

# Mishima



# Spis treści

## Moce KI ..... 3

## Keiretsu..... 4

### Jednostki podstawowe:..... 4

Ashigaru .....4

Wędrująca kapłanka Amaterasu .....4

Bezimienni.....4

Samurajowie .....5

Tatsu.....5

Samurajowie Bushido.....6

Karo ranga Tygrys.....6

### Jednostki elitarne:..... 6

Tygrysie Smoki.....6

Bohater Tygrysich Smoków .....6

Mnisi.....7

Sensei Mnichów .....7

Shihan Mnichów.....7

Kroczący w Cieniu.....8

Głowice Bojowe.....8

Siewca Śmierci.....8

Łowca Demonów.....8

Karo ranga Żuraw .....9

Karo ranga Smok .....9

Daymio .....9

Hatamoto .....10

Satsu.....11

Yojimbo .....11

### Jednostki Wsparcia: ..... 11

Sekcja Moździerzy Rakietowych „Tajfun” ....11

Żołnierze Zagłady .....8

Smoczy Motor .....11

## Lord Maru ..... 12

### Jednostki podstawowe:..... 12

Straż Lorda Maru.....12

### Jednostki elitarne:..... 12

Smocza Jazda.....12

Hashimian Masadoka .....12

### Jednostki Wsparcia: ..... 12

Ciężki Pancerz Wspomagany “Meka” .....12

## Lady Mariko ..... 13

### Jednostki podstawowe:..... 13

Straż Lady Mariko.....13

### Jednostki elitarne:..... 13

Szkarłatne Diabły.....13

Moto Yakamochi ..... 13

### Jednostki Wsparcia:..... 13

Ciężki Pancerz Wspomagany “Meka” ..... 13

## Lord Moya..... 14

### Jednostki podstawowe:..... 14

Straż Lorda Moya..... 14

### Jednostki elitarne: ..... 14

Shinobi..... 14

Szary Cień ..... 14

Toshiro..... 15

### Jednostki Wsparcia:..... 15

Ciężki Pancerz Wspomagany “Meka” ..... 15

## Niebiańska Gwardia ..... 15

## Grupa Bojowa „Musashi” ..... 15

## Zbrojownia Mishimy..... 16

Zmiany w stosunku do ostatniej wersji zaznaczone są kolorem szarym

Ostatnia aktualizacja: 25.12.2018

## Zasady wystawiania jednostek:

- **Kult Cienia, łowcy Demonów i Mnisi** - jednostki Kroczących w Cieniu, Toshiro, oraz Siewca Śmierci nigdy nie mogą korzystać ze zdolności inspiracji innych modeli. Dodatkowo modele pojedyncze Mishimy nie mogą im wydawać rozkazów, zbierać, ani przyłączać się do nich. Dodatkowo, w armii nie można łączyć jednostek Kultu Cienia (Kroczący w Cieniu, Siewca Śmierci), łowcy Demonów lub Mnichów Dachy Świata.
- Gracz wybiera, czy gra oddziałami Keiretsu, czy łączy oddziały Keiretsu z oddziałami wybranego Lorda lub Lady. W takim przypadku oddział Elitarny wybranego Lorda lub Lady może przypadać na oddział Podstawowy z listy Keiretsu, jak również oddział Elitarny z listy Keiretsu może przypadać na jeden oddział Podstawowy wybranego Lorda lub Lady.

## Zdolność armii: Szarża Banzai

W momencie gdy jednostka z tą zdolnością musiałaby wykonać test Złamania, gracz może zadeklarować chęć użycia zdolności Szarża Banzai. W tym momencie należy sprawdzić, czy chociaż jeden model z jednostki ma w odległości nie większej niż Rx3 widoczny model wroga. Jeśli nie, oddział nie może skorzystać ze zdolności. Jeśli we wcześniej wspomnianej odległości znajduje się model nieprzyjaciela, gracz ma prawo skorzystać z umiejętności Szarża Banzai **lub** wykonać normalny test Złamania. W przypadku skorzystania z umiejętności Szarża Banzai zamiast normalnego testu Złamania, Jednostka podlega następującym zasadom: wszystkie modele w oddziale stają się odporne na morale, w swojej kolejnej aktywacji mogą wykonywać tylko akcje: ruch, bieg, szarża, atak w walce wręcz oraz detonacja ładunku Boski Wiatr. Jednostka korzystająca z Szarży Banzai musi w swoich Wszystkich aktywacjach poruszać się w stronę najbliższego wroga, którego jest w stanie zranić. Ruch musi być wykonywany z pełną szybkością i w ten sposób, żeby każdy model wykonał maksymalnie dużo ataków w swojej aktywacji. Gdy dana Jednostka zakończy swoją pierwszą aktywację po zadeklarowaniu Szarży Banzai, jest usuwana ze stołu. Jednostki mogące wykonywać Szarżę Banzai to:

- Samurajowie
- Samurajowie Bushido
- Smocza Jazda

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

| Model:            | Wymaga:                       | Dowodzi:                      |
|-------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| Karo Tygrys       | Jednostki podstawowe Keiretsu | Jednostki podstawowe Keiretsu |
| Karo Żuraw        | Dowolna                       | Wszystkie                     |
| Karo Smok         | Dowolna                       | Wszystkie                     |
| Daymio            | Dowolna                       | Wszystkie                     |
| Bohater T. Smoków | T. Smoki                      | T. Smoki                      |
| Szary Cień        | Shinobi                       | Shinobi                       |
| Hachiman Masadoka | Smocza Jazda                  | Wszystkie                     |
| Moto Yakamochi    | Dowolna                       | Wszystkie                     |
| Yojimbo           | Dowolna                       | Wszystkie                     |
| Satsu             | Dowolna                       | Wszystkie                     |
| Sensei mnichów    | Mnisi odpowiedniego domu      | Mnisi odpowiedniego domu      |
| Shihan mnichów    | Mnisi odpowiedniego domu      | Mnisi odpowiedniego domu      |



# Moce Ki

Moce Ki to mistyczne zdolności używane przez wojowników Mishimy. Nieliczni są odpowiednio zdolni by je opanować. Moce Ki różnią się zarówno od Sztuki Bractwa, jak i Mrocznej Harmonii Legionu Ciemności.

## Zasady Używania Mocy Ki

- Żaden model nie może wykupić dwa razy tej samej mocy.
- Daną moc może posiadać więcej niż jeden model w armii.
- Jeśli kupujemy moc Ki dla oddziału, to muszą ją wykupić Wszyscy członkowie oddziału którzy używają Ki.
- Model z wykupioną Mocą Ki używa jej cały czas jakby posiadał ją jak zwykłą umiejętność.
- Liczba po dwukropku (np. Moc Ki: 2) oznacza maksymalną ilość Mocy, którą może wykupić model.
- Moce Ki podzielone są na szkoły. Przy opisie każdej ze szkół są wyszczególnione modele, które mogą jej używać.

## Spis Mocy

### Szkoła Mistrzów Miecza

Dostępna dla: Mistrzowie Miecza oraz Mistrzowie Włócznie; Karo Ranga: Tygrys, Żuraw, Smok; Szary Cień; Daymio; Moto Yakamochi; Amaterasu; Bohater Tygrysich Smoków.

- **Potęga Szału Toranagi:** Zaciekłość; koszt: 1,5 pkt
- **Szczęśliwe Uderzenie Kajnjiego:** trafienie krytyczne przy wyniku 1-3; koszt: 1 pkt
- **Iaijutsu:** Szybkie Uderzenie, model może wykonać Zamasytę Cięcie każdym rodzajem broni, Parowanie: 1; koszt: 1 pkt
- **Więź z Bronią:** wybrana broń otrzymuje + 1 do WW i Obr.; koszt: 1 pkt
- **Przyspieszony Krok Nomury:** Daleka Szarża: 1, koszt: 0,5 pkt
- **Odbijające Uderzenie Yoramy:** strzelanie do tego modelu odbywa się z negatywnym modyfikatorem -2 do WS, nie działa na broni wzornikowe oraz broni z cechą przeciwpancerzy; koszt: 3 pkt

### Niebiańska Ścieżka

Dostępna dla: Karo Ranga: Żuraw oraz Smok, Daymio, Amaterasu, Żołnierz Zagłady – Wojownik, Moto Yakamochi, Yojimbo, Satsu

- **Droga oświecenie:** + 1 do DW, Zasięg Dowodzenia +2; koszt: 5 pkt
- **Leczące Dłonie:** Medyk: 5; koszt: 2 pkt
- **Spokój Góry:** Odporność na Morale; koszt: 3 pkt
- **Samoleczenie Ki:** Żw -1, Regeneracja: 1, koszt: 2 pkt (nie mogą kupować modele w pancerzu Shao Ace)

### Szkoła Dachy Świata

Dostępna dla: Mnisi wszystkich domów.

- **Zręczność Mangusty:** Wspinaczka; użytkownik traktuje wszystkie obszary osłony jako o jeden poziom mniej utrudniające poruszanie (oprócz Niedostępnego), koszt: 1 pkt
- **Wielki Żabi Skok:** Skok, Unik, koszt: 2 pkt
- **Twarda Skóra Nosorożca:** +2P, koszt: 1 pkt
- **Kamuflaż Kameleona:** Kamuflaż; koszt: 1 pkt
- **Spacer Po Wietrze:** Daleka Szarża: 2; koszt: 1,5 pkt

### Elitarna Szkoła Mnichów

Dostępna dla: Odpowiednie domy Mnichów.

- **Polujący Tygrys:** Zmysły Drapieżnika: 2, Bystry Wzrok, Infiltracja: 1; koszt: 4 pkt
- **Bokserzy Czarnego Smoka:** Wydając 2 akcje na atak w WW model zyskuje zdolność ataku Przeciwpancerzego przy nieparzystym wyniku na trafienie; koszt: 1,5 pkt
- **Wojownicy Burzy:** Nieczysta Walka, Skradanie: +2; koszt: 1,5 pkt

### Szkoła Łowców Demonów

Dostępna dla: Łowca Demonów.

- **Prawdziwe Widzenie Yuroi:** Refleks; koszt: 1 pkt
- **Adamantowa Wola:** model jest całkowicie odporny na działanie Mrocznej Harmonii, Brak Czasu By Umrzeć; koszt: 3 pkt

### Szkoła Kultu Cienia

Dostępna dla: Krocący w Cieniu, Siewca Śmierci oraz Toshiro

- **Cios Zza Grobu:** w momencie gdy Żw modelu spadnie do 0, może on wykonać 1 dodatkową akcję (Strzał, Szarża, Atak WW); koszt: 2 pkt
- **Ścieżka Ciemności:** gdy model korzysta ze zdolności Kroczenie w Cieniu, umieść wzornik dymu w miejscu, w które przenosi się model; koszt: 4 pkt



# Keiretsu

## Jednostki podstawowe:

### Ashigaru

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 8/20

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

**Sa-Janto Ashigaru:** śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

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

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Katana

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna,

Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

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

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 6  | 6  | - | 7  | 3 | 1  | 4 | 4 | 16 | 2  | 16 |

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Włócznia Yari, Sztandar

Umiejętności: Dowódca: Sekcja



**Ashigaru:** śmiertelnik, wymagany 4-16

| WW | WS | M  | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|----|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 6  | 6  | -- | 7  | 3 | 1  | 4 | 4 | 16 | 2  | 13 |

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Włócznia Yari

Umiejętności:

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

| WW | WS | M  | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|----|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 6  | 6  | -- | 7  | 3 | 1  | 4 | 4 | 16 | 2  | 14 |

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Włócznia Yari

Umiejętności: Wysunięty Obserwator (10)

**Szturmowiec:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 6  | 6  | - | 7  | 3 | 1  | 4 | 4 | 16 | 2  | 11 |

Wyposażenie: Strzelba „Airbrush”, Włócznia Yari

Umiejętności:

**Ashigaru z LKM:** śmiertelnik, specjalista 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 6  | 6  | - | 7  | 3 | 1  | 4 | 4 | 16 | 2  | 17 |

Wyposażenie: LKM „Kensai”, Włócznia Yari

Umiejętności:

**Ashigaru z Miotaczem Ognia:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 6  | 6  | - | 7  | 3 | 1  | 4 | 4 | 16 | 2  | 16 |

Wyposażenie: Lekki Miotacz Ognia „Smoczy Oddech”,

Włócznia Yari

Umiejętności:

### Wędrująca kapłanka Amaterasu

**Uwagi:** Jeden oddział Ashigaru w armii (tylko składającej się z samych jednostek Keiretsu) może zamienić Sa-Janto na Amaterasu.

**Amaterasu:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 7  | - | 10 | 3 | 2  | 4 | 4 | 18 | 2  | 23 |

Wyposażenie: No Dachi

Umiejętności: Determinacja, Dowódca: Drużyna, Moc Ki: 2,

Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Odporność na Mroczną

Harmonię, Inspiracja: 2, Medyk: 6

### Bezimienni

Oddział podstawowy, 1/1000

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 6/10

**Uwagi:** Nie liczą się na potrzeby wystawiania dowódców, oddziałów elitarnych, modeli pojedynczych i oddziałów wsparcia.

**Bezimienni:** śmiertelnik, wymagany 6-10

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 5  | 5  | - | 6  | 3 | 1  | 4 | 4 | 13 | 2  | 10 |

Wyposażenie: Ładunek Wybuchowy „Boski Wiatr”

Umiejętności: Atak Wręcz: 7, Odporny na Morale

## Samurajowie

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/16

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

**Sa-Janto Samurajów:** śmiertelnik, wymagany 1

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

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Katana

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny:

Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

**Samuraj:** śmiertelnik, wymagany 4-8

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 7  | - | 10 | 3 | 1  | 4 | 4 | 18 | 2  | 20 |

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

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

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

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Katana, Sztandar

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Szkolenie w

Walce Wręcz: 2

**Szturmowiec:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

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

Wyposażenie: Strzelba „Airbrush”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

**Mistrz Miecza:** śmiertelnik, opcjonalny 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 7  | - | 10 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 22 |

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2,

Atak Wtórny, Moc Ki: 2

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

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

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Katana

Umiejętności: Medyk: 5, Determinacja, Szkolenie w Walce

Wręcz: 2

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

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

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Katana

Umiejętności: Wysunięty Obserwator (10), Determinacja,

Szkolenie w Walce Wręcz: 2

**Samuraj z Granatnikiem:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 7  | - | 10 | 3 | 1  | 4 | 4 | 18 | 2  | 25 |

Wyposażenie: Granatnik Tambu 40, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

**Samuraj z CKM:** śmiertelnik, specjalista 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 7  | - | 10 | 3 | 1  | 4 | 4 | 18 | 2  | 26 |

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

**Samuraj z Wyrzutnią Raket:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 7  | - | 10 | 3 | 1  | 4 | 4 | 18 | 2  | 25 |

Wyposażenie: Wyrzutnia Raket „Daimyo”, Katana

Umiejętności: Łowca Czołgów, Determinacja, Szkolenie w

Walce Wręcz: 2

**Snajper:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 8  | - | 10 | 3 | 1  | 4 | 4 | 18 | 2  | 26 |

Wyposażenie: Karabin Snajperski „Archer”, Katana

Umiejętności: Snajper, Determinacja, Szkolenie w Walce

Wręcz: 2



## Tatsu

**Uwagi:** Jeden oddział Samurajów może zamienić swojego Sa-Janto na Tatsu. Nie może być wystawiany w specjalnych oddziałach Samurajów poszczególnych Lordów.

**Tatsu:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 12 | 3 | 2  | 5 | 4 | 18 | 2  | 36 |

Wyposażenie: LKM „Kensai”, Katana, „Boski Wiatr”

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny:

Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2,

Nienawiść: 3 (Capitol)

## Samurajowie Bushido

Oddział podstawowy

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

**Sa-Janto Samurajów Bushido:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 6  | - | 11 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 17 |

Wypożyczenie: Katana

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Atak Wtórny, Wysokie Morale: 2, Okrzyk Wojenny

**Samuraj Bushido:** śmiertelnik, wymagany 4-8

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 6  | - | 10 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 15 |

Wypożyczenie: Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Atak Wtórny, Wysokie Morale: 2

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

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 6  | - | 10 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 17 |

Wypożyczenie: Katana, Sztandar

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Atak Wtórny, Wysokie Morale: 2

**Mistrz Miecza:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 6  | - | 10 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 17 |

Wypożyczenie: No-Dachi

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Moc Ki: 2, Atak Wtórny, Wysokie Morale: 2

**Samuraj z MO:** śmiertelnik, specjalista 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 6  | - | 10 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 25 |

Wypożyczenie: Lekki Miotacz Ognia „Smoczy Oddech”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Atak Wtórny, Wysokie Morale: 2

## Karo ranga Tygrys

Model pojedynczy

**Uwagi:** Może wymienić Karabinek „Windrider” na Karabin „Shogun” (+1,5 pkt) lub Strzelbę „Airbrush” (-0,5 pkt).

**Karo ranga Tygrys:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 12 | 3 | 2  | 5 | 4 | 19 | 2  | 35 |

Wypożyczenie: Karabinek „Windrider”, Katana

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Moc Ki: 2, Inspiracja: 2 (jednostki podstawowe Keiretsu oraz Straże Lordów Mishimy), Okrzyk Wojenny, Wysunięty Obserwator (12)

## Jednostki elitarne:

### Tygrysie Smoki

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/8

Próg Morale: 3 1 specjalista na 3 nie-specjalistów

**Sa-Janto Tygrysich Smoków:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 12 | 3 | 1  | 7 | 4 | 22 | 2  | 29 |

Wypożyczenie: Karabinek „Windrider”, Naginata

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3

**Tygrysi Smok:** śmiertelnik, wymagany 3-7

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 8  | - | 11 | 3 | 1  | 7 | 4 | 22 | 2  | 25 |

Wypożyczenie: Karabinek „Windrider”, Naginata

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3

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

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 8  | - | 11 | 3 | 1  | 7 | 4 | 22 | 2  | 27 |

Wypożyczenie: Karabinek „Windrider”, Naginata, Sztandar

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3

**Mistrz Włócznie:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 8  | - | 11 | 3 | 1  | 7 | 4 | 22 | 2  | 28 |

Wypożyczenie: Karabinek „Windrider”, Naginata

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Moc Ki: 2, Zabójczy Cios

**Szturmowiec:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 8  | - | 11 | 3 | 1  | 7 | 4 | 22 | 2  | 24 |

Wypożyczenie: Strzelba „Airbrush”, Naginata

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3

**Tygrysi Smok z CKM:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 8  | - | 11 | 3 | 1  | 7 | 4 | 22 | 2  | 32 |

Wypożyczenie: CKM „Smoczy Ogień”, Naginata

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3

**Łowca Czołgów:** śmiertelnik, specjalista 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 8  | - | 11 | 3 | 1  | 7 | 4 | 22 | 2  | 31 |

Wypożyczenie: Karabin Rakietowy „Kieł Demona”, Naginata

Umiejętności: Łowca Czołgów, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3

### Bohater Tygrysich Smoków

Model pojedynczy

**Uwagi:** Może wymienić Karabinek Windrider na Strzelbę Airbrush.

**Bohater Tygrysich Smoków:** śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 10 | - | 13 | 3 | 2  | 7 | 4 | 22 | 2  | 41 |

Wypożyczenie: Karabinek „Windrider”, Naginata

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Moc Ki: 2, Okrzyk Wojenny

## Mnisi Dachy Świata

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/8

Próg Morale: 3

**Błogosławieństwo Kami:** Można wykupić (za 0,5 pkt/model) błogosławieństwo. Każdy model w oddziale otrzymuje Odporność na: Sztuka lub Mroczna Harmonia (do wyboru).

**Yudansha:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 6  | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 15 | 2  | 17 |

Wyposażenie: Zgodne z domem

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Moc Ki: 2, Skradanie: 2

**Mnich:** śmiertelnik, wymagany 4-7

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 6  | - | 12 | 3 | 1  | 5 | 4 | 15 | 2  | 16 |

Wyposażenie: Zgodne z domem

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Moc Ki: 2, Skradanie: 2

**Sempai:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 6  | - | 12 | 3 | 1  | 5 | 4 | 15 | 2  | 18 |

Wyposażenie: Zgodne z domem

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Moc Ki: 3, Skradanie: 2

## Domy Mnichów Dachy Świata

Przed bitwą wybieramy, który dom będą reprezentować wybrani Mnisi, modyfikujemy ich wyposażenie oraz umiejętności zgodnie z poniższą listą:

### Dom Polującego Tygrysa

Wyposażenie: Wakizashi

Dodatkowa umiejętność: Atak Grupowy

Sempai wyposażenie: Katana

Sempai dodatkowa umiejętność: Mordyfikacja

### Dom Bokserów Czarnego Smoka

Wyposażenie: Brak.

Dodatkowe umiejętności: Atak Wręcz: 10 (Ogłuszający), Zaciekłość

Sempai umiejętności: Atak Wtórny, Atak Wręcz: 12

### Dom Wojowników Burzy

Wyposażenie: 2 x Kama

Dodatkowa umiejętność: Atak Wtórny

Sempai wyposażenie: Kusari Gama

Sempai dodatkowa umiejętność: Zaciekłość

## Sensei Mnichów

Model pojedynczy

**Sensei:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 6  | - | 13 | 3 | 2  | 6 | 4 | 15 | 2  | 23 |

Wyposażenie: Zgodne z domem wybranego oddziału Mnichów

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 4, Moc Ki: 2, Skradanie: 3, (dodatkowo umiejętności zgodne z domem wybranego oddziału Mnichów)

## Shihan Mnichów

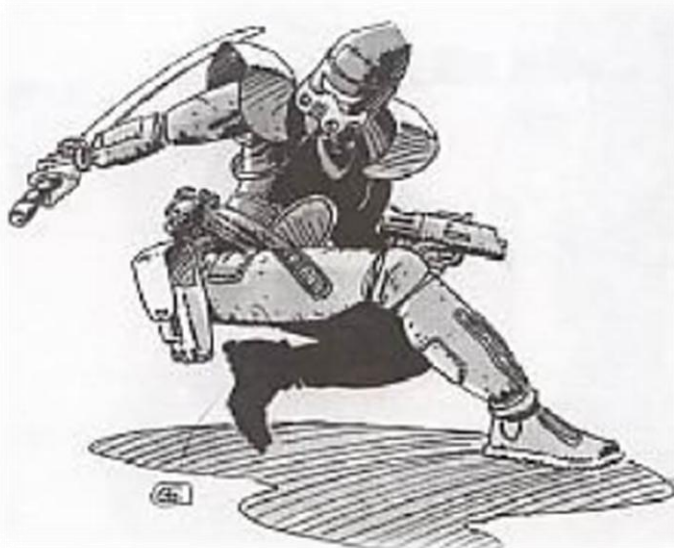
Model pojedynczy, Konsultant, 1 na armia

**Sensei:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 13 | 6  | - | 13 | 4 | 2  | 6 | 4 | 15 | 2  | 30 |

Wyposażenie: Zgodne z domem wybranego oddziału Mnichów

Umiejętności: Odporny na morale, Szkolenie w Walce Wręcz: 4, Moc Ki: 3, Skradanie: 4, (dodatkowo umiejętności jak Sempai zgodny z wybranym oddziałem Mnichów)



## Kult Cienia: Kroczący w Cieniu

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/4

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

**Uwagi:** Każdy z nich może posiadać max. 2 wzmocnienia Nekrobiotyczne i Biotechnologiczne (muszą to być identyczne wzmocnienia).

**Kroczący w Cieniu:** śmiertelnik, wymagany 2-4

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 12 | 3 | 1  | 6 | 4 | 16 | 2  | 30 |

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy „Szept”, Zatrute Wakizashi, Enzymy pogrzebowe

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Skradanie się: 4, Nieczysta Walka, Moc Ki: 1, Mortyfikacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

**Saper:** śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 12 | 3 | 1  | 6 | 4 | 16 | 2  | 31 |

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy „Szept”, Zatrute Wakizashi, Enzymy pogrzebowe

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Skradanie się: 4, Nieczysta Walka, Moc Ki: 1, Mortyfikacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Trening Saperski

## Kult Cienia: Siewca Śmierci

Model pojedynczy, 1/1000

**Siewca Śmierci:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 13 | 11 | - | 13 | 3 | 3  | 8 | 4 | 19 | 2  | 59 |

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy „Szept”, Zatrute Wakizashi, Enzymy pogrzebowe

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Nieczysta Walka, Moc Ki: 2, Zabójczy Cios, Niewidoczny Zabójca, Szkolenie w Walce Wręcz: 3

## Głowice Bojowe

Oddział elitarny, 1/1000 pkt

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2/4

Próg Morale: 1

**Uwagi:** Dowolna głowica może wymienić CKM „Smoczy Ogień” na Granatnik Tambu 40 lub Karabin Rakietowy „Kieł Demona” (-1 pkt)

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

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

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Katana

Umiejętności: Technika, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

**Głowica Bojowa:** AI lvl 4, wymagany 2-3

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 9  | - | 12 | 3 | 2  | 9 | 3 | 21 | 2  | 39 |

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, No Dachi

Umiejętności: Opancerzony

## Żołnierze Zagłady Mishimy

Oddział Elitarny, Konsultanci

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 2

Próg Morale: 0

**Uwagi:** Żołnierzy Zagłady Mishimy można wystawić w jednej z dwóch wersji: Lekkiej lub Ciężkiej w Pancerzach „Shoa Ace”

**Wersja Lekka:**

**Żołnierz Zagłady - Wojownik:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 13 | 11 | - | 13 | 3 | 3  | 7 | 4 | 19 | 2  | 46 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Rodowa Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 4, Atak Wtórny, Szybkie Uderzenie, Moc Ki: 2, Niezawodność, Nieczysta Walka, Survival: 2, Kroczenie w Cieniu

**Uwagi:** Może za darmo zamienić Rodową Katanę na No-Dachi.

**Żołnierz Zagłady - Strzelec:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 13 | - | 13 | 3 | 3  | 6 | 4 | 19 | 2  | 52 |

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, Rodowa Katana

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Niezawodność, Kroczenie w Cieniu, Survival: 2

**Uwagi:** Może zamienić CKM „Smoczy Ogień” na Karabin Dźwiękowy (za + 4 pkt.) lub Karabin Snajperski „Archer” (bez kosztu, otrzymuje wtedy zdolność Snajper).

**Wersja Ciężka w Pancerzach „Shoa Ace”:**

**Żołnierz Zagłady - Wojownik:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 13 | 11 | - | 13 | 3 | 2  | 7 | 4 | 23 | 2  | 53 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Rodowa Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 4, Atak Wtórny, Szybkie Uderzenie, Moc Ki: 2, Niezawodność, Nieczysta Walka, Survival: 2, Opancerzony, Niezgrabny

**Uwagi:** Może za darmo zamienić Rodową Katanę na No-Dachi.

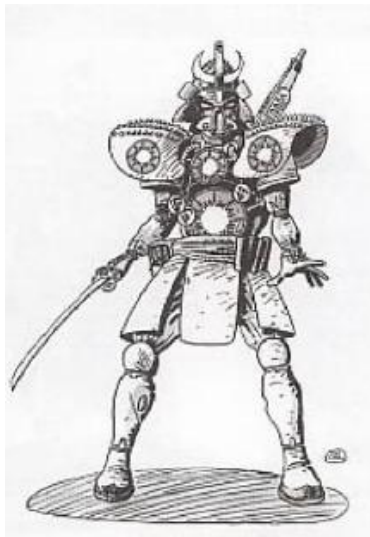
**Żołnierz Zagłady - Strzelec:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 13 | - | 13 | 3 | 2  | 6 | 4 | 23 | 2  | 59 |

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, Rodowa Katana

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Niezawodność, Survival: 2, Opancerzony, Niezgrabny

**Uwagi:** Może zamienić CKM „Smoczy Ogień” na Karabin Dźwiękowy (za + 4 pkt.) lub Karabin Snajperski „Archer” (bez kosztu, otrzymuje wtedy zdolność Snajper).



## Łowca Demonów

Model pojedynczy, 1/1000 pkt

**Uwagi:** Łowca Demonów może być wystawiony w zwykłym pancerzu albo w Pancerzu Wspomagającym „Shoa Ace”.

**Łowca Demonów:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 11 | - | 12 | 3 | 3  | 6 | 4 | 19 | 2  | 46 |

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, Katana „Zabójca Ciemności”

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Moc Ki: 2, Nienawiść: 3 (Legion Ciemności), Odporność na Mroczną Harmonię

**Łowca Demonów w Pancerzu Wspomagającym „Shoa Ace”:** śmiertelnik, wymagany 1, Konsultant

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 11 | - | 12 | 3 | 3  | 9 | 4 | 23 | 3  | 67 |

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, No Dachi

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Opancerzony, Nienawiść: 3 (Legion Ciemności), Odporność na Mroczną Harmonię, Niezgrabny

## Karo ranga Żuraw

Model pojedynczy, 1/1000 pkt

**Uwagi:** Może wymienić Karabinek „Windrider” na Karabin „Shogun” (+1,5 pkt) lub Strzelbę „Airbrush” (-0,5 pkt).

**Uczeń szkoły Sun Tzu:** Jeśli Karo Żuraw w momencie rozpoczęcia gry jest dowódcą armii, raz w ciągu gry gracz może dodać +3 do testu na Inicjatywę (deklarując to przed wykonaniem testu). Jeśli nie jest, otrzymuje zdolność Doradca.

**Karo ranga Żuraw:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 11 | - | 13 | 3 | 2  | 4 | 4 | 19 | 2  | 37 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Wysunięty Obserwator (14)

## Karo ranga Smok

Model pojedynczy, 1/1000 pkt

**Uwagi:** Może wymienić Karabinek „Windrider” na Karabin „Shogun” (+1,5 pkt) lub Strzelbę „Airbrush” (-0,5 pkt).

**Kodeks Bushido:** Może dokupić 1 dodatkową Moc Ki ze szkoły Mocy Mistrzów Miecza.

**Karo ranga Smok:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 9  | - | 13 | 3 | 2  | 5 | 4 | 19 | 2  | 38 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Rodowa Katana, Straż Przyboczna (2)

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Moc Ki: 2, Inspiracja: 3, Okrzyk Wojenny, Atak Wtórny, Survival: 1

## Daymio

Model pojedynczy

**Uwagi:** Może wymienić Karabinek „Windrider” na Karabin „Shogun” (+1,5 pkt) lub Strzelbę „Airbrush” (-0,5 pkt).

**Daymio:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 13 | 10 | - | 15 | 3 | 2  | 5 | 4 | 19 | 3  | 44 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Rodowa Katana, Straż Przyboczna (4)

Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Moc Ki: 3, Inspiracja: 4, Okrzyk Wojenny, Wysunięty Obserwator (12), Survival: 1

**Daymio w Pancerzu Wspomagającym „Shoa Ace”:**

**Uwagi:** Może wymienić LKM „Kensai” na Karabin Dźwiękowy (za +6 pkt) lub Karabin Rakietowy „Kieł Demona” (za +1 pkt).

**Daymio w Pancerzu Wspomagającym „Shoa Ace”:**

śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 13 | 10 | - | 15 | 3 | 3  | 9 | 4 | 23 | 3  | 77 |

Wyposażenie: LKM „Kensai”, No Dachi, Straż Przyboczna Shoa Ace (2)

Umiejętności: Dowódca: Batalion, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Inspiracja: 4, Opancerzony, Okrzyk Wojenny, Niezgrabny, Wysunięty Obserwator (12), Survival: 1



## Hatamoto

Mogą być wystawieni jako Straż Przyboczna, Straż Przyboczna w Pancerzach „Shoa Ace” lub jako pełny oddział Hatamoto. Każdy model posiadający w wyposażeniu adnotację Straż Przyboczna (X) lub Straż Przyboczna Shoa Ace (X) może dokupić tyłu Hatamoto jako ochroniarzy, ile wskazuje X. Z kolei grając Yojimbo, Satsu lub Niebiańską Gwardią, można wystawić pełny oddział Hatamoto jako oddział Elitarny.



## Straż Przyboczna

Model może dokupić Hatamoto jako ochroniarzy.

**Hatamoto:** śmiertelnik

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 26 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana  
Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Ochroniarz, Szybkie Uderzenie, Atak Wtórny, Survival: 2

**Uwagi:** Każdy z Hatamoto może wymienić swój Karabinek „Windrider” na Karabin „Shogun” (+1,5 pkt) lub Strzelbę „Airbrush” (-0,5 pkt). Jeden model w obstawie każdego modelu pojedynczego może wymienić swój Karabinek „Windrider” na LKM „Kensai” (+8 pkt.) lub Karabin Rakietowy „Kieł Demona” (+6 pkt.). Jeden model w obstawie może wymienić Katanę na No-Dachi (+1 pkt.).

## Straż Przyboczna Shoa Ace

Model może dokupić Hatamoto w Pancerzach Wspomaganych „Shoa Ace” jako ochroniarzy.

**Hatamoto w Pancerzach Wspomaganych „Shoa Ace”:** śmiertelnik

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 13 | 3 | 2  | 9 | 4 | 23 | 3  | 48 |

Wyposażenie: LKM „Kensai”, No-Dachi  
Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Ochroniarz, Opancerzony, Szybkie Uderzenie, Atak Wtórny, Survival: 2, Niezgrabny

**Uwagi:** Każdy z Hatamoto w „Shoa Ace” może wymienić swój LKM „Kensai” na Lekki Miotacz Ognia „Smoczy Oddech” (-1 pkt) lub Karabin Rakietowy „Kieł Demona” (+1 pkt).

## Hatamoto

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 4/8

Próg Morale: 2; 1 specjalista na 3 nie-specjalistów

**Uwagi:** Dowolny model wyposażony w Karabinek „Windrider” może wymienić go na Karabin „Shogun” (+1,5 pkt)

**Sa-Janto Hatamoto:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 10 | - | 14 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 30 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana  
Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Szybkie Uderzenie, Survival: 2

**Hatamoto:** śmiertelnik, wymagany 3-5

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 25 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana  
Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Szybkie Uderzenie, Survival: 2

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

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 27 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana, Sztandar  
Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Inspiracja: 2, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Szybkie Uderzenie, Survival: 2

**Mistrz Miecza:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 9  | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 28 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, No-Dachi  
Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Szybkie Uderzenie, Moc Ki: 3, Survival: 2, Atak Wtórny

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

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 27 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana  
Umiejętności: Medyk: 5, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Szybkie Uderzenie, Survival: 2

**Hatamoto z LKM:** śmiertelnik, opcjonalny 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 30 |

Wyposażenie: LKM „Kensai”, Katana  
Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Szybkie Uderzenie, Survival: 2

**Łowca Czołgów:** śmiertelnik, specjalista 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 31 |

Wyposażenie: Karabin Rakietowy „Kieł Demona”, Katana  
Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Szybkie Uderzenie, Survival: 2, Łowca Czołgów

**Hatamoto z CKM:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 9  | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 32 |

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, Katana  
Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Szybkie Uderzenie, Survival: 2

**Snajper:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 10 | - | 13 | 3 | 1  | 5 | 4 | 19 | 2  | 32 |

Wyposażenie: Karabin Snajperski „Archer”, Katana  
Umiejętności: Snajper, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Szybkie Uderzenie, Survival: 2

## Satsu

Model pojedynczy, Konsultant, 1 na Armia

**Dowódca Gwardii:** Gdy Satsu jest w armii, gracz może w niej wystawić jeden oddział Hatamoto jako oddział elitarny.

**Satsu:** śmiertelnik, model pojedynczy

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 12 | - | 14 | 3 | 3  | 7 | 4 | 19 | 2  | 55 |

Wyposażenie: Karabin Snajperski "Archer", Rodowa Katana

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Snajper, Kamuflaż, Inspiracja: 3, Brak Czasu by Umrzeć, Moc Ki: 2, Survival: 2



## Yojimbo

Model pojedynczy, 1 na Armia, Konsultant

**Dowódca Gwardii:** Gdy Yojimbo jest w armii, gracz może w niej wystawić jeden oddział Hatamoto jako oddział elitarny.

**Yojimbo:** śmiertelnik, model pojedynczy

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 13 | 10 | - | 14 | 3 | 3  | 6 | 4 | 19 | 2  | 61 |

Wyposażenie: Karabin Dźwiękowy, Rodowa Katana, Straż Przyboczna (2)

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 4, Szybkie Uderzenie, Atak Wtórny, Zmysł Strategiczny, Brak Czasu by Umrzeć, Moc Ki: 2, Okrzyk Wojenny, Survival: 2

## Jednostki Wsparcia:

### Sekcja Moździerz Raketowych „Tajfun”

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1/3, Próg Morale: 0

**Uwagi:** Aby wystawić sekcję Moździerzy Raketowych „Tajfun”, należy wystawić przynajmniej 1 oddział Ashigaru. Na każde dwa takie oddziały jedna Sekcja Moździerzy Raketowych może zostać wystawiona nie zajmując slotu supportu.

**Sa-Janto Ashigaru:** śmiertelnik, opcjonalny 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 8  | - | 10 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 18 |

Wyposażenie: Karabin „Shogun”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Wysunięty Obserwator: 12

**Sekcja moździerza:** śmiertelnik, wymagany 1-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 6  | 6  | - | 7  | 3 | 2  | 4 | 4 | 16 | 2  | 24 |

Wyposażenie: Moździerz Raketowy „Tajfun”, Pistolet „Ronin”

Umiejętności: Sekcja Broni Ciężkiej: Moździerz Raketowy „Tajfun”, Artyleria

### Smoczy Motor

Oddział wsparcia

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 1

**Smoczy Motor:** pojazd poduszkowy, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K   |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|-----|
| -  | -  | - | -  | - | 3  | - | 6 | 20 | 5  | 120 |

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, Podwójnie Sprzężona Wyrzutnia Rakiet „Daymio”

Umiejętności: Ciężki Pancernik

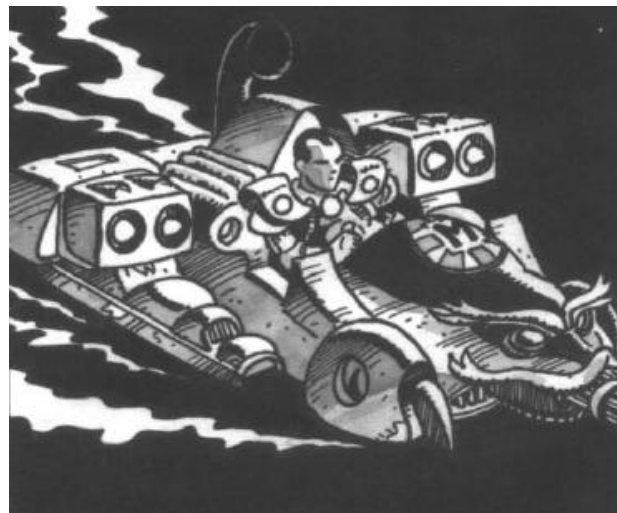
Załoga: Pilot

**Uwagi:** CKM „Smoczy Ogień” z polem ostrzału 180°, Podwójnie Sprzężona Wyrzutnia Rakiet „Daymio” z polem ostrzału 90°

**Pilot:** śmiertelnik

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|---|
| -  | 8  | - | 11 | 3 | -  | - | - | 18 | -  | - |

Umiejętności: Łowca Czołgów



# Lord Maru

## Jednostki podstawowe:

### Straż Lorda Maru

Dowolny oddział Samurajów (ale nie Samurajów Bushido) może zostać przekształcony w Straż Lorda Maru. Każdy model kosztuje +0,5 pkt i otrzymuje zdolność Survival: 1 (Dżungla). Wystawiony na takim oddziale Karo Tygrys musi również być tak przekształcony.

## Jednostki elitarne:

### Smocza Jazda

Oddział elitarny

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 3/5

Próg Morale: 2

**Uwaga:** Włócznia Yari może być wykorzystywana tylko w szarży i wykorzystuje S wierzchowca.

**Sa-Janto Jeźdźców:** kawaleria, wymagany 1

| WW | WS | M | Dw | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 6  | - | 13 | 3 | 2  | 5 | 4 | 19 | 2  | 25 |

Wyposażenie: Włócznia Yari, Katana

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Survival: 2 (Dżungla), Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3

**Jeździec:** kawaleria, wymagany 2-3

| WW | WS | M | Dw | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 6  | - | 12 | 3 | 2  | 5 | 4 | 19 | 2  | 24 |

Wyposażenie: Włócznia Yari, Katana

Umiejętności: Survival: 2 (Dżungla), Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 3

**Sztandarowy:** kawaleria, opcjonalny 0-1

| WW | WS | M | Dw | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 11 | 6  | - | 12 | 3 | 2  | 5 | 4 | 19 | 2  | 26 |

Wyposażenie: Włócznia Yari, Katana, Sztandar

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Survival: 2 (Dżungla), Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2

**Smok Hinko:** wierzchowiec, wymagany 1 na każdego jeźdźcę

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

Wyposażenie: -

Umiejętności: Atak Wręcz: 10, Wierzchowiec, Zmysł Drapieżnika: 2

### Hachiman Masadoka

**Hachiman Masadoka:** model pojedynczy, Konsultant, 1 na Armia

| WW | WS | M | Dw | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 13 | 6  | - | 14 | 3 | 3  | 5 | 4 | 19 | 2  | 38 |

Wyposażenie: Włócznia Yari, Rodowa Katana

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Survival: 2 (Dżungla), Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 4, Egzekucja, Okrzyk Wojenny

**Smok Hinko:** wierzchowiec, wymagany 1

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

Wyposażenie: -

Umiejętności: Atak Wręcz: 10, Wierzchowiec, Zmysł Drapieżnika: 2

## Jednostki Wsparcia:

### Ciężki Pancerz Wspomagany "Meka"

(wariant szturmowy)

**Uwagi:** Na obszarze Dżungli ma R=4.

**Ciężki Pancerz Wspomagany „Meka” – wariant szturmowy:** pojazd krocący, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S  | R | P  | Ro | K   |
|----|----|---|----|---|----|----|---|----|----|-----|
| -  | -  | - | -  | - | 3  | 11 | 4 | 23 | 4  | 106 |

Wyposażenie: Strzelba Automatyczna „Lwi Pazur”, Młot Pneumatyczny

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Załoga: Pilot

**Pilot:** śmiertelnik

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|---|
| 10 | 8  | - | 11 | 3 | -  | - | - | 18 | -  | - |

Umiejętności:



# Lady Mariko

## Jednostki podstawowe:

### Straż Lady Mariko

Dowolny oddział Samurajów (ale nie Samurajów Bushido) może zostać przekształcony w Straż Lady Mariko. Każdy model kosztuje +0,5 pkt i otrzymuje zdolność Survival: 1 (Pustynia). Wystawiony na takim oddziale Karo Tygrys musi również być tak przekształcony.

## Jednostki elitarne:

### Szkarłatne Diabły

Oddział

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/12

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

**Shantei Szkarłatnych Diabłów:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 11 | - | 12 | 3 | 1  | 4 | 3 | 19 | 2  | 27 |

Wyposażenie: Karabin „Raider”, Wakizashi

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Determinacja, Strach (2)6”, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Survival 1 (Pustynia 2), Wysokie Morale: 2

**Szkarłatny Diabeł:** śmiertelnik, wymagany 4-8

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 8  | 10 | - | 11 | 3 | 1  | 4 | 3 | 19 | 2  | 23 |

Wyposażenie: Karabin „Raider”, Wakizashi

Umiejętności: Determinacja, Strach (2)6”, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Survival 1 (Pustynia 2), Wysokie Morale: 2

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

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 8  | 10 | - | 11 | 3 | 1  | 4 | 3 | 19 | 2  | 24 |

Wyposażenie: Karabin „Raider”, Wakizashi

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Strach (2)6”, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Survival 1 (Pustynia 2), Wysokie Morale: 2

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

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 8  | 10 | - | 11 | 3 | 1  | 4 | 3 | 19 | 2  | 24 |

Wyposażenie: Karabin „Raider”, Wakizashi

Umiejętności: Determinacja, Strach (2)6”, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Survival 1 (Pustynia 2), Wysokie Morale: 2, Wysunięty Obserwator (12)

**Szkarłatny Diabeł z CKM:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 8  | 10 | - | 11 | 3 | 1  | 4 | 3 | 19 | 2  | 28 |

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, Wakizashi

Umiejętności: Determinacja, Strach (2)6”, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Survival 1 (Pustynia 2), Wysokie Morale: 2

**Snajper:** śmiertelnik, specjalista 0-1

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

Wyposażenie: Karabin Snajperski „Archer”, Wakizashi

Umiejętności: Determinacja, Strach (2)6”, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Survival: 1 (Pustynia 2), Wysokie Morale: 2, Snajper

**Grenadier:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 8  | 10 | - | 11 | 3 | 1  | 4 | 3 | 19 | 2  | 27 |

Wyposażenie: Granatnik Tambu 40, Wakizashi

Umiejętności: Determinacja, Strach (2)6”, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Survival: 1 (Pustynia 2), Wysokie Morale: 2

**Łowca Czołgów:** śmiertelnik, specjalista 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 8  | 10 | - | 11 | 3 | 1  | 4 | 3 | 19 | 2  | 28 |

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet „Daymio”, Wakizashi

Umiejętności: Determinacja, Strach (2)6”, Szkolenie w Walce Wręcz: 1, Survival 1 (Pustynia 2), Wysokie Morale: 2, Łowca Czołgów

### Moto Yakamochi

Model pojedynczy, Konsultant, 1 na Armia

**Uwagi:** Może wymienić Karabinek „Windrider” na Karabin „Shogun” (+1,5 pkt) lub Strzelbę „Airbrush” (-0,5 pkt).

**Moto Yakamochi:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | Dw | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 13 | 11 | - | 14 | 3 | 3  | 7 | 4 | 22 | 2  | 54 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Naginata, Straż Przyboczna (2)

Umiejętności: Dowódca: Kompania, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Inspiracja: 3, Kontrwywiad, Moc Ki: 2, Survival: 2, Wysunięty Obserwator (12)

## Jednostki Wsparcia:

### Ciężki Pancerz Wspomagany „Meka”

(wariant strzelecki)

**Ciężki Pancerz Wspomagany „Meka” – wariant strzelecki:** pojazd koczujący, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S  | R | P  | Ro | K   |
|----|----|---|----|---|----|----|---|----|----|-----|
| -  | -  | - | -  | - | 3  | 11 | 4 | 24 | 4  | 116 |

Wyposażenie: Wyrzutnia Rakiet „Daymio”, CKM „Smoczy Ogień”

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Załoga: Pilot

**Pilot:** śmiertelnik, żołnierz

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R  | P | Ro | K |
|----|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|
| -  | 9  | - | 11 | 3 | -  | - | 18 | - | -  | - |

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Osobisty

# Lord Moya

## Jednostki podstawowe:

### Straż Lorda Moya

Dowolny oddział Samurajów (ale nie Samurajów Bushido) może zostać przekształcony w Straż Lorda Moya. Każdy model w oddziale kosztuje +0,5 pkt, otrzymuje dodatkowo zdolność Pewny Strzał i Unik. Wystawiony na takim oddziale Karo Tygrys musi również być tak przekształcony.

## Jednostki elitarne:

### Shinobi

Oddział

Minimalny/Maksymalny Rozmiar: 5/16

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

**Uwagi:** Cały oddział zamienić Karabinki „Windrider” na Karabiny „Shogun” (+1,5 pkt).

**Sa-Janto Shinobi:** śmiertelnik, wymagany 1

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

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Kroczenie w Cieniu, Rekonesans: 1

**Shinobi:** śmiertelnik, wymagany 3-8

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 9  | - | 11 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 25 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Kroczenie w Cieniu, Rekonesans: 1

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

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

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana, Sztandar

Umiejętności: Dowódca: Sekcja, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Kroczenie w Cieniu, Rekonesans: 1

**Szturmowiec:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 9  | - | 11 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 24 |

Wyposażenie: Strzelba „Airbrush”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Kroczenie w Cieniu, Rekonesans: 1

**Mistrz Miecza:** śmiertelnik, opcjonalny 0-1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 10 | 9  | - | 11 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 28 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Atak Wtórny, Moc Ki: 2, Kroczenie w Cieniu, Rekonesans: 1

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

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

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana

Umiejętności: Medyk: 5, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Kroczenie w Cieniu, Rekonesans: 1

**Saper:** śmiertelnik, opcjonalny 0-2

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 9  | 9  | - | 11 | 3 | 1  | 5 | 4 | 18 | 2  | 26 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana

Umiejętności: Medyk: 5, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Trening Saperski, Kroczenie w Cieniu, Rekonesans: 1

**Shinobi z LKM:** śmiertelnik, specjalista, opcjonalny 0-2

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

Wyposażenie: CKM „Smoczy Ogień”, Katana

Umiejętności: Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Kroczenie w Cieniu, Rekonesans: 1

### Szary Cień

Model pojedynczy

**Uwagi:** Może wymienić Karabinek „Windrider” na Karabin „Shogun” (+1,5 pkt) lub Strzelbę „Airbrush” (-0,5 pkt).

**Szary cień:** śmiertelnik, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 12 | 10 | - | 13 | 3 | 2  | 5 | 4 | 18 | 2  | 43 |

Wyposażenie: Karabinek „Windrider”, Katana

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szkolenie w Walce Wręcz: 2, Kroczenie w Cieniu, Siatka Szpiegowska, Rekonesans: 1, Moc Ki: 2



## Toshiro

Model pojedynczy, 1 na Armia, Konsultant

**Toshiro:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K  |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|----|
| 14 | 11 | - | 13 | 3 | 3  | 8 | 4 | 19 | 2  | 53 |

Wyposażenie: Pistolet Maszynowy „Szept”, Katana, Enzymy Pogrzebowe

Umiejętności: Determinacja, Kroczenie w Cieniu, Skradanie się: 6, Szkolenie w Walce Wręcz: 3, Moc Ki: 2, Nieczysta Walka, Mortyfikacja, Atak Wtórny, Trening Partyzancki: 2

## Jednostki Wsparcia:

### Ciężki Pancerz Wspomagany „Meka”

(wariant przeciwpancerny)

**Ciężki Pancerz Wspomagany „Meka” – wariant przeciwpancerny:** pojazd kroczący, wymagany 1

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S  | R | P  | Ro | K   |
|----|----|---|----|---|----|----|---|----|----|-----|
| -  | -  | - | -  | - | 3  | 11 | 4 | 24 | 4  | 121 |

Wyposażenie: Działko „Smocza Burza”, Pięść Pneumatyczna

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Załoga: Pilot

**Pilot:** śmiertelnik, żołnierz

| WW | WS | M | DW | A | Żw | S | R | P  | Ro | K |
|----|----|---|----|---|----|---|---|----|----|---|
| 9  | 8  | - | 11 | 3 | -  | - | - | 18 | -  | - |

Umiejętności: Łowca Czołgów

## Niebiańska Gwardia

**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:** Satsu i Yojimbo muszą znaleźć się w armii, która może poza nimi zawierać wyłącznie następujące jednostki:

- Hatamoto – do potrzeb budowy armii liczeni są jako oddział podstawowy, min. 1 oddział
- Tygrysie Smoki – do potrzeb budowy armii liczeni są jako oddział podstawowy, min. 1 oddział
- Bohater Tygrysich Smoków
- Łowca Demonów - dla potrzeb budowy armii w wersji w pancerzu Shoa Ace bez klasyfikacji Konsultant
- Żołnierze Zagłady Mishimy – dla potrzeb budowy bez klasyfikacji Konsultanci

## Grupa Bojowa „Musashi”

**Uwagi:** Hachiman Masadoka musi się znaleźć w armii (bez klasyfikacji Konsultant). Obowiązkowe jest wystawienie co najmniej jednego oddziału Smoczej Jazdy. Armia może (poza Hachimanem) zawierać wyłącznie następujące oddziały:

- Ashigaru
- Smocza Jazda – na potrzeby budowy armii mogą być wystawieni jako oddział podstawowy, max. 1 oddział na każdy oddział Ashigaru
- Samurajowie Bushido – na potrzeby budowy armii wystawiani jako oddział elitarny
- Karo ranga Tygrys
- Karo ranga Smok
- Sekcja Moździerzy Rakietowych „Tajfun”

# Zbrojownia Mishimy

## Broń do walki wręcz

### Wakizashi

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| +2 | ST+4 |

Uwagi: Zatrute Wakizashi ma cechę Mordercza dla śmiertelników: +3

### Katana

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| +2 | ST+5 |



### No-Dachi

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| +1 | ST+7 |

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

### Rodowa Katana

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| +2 | ST+5 |

**Uwagi:** Wykupując Rodową Katanę można wybrać 0-2 poniższych zdolności płacąc dodatkowe punkty. Koszt punktowy zależy od wybranej zdolności:

- “Morderca Oni” – Mordercza dla nekrobiotyków i nekroorganików: +3, koszt +1 pkt.
- “Królobójca” – Ścinanie Główn, koszt +1 pkt.
- “Łamacz” – Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający, koszt +1 pkt.
- “Obrońca” – Parowanie: 2, koszt +1 pkt.
- “Rozpruwacz” – Broń Rozrywająca przy nieparzystym wyniku rzutu na trafienie, koszt +1,5 pkt.
- “Czystosrebrna” – Umiejętność Odporny na: Sztukę i Mroczną Harmonię, koszt +1 pkt.
- „Precyzja” – Daje +1 do WW i Dam broni, koszt +1,5 pkt.

