NEUROSHIMA TACTICS



EDYCJA 1.5

DYNAMICZNA GRA BITEWNA

TECZKA FRAKCJI

PORTAL





Podstawa to zgrana ekipa.

Z porządną bandą można konie kraść.. Teksańczykom, wbić się na chatę Pana Prezydenta z Nowego Jorku albo narobić do owsianki Szulcowi w Detroit – słowem podbić pół Stanów i Molocha na dodatek.

Dlatego pierwszy krok, który musisz postawić przed rozpoczęciem bitwy, to zmontowanie drużyny. Normalnie chodziłbyś od baru do baru, wieszał ogłoszenia na rozstajach i podpytywał kumpli o ich znajomych z nadmiarem wolnego czasu albo niedoborem gambli. Uprościliśmy sprawę.

Z pomocą teczki frakcji i odrobiny matematyki zbierzesz załogę, która zatrzęsie Spustoszoną Ameryką.



SKRÓT ZASAD

W podręczniku wytłumaczyliśmy co i jak. Żeby jednak było wygodniej, poniżej zestawiamy zasady pozwalające stworzyć rozpiskę. Jeśli jeszcze nie czytałeś podręcznika, lepiej zrób to teraz, bo w tekście nie raz i nie dwa odniesiemy się do zasad, które tam wyjaśniono.

PRÓG ARMII

Próg Armii to liczba Punktów Armii, jaką możesz wydać na swoich żołnierzy. To od niej i kosztu twoich jednostek zależy, ile będziesz mógł wystawić jednostek do boju. Na budowę swojej rozpiski nie wolno ci wydać ani o jeden punkt więcej niż wynosi Próg Armii, ale możesz wydać do 100 punktów mniej.

Próg Armii określa również, ile Punktów Ekwipunku będziesz mógł przeznaczyć na sprzęt. W standardowej rozgrywce będzie to 10% Progu Armii.

PRZYKŁADOWE PROGI ARMII I WYNIKAJĄCE Z NICH OGRANICZENIA:

PRÓG ARMII	ILOŚĆ PUNKTÓW ARMII	ILOŚĆ PUNKTÓW EKWIPUNKU
Startery	-	70 PE
1000 PA	Od 900 do 1000 PA	100 PE
1250 PA	Od 1150 do 1250 PA	125 PE
1500 PA	Od 1400 do 1500 PA	150 PE
2000 PA	Od 1900 do 2000 PA	200 PE

PUNKTY ZWYCIĘSTWA NA STARCIE

Nie zawsze uda ci się tak dopasować wartość swojej rozpiski, by zgadzała się z Progiem Armii co do punktu. Jeśli więc wystawiasz rozpiskę o mniejszej liczbie PAniż przeciwnik, możesz automatycznie dopisać sobie tyle Punktów Zwycięstwa(PZ) ile wynosi ta różnica. Przykładowo, gracie na 900 PA Wystawiasz rozpiskę na 840 PA twój kolega na 860 PA Wystawiłeś Rozpiskę o 20 PAmniejszą niż twój przeciwnik (860-840=20), więc należy ci się 20 PZ na start.

ILE ODDZIAŁÓW, JEDNOSTEK SPECJALNYCH I BOHATERÓW?

W skład rozpiski wchodzą Oddziały, Jednostki Specjalne oraz Bohaterowie. Liczba Jednostek Specjalnych oraz Bohaterów uzależniona jest od liczby Oddziałów. Ani Jednostek Specjalnych ani Bohaterów nie może być więcej niż Oddziałów. Liczba Oddziałów nie jest ograniczona niczym poza Progiem Armii.

Bohaterowie danego typu mogą występować w rozpisce tylko raz. Jednostki Specjalne oraz Oddziały mogą się powtarzać nawet jeśli są takiego samego typu. Nie musisz płacić Wartości jednego z Bohaterów (wyjątek.

Podsumowując: jeśli weźmiesz do rozpiski - na przykład - 3 Oddziały, to znaczy, że do rozpiski możesz dołączyć jeszcze maksymalnie 3 dowolne Jednostki Specjalne (również takie same), oraz 3 różnych Bohaterów. Spośród swoich Bohaterów wybierasz jednego, który wchodzi do rozpiski za darmo.

Ten jeden Bohater będzie spełniał ważne zadanie: na samym początku bitwy test sporny Percepcji jego oraz „darmowego" Bohatera przeciwnika określi, kto zaczyna grę jako Gracz Aktywny, a kto jako Gracz Reagujący.

SPRZĘT

W przypadku Oddziałów, sprzęt jaki jest spisany przy jednostce, czyli jej wyposażenie z karty podstawowej, stanowi ekwipunek podstawowy tylko tej jednej jednostki. Przykładowo, jeśli jest to Szturmowiec posiadający na starcie 4 pociski i pancerz, to oddział 3 Szturmowców będzie posiadał łącznie 12 sztuk amunicji (3x4=12), a każdy z nich będzie wyposażony w pancerz.

Wiesz już ile masz punktów na sprzęt. Pora, żebyś poznał ograniczenia:

LIMITY (A, B, C, D)

Każdy ekwipunek posiada coś takiego jak Limit.

Limit A oznacza, że bez względu na wielkość rozpiski możesz kupić tego ekwipunku dowolną ilość.

Limit B oznacza, że na każde rozpoczęte 300 PAmożesz wziąć tylko 1 sztukę tego sprzętu. Oznacza to, że w przypadku rozpiski na 600 PAmożesz kupić tylko 2 sztuki tego sprzętu ale już w przypadku rozpiski na 950 PAmoże go być aż 4 sztuki.

Limit C oznacza tylko jedną sztukę na każde rozpoczęte 500 PA

Limit D, oznacza tylko jedną sztukę bez względu na wielkość rozpiski.

DOSTĘPNOŚĆ

W trybie kampanii będzie cię również ograniczała Dostępność. Więcej o Dostępności przeczytasz w dodatku Kampania dostępnym na stronie internetowej www.nstactics.com.

TAGI

Sprzęt będą opisywały następujące Tagi:

Podstawowy – sprzęt typowy dla wyposażenia bazowego jednostek. Występuje najczęściej jako sprzęt, w jaki jednostki są wyposażone już w momencie ich wykupienia.

Oddziałowy – takim sprzętem mogą się posługiwać wszystkie jednostki w Oddziale (jeśli pozostają w Koherencji), bez względu na to, kto akurat go niesie.

Ciężki – Taki sprzęt spowalnia Ruch jednostki o 1" a Rzucić nim można na maksymalnie 6". Działaniu Tagu Ciężki nie podlegają jednostki Duże.

Obszarowy – To sprzęt, który zadaje Obrażenia na pewnym obszarze. Jego wielkość zależy od typu broni.

Tylko dla żywych - Tag ten oznacza, że jakaś broń lub ekwipunek jest nie możliwy do wykupienia przez Molocha.

Wmontowany – Takiego sprzętu nie można Szabrować. Sprzęt Wmontowany oznacza się gwiazdką*. Jeśli sprzęt Wmontowany jest wyposażony w Amunicję, to również nie można jej szabrować.

ROZWINIĘCIA SPECJALNE

To coś, co jeszcze bardziej podniesie twoją skuteczność w walce. Borgo, ma mutacje, Posterunek sprzęt Hi-Tec, Moloch moduły, a Hegemonia ducha gangu. