżant Michael McBride

Uwagi: Jeden sierżant Krwawych Beretów może zostać zamieniony na McBride’a.

Ekspert operacji specjalnych: Oddział do którego dołączony jest McBride zawsze jest traktowany jak będący w lekkiej osłonie do początku pierwszej aktywacji.

Sierżant McBride: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	11	-	14	3	2	5	3	20	2	41

Wypożyczenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz łańcuchowy „Chainripper”

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Survival: 2 (Dżungla 3), Determinacja, Kamuflaż, Trening Partyzancki: 1



Klan MacGuire



Jednostki elitarne:

Łowcy

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwaga: Wszystkie modele w oddziale (oprócz mastiffa) mogą dokupić ekwipunek dla snajperów.



Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	12	-	14	3	1	4	3	19	2	31

Wypożyczenie: Wytłumiony Karabin „Invader”, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Dżungla 3), Kamuflaż, Rekonesans: 1, Zasadzka

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	19	2	27

Wypożyczenie: Wytłumiony Karabin „Invader”, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 1 (Dżungla 3), Kamuflaż, Rekonesans: 1, Zasadzka

Łowca: śmiertelnik, wymagany 3-5

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	19	2	26

Wypożyczenie: Wytłumiony Karabin „Invader”, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 1 (Dżungla 3), Kamuflaż, Rekonesans: 1, Zasadzka

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	19	2	28

Wypożyczenie: Wytłumiony Karabin „Invader”, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 1 (Dżungla 3), Kamuflaż, Rekonesans: 1, Zasadzka, Medyk: 5

Przewodnik: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	1	4	3	19	2	26

Wypożyczenie: Wytłumiony Karabin „Invader”, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 1 (Dżungla 3), Kamuflaż, Rekonesans: 1, Zasadzka, Przewodnik

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	12	-	13	3	1	4	3	19	2	34

Wypożyczenie: Wytłumiony Karabin Wyborowy „Assailant”, Miecz Punisher

Umiejętności: Survival: 1 (Dżungla 3), Kamuflaż, Rekonesans: 1, Zasadzka, Snajper

Żelazny Mastiff: AI:4, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	-	-	8	3	1	5	4	19	1	10

Wypożyczenie: -

Umiejętności: Atak Wręcz 10, Zmysły Drapieżnika: 6, Na Straty

Porucznik Łowców

Model pojedynczy

Uwagi: Może dokupić umiejętność Snajper za + 2 pkt, i/lub ekwipunek dla snajperów.

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	13	-	15	3	2	5	3	19	2	42

Wypożyczenie: Wytłumiony Karabin „Invader”, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Dżungla 3), Kamuflaż, Rekonesans: 1, Zasadzka

Timothy MacGuire

Model pojedynczy

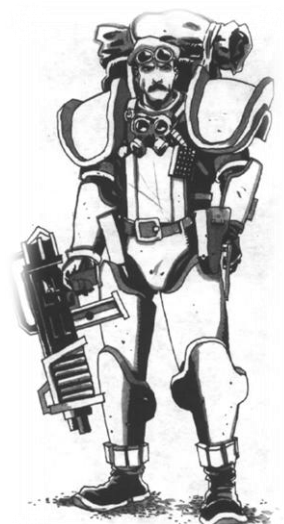
Uwagi: Max. 1/armia. Aby go wystawić, w armii musi się znajdować minimum jeden oddział Żółtych Lwów, Krwawych Beretów lub Łowców.

Podpułkownik Timothy MacGuire: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	12	-	16	3	2	5	3	21	2	51

Wypożyczenie: Eksperymentalny Karabin Szturmowy MacGuire, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 2, Determinacja, Kamuflaż, Infiltracja: 2, Siatka Szpiegowska



Klan Murdoch

Jednostki podstawowe:

Dzikie Róże

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

Uwagi: Max. 1/1000 pkt.



Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	1	4	4	18	2	27

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny:

Drużyna, Survival: 2 Pustynia, Rekonesans: 1

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	4	18	2	22

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 2 Pustynia,

Rekonesans: 1

Dzika Róża: śmiertelnik, wymagany 3-5

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	4	18	2	21

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 2 Pustynia, Rekonesans: 1

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	4	18	2	23

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 2 Pustynia, Rekonesans: 1, Medyk: 5

Czujka: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	4	18	2	22

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 2 Pustynia, Rekonesans: 1, Czujka

Uwagi: Może zamienić Karabin „Invader” na Karabinek „Intruder” za - 2 pkt.

Wysunięty Obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	11	3	1	4	4	18	2	21

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 2 Pustynia, Rekonesans: 1,

Wysunięty Obserwator (12)

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	11	3	1	4	4	18	2	28

Wyposażenie: Karabin Wyborowy „Assailant”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 2 Pustynia, Rekonesans: 1, Snajper

Porucznik Dzikich Róż

Model pojedynczy

Porucznik Dzikich Róż: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	11	-	13	3	2	4	4	18	2	35

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna,

Survival: 2 Pustynia, Rekonesans: 1

Jednostki elitarne:

Edward Murdoch

Model pojedynczy - konsultant

Uwagi: Max. 1/armia. Może zamienić Karabinek „Interceptor” na Eksperymentalny Karabin „Invader” za + 2 pkt.

Agresywna taktyka: Gdy Murdoch znajduje się w armii, gracz zawsze może zaczynać wystawianie jednostek w Kroku 5 jako pierwszy. Dodatkowo, wszystkie karty jednostek wystawione w tym kroku można wykryć maksymalnie z połowy zasięgu Dw.

Edward S. Murdoch: śmiertelnik, model pojedynczy

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	13	-	15	3	3	5	3	21	2	56

Wyposażenie: Karabinek „Interceptor”, Miecz „Chainripper”

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny:

Drużyna, Determinacja, Kamuflaż, Survival: 2, Infiltracja: 2,

Inspiracja: 2 (Złote Lwy), Niezawodność, Brak czasu by

umrzeć



Porucznik Żółtych Panter

Model pojedynczy

Uwagi: Podczas desantu może przerzucić jedną z kości rozrzutu (odległość lub kierunek)

Porucznik: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	12	-	15	3	2	5	3	20	2	44

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna

Desant, Survival: 1 (Pustynia 4)

Złote Pantery

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 4/8

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Podczas desantu każdy model może przerzucić jedną z kości rozrzutu (odległość lub kierunek)

Sierżant: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	W	S	R	P	Ro	K
10	11	-	14	3	1	4	3	20	2	33

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Survival: 1 (Pustynia 4), Desant

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

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

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 1 (Pustynia 4), Desant

Złota Pantera: śmiertelnik, wymagany 3-5

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

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 1 (Pustynia 4), Desant

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	W	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	30

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 1 (Pustynia 4), Desant, Medyk: 5

Złota Pantera z LKM: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	W	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	32

Wyposażenie: LKM „Destroyer”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 1 (Pustynia 4), Desant

Łowca Czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	W	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	35

Wyposażenie: Działko Nimrod, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 1 (Pustynia 4), Desant, Łowca Czołgów

Złota Pantera z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	W	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	4	3	20	2	34

Wyposażenie: CKM „Charger”, Pistolet „Aggressor”

Umiejętności: Survival: 1 (Pustynia 4), Desant

Wilki

Jednostki podstawowe:

Motory Fenris

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 3/5

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Wódz: kawaleria, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	12	3	2	5	-	18	-	29

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1, Rekonesans: 1, Okrzyk Wojenny

Kierowca: kawaleria, wymagany 2-3

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	2	5	-	18	-	26

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1, Rekonesans: 1

Saper: kawaleria, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	2	5	-	18	-	27

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1, Rekonesans: 1, Trening Saperski

Uwagi: Może korzystać jedynie z Min Magnetycznych

Szturmowiec: kawaleria, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	2	5	-	18	-	28

Wyposażenie: Strzelba „Mandible”, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1, Rekonesans: 1

Grenadier: kawaleria, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	2	5	-	18	-	29

Wyposażenie: Granatnik „Howler”, Miecz Punisher

Umiejętności: Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1, Rekonesans: 1

Motor Fenris: motocykl, wymagany 1 na każdego wodza i kierowcę

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



Szczeniaki

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 6/12

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Uwagi: Każdy z modeli posiadających Pistolet „Aggressor” może wymienić go na Karabin „Invader” za +3 pkt.

Wódz: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	1	5	4	18	2	21

Wypożyczenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Okrzyk Wojenny,

Rekonesans: 1, Kamuflaż, Determinacja, Survival: 1, Nieczysta Walka

Wilk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	1	5	4	18	2	21

Wypożyczenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Rekonesans: 1, Kamuflaż, Determinacja, Survival: 1, Nieczysta Walka

Szczeniak: śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	7	-	10	3	1	5	4	18	2	18

Wypożyczenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

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

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	7	-	10	3	1	5	4	18	2	21

Wypożyczenie: Strzelba „Mandible”, Miecz Punisher

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

Grenadier: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	7	-	10	3	1	5	4	18	2	21

Wypożyczenie: Granatnik „Howler”, Miecz Punisher

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

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	7	-	10	3	1	5	4	18	2	19

Wypożyczenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

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

Szczeniak z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	7	-	10	3	1	5	4	18	2	28

Wypożyczenie: CKM „Charger”, Miecz Punisher

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

Komandos Wilków

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Uwagi: Każdy z modeli posiadających Pistolet „Aggressor” może wymienić go na Pistolet Punisher za +1 pkt.

Wódz: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	12	3	2	5	4	18	2	30

Wypożyczenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Claymore

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Skradanie się: 1, Determinacja, Okrzyk Wojenny, Nieczysta Walka, Survival: 1

Bohater: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	8	-	11	3	2	5	4	18	2	27

Wypożyczenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Claymore

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Skradanie się: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1

Komandos: śmiertelnik, wymagany 3-9

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	1	5	4	18	2	21

Wypożyczenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

Umiejętności: Skradanie się: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	1	5	4	18	2	24

Wypożyczenie: Strzelba „Mandible”, Miecz Punisher

Umiejętności: Skradanie się: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1

Grenadier: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	1	5	4	18	2	24

Wypożyczenie: Granatnik „Howler”, Miecz Punisher

Umiejętności: Skradanie się: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	1	5	4	18	2	23

Wypożyczenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

Umiejętności: Skradanie się: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Trening Saperski, Survival: 1

Komandos z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	1	5	4	18	2	31

Wypożyczenie: CKM „Charger”, Miecz Punisher

Umiejętności: Skradanie się: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	11	3	1	5	4	18	2	33

Wyposażenie: Karabin Wyborowy „Assailant”, M. Punisher
Umiejętności: Skradanie się: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1, Snajper

Jednostki elitarne:

Przepatrywacz

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/4

Próg Morale: 1

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Wszystkie modele w oddziale mogą za darmo zamienić Łańcuch na Miecz Punisher.

Przepatrywacz: śmiertelnik, wymagany 2-3

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	1	4	4	18	2	30

Wyposażenie: Granatnik „Howler”, Pistolet „Aggressor”, Łańcuch

Umiejętności: Rekonesans: 2, Skradanie się: 3, Determinacja, Bystry Wzrok, Survival: 2

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	11	-	12	3	1	4	4	18	2	37

Wyposażenie: Karabin Wyborowy „Assailant”, Łańcuch
Umiejętności: Rekonesans: 2, Skradanie się: 3, Determinacja, Bystry Wzrok, Survival: 2, Snajper, Sekcja Wsparcia



Żałobne Wilczyce

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 3

Wdowy po żołnierzach: Wszystkie Żałobne Wilczyce (w tym Legenda) mają zdolność Nienawiść: 3 do dwóch oddziałów lub modeli pojedynczych wybranych przed rozpoczęciem pierwszej tury.

Wódz: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	7	-	12	3	2	4	4	18	2	25

Wyposażenie: Wilczy Pazur, Łańcuch

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Trening Partyzancki: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Grupowy, Atak Wtórny, Survival: 1, Okrzyk Wojenny, Kamuflaż

Bohaterka: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	7	-	11	3	2	4	4	18	2	25

Wyposażenie: Miecz Claymore

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Trening Partyzancki: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Grupowy, Atak Wtórny, Survival: 1, Kamuflaż

Wilczyca: śmiertelnik, wymagany 3-7

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	7	-	11	3	1	4	4	18	2	19

Wyposażenie: Wilczy Pazur, Łańcuch

Umiejętności: Trening Partyzancki: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Grupowy, Atak Wtórny, Survival: 1, Kamuflaż



Wilczyca z Żelaznymi Bola: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	7	-	11	3	1	4	4	18	2	19

Wyposażenie: Wilczy Pazur, Żelazne Bola

Umiejętności: Trening Partyzancki: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Grupowy, Atak Wtórny, Survival: 1, Kamuflaż

Grenadier: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	7	-	11	3	1	4	4	18	2	26

Wyposażenie: Granatnik „Howler”, Wilczy Pazur

Umiejętności: Trening Partyzancki: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Grupowy, Survival: 1, **Kamuflaż**

Wilczyca z Karabinem Szturmowym „Invader”: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	1	4	4	18	2	25

Wyposażenie: Karabin „Invader”, Łańcuch

Umiejętności: Trening Partyzancki: 1, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Grupowy, Survival: 1, **Kamuflaż**

Berserkerzy

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/10

Próg Morale: 0

Uwagi: Oddział jest podatny na Szat.

Wódz: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	8	-	12	3	2	5	4	18	2	22

Wyposażenie: Nadziak

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, **Determinacja**, Nieczysta Walka, Atak Wtórny, Zaciekłość, Strach: 2(6”), Survival: 1

Bohater: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	8	-	11	3	2	5	4	18	2	22

Wyposażenie: Nadziak

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, **Determinacja**, Nieczysta Walka, Atak Wtórny, Zaciekłość, Strach: 2(6”), Survival: 1

Berserker: śmiertelnik, wymagany 3-6

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	1	5	4	18	2	21

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Miecz Punisher

Umiejętności: **Determinacja**, Nieczysta Walka, Atak Wtórny, Zaciekłość, Strach: 2(6”), Survival: 1

Łowcy Główni

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 4/8

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Każdy z modeli posiadających Pistolet „Aggressor” może wymienić go na Pistolet Punisher za +1 pkt.

Pogromcy Bohaterów: Gdy dowolny Łowca Główny (w tym Legenda) zabije Dowódcę Armii wroga, gracz otrzymuje Dwa Punkty Zwycięstwa zamiast jednego.

Wódz: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	2	5	4	19	2	33

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Topór Bojowy

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Infiltracja: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Wtórny, Ścinanie Główny, Survival: 1, Okrzyk Wojenny, **Kamuflaż**

Bohater: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	8	-	12	3	2	5	4	19	2	32

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Topór Bojowy

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Infiltracja: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Wtórny, Ścinanie Główny, Survival: 1, **Kamuflaż**

Łowca Główny: śmiertelnik, wymagany 3-7

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	12	3	1	5	4	19	2	27

Wyposażenie: Pistolet „Aggressor”, Topór Bojowy

Umiejętności: Infiltracja: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Wtórny, Ścinanie Główny, Survival: 1, **Kamuflaż**

Szturmowiec: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	12	3	1	5	4	19	2	29

Wyposażenie: Strzebla „Mandible”, Topór Bojowy

Umiejętności: Infiltracja: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Wtórny, Ścinanie Główny, Survival: 1, **Kamuflaż**

Grenadier: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	12	3	1	5	4	19	2	30

Wyposażenie: Granatnik „Howler”, Topór Bojowy

Umiejętności: Infiltracja: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Wtórny, Ścinanie Główny, Survival: 1, **Kamuflaż**

Łowca Główny z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	12	3	1	5	4	19	2	37

Wyposażenie: Ciężki Karabin Maszynowy „Charger”, Topór Bojowy

Umiejętności: Infiltracja: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Atak Wtórny, Ścinanie Główny, Survival: 1, **Kamuflaż**



Chorąży Klanu

Model pojedynczy

Uwagi: Max. 1/armia. Jeśli jest ukryty, nie może korzystać ze sztandaru. W dowolnym momencie gry może zadeklarować że wznosi sztandar (udzielając tym sposobem Inspiracji), traci w tym momencie Skradanie.

Chorąży Klanu: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	2	5	4	19	2	28

Wypożyczenie: Miecz Punisher, Sztandar Klanowy

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Nieczysta Walka, Okrzyk Wojenny, Determinacja, Survival: 1, Skradanie się: 2



Starszy Klanu

Model pojedynczy

Uwagi: Max. 1/armia.

Starszy Klanu: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	10	-	15	3	3	6	4	19	2	47

Wypożyczenie: Pistolet Punisher, Miecz Runiczny

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Skradanie się: 2, Nieczysta Walka, Okrzyk Wojenny, Determinacja, Survival: 1, Inspiracja: 1



Legenda

Model pojedynczy - konsultant

Uwagi: W armii może być tylko jedna Legenda danego typu. Wymaga wystawienia dedykowanego oddziału (np. Legenda Komandosów Wilków wymaga wystawienia Komandosów Wilków, Legenda Berserkerów wymaga wystawienia Berserkerów itp.).

Legenda Komandosów Wilków: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	10	-	13	3	3	7	4	19	2	49

Wypożyczenie: Pistolet Punisher, Miecz Runiczny
Umiejętności: Dowódca: Kompania, Skradanie się: 2, Nieczysta Walka, Okrzyk Wojenny, Determinacja, Brak Czasu by Umrzeć, Atak Wtórny, Survival: 1

Legenda Żołobnych Wilczyc: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	9	-	13	3	3	6	4	19	2	41

Wypożyczenie: Miecz Runiczny
Umiejętności: Dowódca: Kompania, Trening Partyzancki: 2, Nieczysta Walka, Okrzyk Wojenny, Determinacja, Brak Czasu by Umrzeć, Atak Wtórny, Atak Grupowy, Survival: 1, Kamuflaż

Legenda Berserkerów: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	9	-	13	3	3	7	4	19	2	37

Wypożyczenie: Nadziak

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Nieczysta Walka, Determinacja, Brak Czasu by Umrzeć, Atak Wtórny, Zaciekłość, Strach: 2(6"), Survival: 1

Uwagi: Jest podatny na Szal.

Legenda Łowców Główn: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	10	-	14	3	3	7	4	19	2	50

Wypożyczenie: Pistolet Punisher, Topór Bojowy
Umiejętności: Dowódca: Kompania, Infiltracja: 2, Nieczysta Walka, Okrzyk Wojenny, Determinacja, Brak Czasu by Umrzeć, Atak Wtórny, Ścinanie Główn, Survival: 1, Kamuflaż

Legenda Psów Wojny: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
13	11	-	15	3	3	7	4	19	2	52

Wypożyczenie: Pistolet Punisher, Młot Nefarycki

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Skradanie się: 2, Nieczysta Walka, Okrzyk Wojenny, Determinacja, Brak Czasu by Umrzeć, Atak Wtórny, Trening Saperski, Survival: 1

Uwagi: Może za darmo zamienić zdolność Skradanie się: 2 na zdolność Infiltracja: 1.

Westalka

Model pojedynczy – konsultant (patrz lista armii Bractwa)

Uwagi: Max. 1/armia. Może być pominięty podczas wyznaczania Dowódcy Armii.

Sean Gallagher

Model pojedynczy - konsultant

Uwagi: Max. 1/armia. Zamiast wystawiać Legendę Komandosów Wilków, gracz może wystawić Seana Gallaghiera. W armii nie można wtedy wystawić Starszego Klanu.

Ostatni z Klanu Gallagher: Gdy Sean znajduje się w armii, dowolny Komandos Wilków w jednym wybranym oddziale może zamienić Miecz Punisher na Miecz Claymore za +1 pkt.

Sean Gallagher: śmiertelnik, model pojedynczy

WW	WS	M	Dw	A	W	S	R	P	Ro	K
13	10	-	15	3	3	7	4	19	2	44

Wyposażenie: Miecz Runiczny

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Nieczysta Walka, Okrzyk Wojenny, Determinacja, **Atak Wtórny**, Skradanie się: 3, Inspiracja: 2 (Wilki), Brak czasu by umrzeć, Survival: 2

Jednostki wsparcia

Psy Wojny

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 4/8

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Cały oddział może za darmo zamienić zdolność Skradanie się: 2 na zdolność Infiltracja: 1.