### Katana „Zabójca Ciemności”

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| +2 | ST+5 |

Uwagi: Mordercza dla nekrobiotyków i nekroorganików: +2

### Włócznia Yari

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| 0  | ST+7 |

Uwagi: Zasięg: 1, Dwuręczna

### Naginata

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| +1 | ST+6 |

Uwagi: Zasięg: 1, Dwuręczna, Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający

### Pięść Pneumatyczna

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| 0  | ST+5 |

Uwagi: Przeciwpancerna, Zamaszysty Cios

### Młot Pneumatyczny

|    |          |
|----|----------|
| WW | Dam      |
| 0  | (ST+6)x2 |

Uwagi: Przeciwpancerny, Ogłuszający

### Kama

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| +2 | ST+3 |

### Kusari Gama

|    |      |
|----|------|
| WW | Dam  |
| +1 | ST+5 |

Uwagi: Oplątanie, Broń Dwuręczna

### Boski Wiatr

Zdetonowanie ładunku kosztuje jedną akcję – należy usunąć dany model ze stołu, a w jego miejsce położyć maty wzornik wybuchu, zadający Obrażenia 10 (p.panc dla modeli w kontakcie z podstawką). Nie może być zdetonowany w trackie szarzy.

### Sztandar

Daje zdolność Inspiracja: 2 (tylko dla członków tego samego oddziału co sztandarowy)

### Enzymy pogrzebowe

Po śmierci modelu wyposażonego w enzymy, nie można go w żaden sposób uleczyć ani wskrzesić. Koszt modelu nie jest liczony do punktów za straty.

## Pistolety i pistolety maszynowe

### Pistolet .45AP No. 3 „Ronin”

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

### Pistolet Maszynowy „Szept”

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

Uwagi: Broń wyciszona

## Karabinki

### Karabinek Tambu No.4 „Windrider”

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

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany Tambu GL, Broń Szturmowa

## Strzelby

### **Strzelba Automatyczna "Lwi Pazur"**

| Wzornik  | Celność | Dam | Jam | Cluster |
|----------|---------|-----|-----|---------|
| Strzelby | +3      | 12  | 20  | 5       |

Uwagi: Podwójnie sprzężona

### **Strzelba Tambu 50/50 „Airbrush”**

| Wzornik  | Celność | Dam | Jam | Cluster |
|----------|---------|-----|-----|---------|
| Strzelby | +1      | 9   | 20  | 3       |

Uwagi: Wyposażona w brenekę – model na początku aktywacji wybiera, z którego rodzaju amunicji korzysta

Brenea

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

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Rozrywający

## Karabiny Szturmowe

### **Karabin Szturmowy Tambu No. 1 „Shogun”**

| WW | PB | SR | MR | LR | ER | Dam | Jam |
|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| -  | 0  | 1  | 0  | -4 | -  | 9   | 20  |

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany Tambu GL

### **Karabin Szturmowy Tambu No. 5 „Raider”**

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

Uwagi: Wyposażony w Granatnik Podwieszany Tambu GL

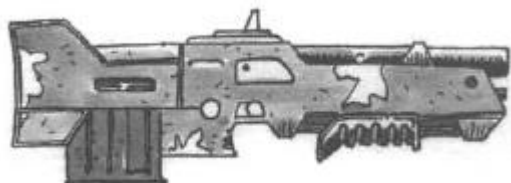
Granatnik Podwieszany Tambu GL

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

### **Karabin Rakietowy „Kieł Demona”**

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

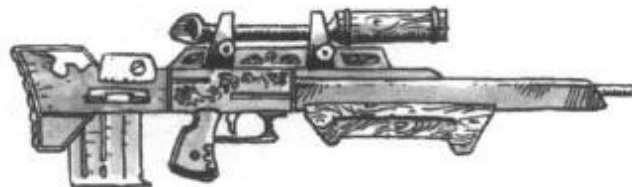
Uwagi: Przeciwpancerny



## Karabiny Wyborowe

### **Karabin Wyborowy Tambu No. 15 „Archer”**

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



## Karabiny Maszynowe i działka automatyczne

### **Lekki Karabin Maszynowy Tambu No. 11 „Kensai”**

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

### **Ciężki Karabin Maszynowy Tambu No. 45 „Smoczy Ogień”**

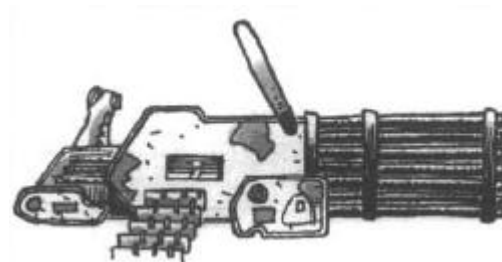
| WW | PB  | SR  | MR | LR | ER | Dam | Jam |
|----|-----|-----|----|----|----|-----|-----|
| -  | 3x3 | 2x2 | -1 | -3 | -  | 12  | 20  |

Uwagi: Nieparzysty wynik na trafienie traktowany jest jako Przebijający

### **Działko Automatyczne „Smocza Burza”**

| WW | PB  | SR  | MR   | LR | ER | Dam | Jam |
|----|-----|-----|------|----|----|-----|-----|
| -  | 2x3 | 0x2 | -3x2 | -4 | -  | 14  | 20  |

Uwagi: Przeciwpancerny



## Granatniki ręczne, wyrzutnie rakiet i moździerz

### **Granatnik Tambu 40**

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

Uwagi: Ogień pośredni

### **Wyrzutnia Rakiet Tambu No. 86A5 „Daymio”**

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

Uwagi: Przeciwpancerny. Amunicja odłamkowa – mały wzornik wybuchu, Dam 8, bez przeciwpancernego, koszt: 3 pkt.

### **Podwójna Sprzężona Wyrzutnia Rakiet „Daymio”**

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

Uwagi: Przeciwpancerny. Podwójnie Sprzężona. Amunicja odłamkowa – mały wzornik wybuchu, Dam 8, bez przeciwpancernego, koszt: 3 pkt.

### **Moździerz Rakietowy „Tajfun”**

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

Uwagi: Ogień pośredni.

## Miotacze Ognia

### **Lekki Miotacz Ognia „Smoczy Oddech”**

| Wzornik | Dam | Jam |
|---------|-----|-----|
| Mały MO | 10  | 20  |

Uwagi: zapalający

### **Karabin Dźwiękowy**

| Wzornik | Dam  | Jam |
|---------|------|-----|
| MO      | Spec | 20  |

**Uwagi:** Karabin dźwiękowy nie posiada stałych obrażeń. Każdy model pod wzornikiem rzuca na pancerz w następujący sposób: rzut 1-10 – brak efektów, rzut 11-20 – model otrzymuje ranę. Każda jednostka AI trafiona karabinem dźwiękowym musi zdać test Amoku. Przeciwpancerny.



## Wposażenie dodatkowe dla pojazdów

### **Zestaw noktowizyjny**

Załoga jest wyposażona w noktowizory. Można dokupić do:

- Smoczego Motoru za 5 pkt./model.
- Ciężkiego Pancerza Wspomaganego „Meka” (wszystkich wariantów) za 10 pkt/model.