Wódz: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	10	-	14	3	2	6	4	19	2	36

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Młot Nefarycki

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Skradanie się: 2, Determinacja, Okrzyk Wojenny, Nieczysta Walka, Survival: 1

Bohater: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
12	9	-	13	3	2	6	4	19	2	33

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Młot Nefarycki

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Skradanie się: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1

Pies Wojny: śmiertelnik, wymagany 3-7

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	6	4	19	2	27

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Młot Nefarycki

Umiejętności: Skradanie się: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1

Grenadier: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	6	4	19	2	30

Wyposażenie: Granatnik „Howler”, Młot Nefarycki

Umiejętności: Skradanie się: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1

Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	6	4	19	2	28

Wyposażenie: Pistolet Punisher, Młot Nefarycki

Umiejętności: Skradanie się: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1, Trening Saperski

Pies Wojny z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	9	-	13	3	1	6	4	19	2	37

Wyposażenie: CKM „Charger”, Młot Nefarycki

Umiejętności: Skradanie się: 2, Determinacja, Nieczysta Walka, Survival: 1

Nekropelzacz Jeź Szczeniaków

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: ½

Uwagi: Na każde dwa oddziały Szczeniaków, jeden oddział Nekropelzacz Szczeniaków może zostać wystawiony nie zajmując slotu suportu.

Nekropelzacz Jeź: Pojazd kołowy, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	7	-	10	3	2	5	5	21	3	53

Wyposażenie: CKM „Megacharger” (pole ostrzału 90° do przodu), Miecz Punisher

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty, Survival: 1

Nekropelzacz Jeź Komandosów Wilków

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: ½

Nekropelzacz Jeź: Pojazd kołowy, wymagany 1-2

WW	WS	M	Dw	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	8	-	11	3	2	5	5	21	3	55

Wyposażenie: CKM „Megacharger” (pole ostrzału 90° do przodu), Miecz Punisher

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty, Nieczysta Walka, Survival: 1



Task Force „Broadsword”

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 następujące oddziały:

- Sean Gallagher – wymagany w armii, nie posiada klasyfikacji konsultant
- Edward Murdoch – wymagany w armii, nie posiada klasyfikacji konsultant
- Psy Wojny – liczone jako oddział podstawowy
- Legenda Psów Wojny – nie posiada klasyfikacji konsultant
- Żłote Lwy – liczeni jako oddział podstawowy
- Porucznik Żółtych Lwów
- Krwawe Berety
- Porucznik Krwawych Beretów
- Przepatrywacze
- Żołnierze Zagłady Imperialu



Zbrojownia Imperialu

Broń do walki wręcz

Bagnet

WW	Dam
0	ST+4

Pałka

WW	Dam
+2	S+3

Uwagi: Ogłuszająca

Łańcuch

WW	Dam
+1	ST+5

Uwagi: Oplątanie

Wilczy Pazur

WW	Dam
+1	ST+5

Uwagi: Parowanie: 1



Miecz Łańcuchowy ASH-88 „Chainripper”

WW	Dam
+1	ST+4

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Rozrywający

Miecz Punisher

WW	Dam
+1	ST+6

Topór Bojowy

WW	Dam
+1	ST+7

Miecz Claymore

WW	Dam
0	ST+8

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



Miecz Runiczny

WW	Dam
+1	ST+8

Uwagi: Zamaszysty Cios, Dwuręczny, Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający, daje zdolność Odporność na Mroczną Harmonię

Młot Nefarycki

WW	Dam
0	ST+9

Uwagi: Ogłuszający (dla modeli z Ro $\leq$ 3), Dwuręczny, Przebijający, jedno trafienie w danej aktywacji może być traktowane jako przeciwpancerne



Sztandar klanowy

Daje zdolność Inspiracja: 3 (Wilki)

Nadziak

WW	Dam
0	ST+8

Uwagi: Dwuręczny, Przebijający



Pistolety

Pistolet P60 Punisher

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

Pistolet PSA Mk. XIV „Aggressor”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
1	2	-1	-	-	-	8	19

Żelazne Bola

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	1	-1	-	-	-	7	20

Uwagi: Ogłuszający (testowany na wartości DAM broni a nie na S użytkownika), **Broń szturmowa**

Karabinki

Karabinek BAR SMG Mk. III „Interceptor”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	2x2	0	-1	-	-	10	19

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany Mk. III, Broń Szturmowa

Granatnik Podwieszany Mk. III

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-	-	-	W	19

Uwagi: RoF 1, ogień pośredni

Karabinek L&A SMG Mk. IIIS „Eliminator”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	1x2	0	-2	-	-	9	19

Uwagi: Wyciszony, Broń Szturmowa



Karabinek L&A SMG Mk. IV „Intruder”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	2x2	0	-2	-	-	10	19

Uwagi: Broń Szturmowa

Karabiny Szturmowe

Karabin Szturmowy BAR Mk. XIB „Invader”

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

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany Mk. XIX. Wersja wytłumiona posiada zdolność Broń Wyciszona.

Granatnik Podwieszany Mk. XIX

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

Uwagi: RoF 1, ogień pośredni

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 Przeciwpancerny Mk. XVII „Boys”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-3	-2	0	-1	-3	11	19

Uwagi: Przeciwpancerny, można mu dokupić Dwójnog.

Eksperymentalny Karabin Szturmowy BAR Mk. XIX „Invader”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	1	1	-4	-	12	19

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany Mk XIX., Broń Szturmowa

Eksperymentalny Karabin Szturmowy MacGuire

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-2	0	0	-2	-3	13	19

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktujemy jako Przebijający.

Strzelby

Strzelba Automatyczna B&G Mk.XIV „Mandible”

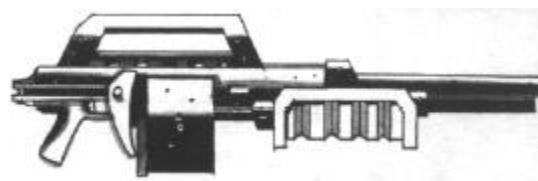
Wzornik	Celność	Dam	Jam	Cluster
Strzelby	+2	11	19	4

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

Breneka

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

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Rozrywający



Karabiny Wyborowe

Karabin Wyborowy Mk. XII „Assailant”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-3	1	3	0	-1	15	19

Uwagi: Wersja wytłumiona posiada zdolność Broń Wyciszona.

Karabiny Maszynowe

Lekki Karabin Maszynowy L&A Mk. XXIII „Destroyer”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	2x3	2x2	0	-3	-	12	19

Ciężki Karabin Maszynowy Mk. XIXB „Charger”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	4x3	3x2	-2	-4	-	14	19

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający



Ciężki Karabin Maszynowy Mk. XIXA „Megacharger”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	3x3	1x2	-1	-	15	19

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający

Działa i Działka Automatyczne

Działko Bauforce HMG1000 Deathlockdrum

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

Uwagi: Przeciwpancerne. 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

Działko Nimrod Mk. I

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	-1x2	-2	-3	-	14	19

Uwagi: Przeciwpancerne

Działko Automatyczne L&A „Lumberjack”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	0x2	-1x2	-3	-	14	19

Uwagi: Przeciwpancerne

Granatniki ręczne, wyrzutnie rakiet i moździerz

Granatnik Mk. XIC

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	-1x2	-	-	-	W	19

Uwagi: Ogień pośredni

Granatnik Howler

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

Uwagi: Ogień pośredni



Wyrzutnia Rakiet Mk. XIIC „Southpaw”

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-1x2	-2x2	-	-	-	14x2	19

Uwagi: Przeciwpancerne. Amunicja odłamkowa – mały wzornik wybuchu, Dam 10, bez przeciwpancerne, koszt 5 pkt.

Moździerz L&A C-06

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-	-1	-2	-3	-5	S	19

Uwagi: Ogień pośredni.

Miotacze Ognia

Miotacz Gazu „Wyrmbreath”

Wzornik	Dam	Jam
MO	ATS 10	19

Uwagi: zapalający.

Miotacz Ognia Gehenna

Wzornik	Dam	Jam
MO	10	20

Uwagi: zapalający, wyposażony w strumień plazmy

Strumień plazmy

Wzornik	Dam	Jam
MO	12	20

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

Wyposażenie dodatkowe dla pojazdów

Zestaw noktowizyjny

Załoga jest wyposażona w noktowizory. Można dokupić do Bliźniaczych Barakud, Nekropelzaczy „Jeź” i Transporterów Vermin za +2 pkt./model, i Łazików Hurricane za + 10 pkt./model.

Zestaw łączności

Zasięg dowodzenia Bliźniaczych Barakud, Nekropelzaczy „Jeź” i Lekkich Czołgów Wolnobieżnych „Greyhound” zostaje zwiększony do 10”. Kosztuje +5 pkt/oddział.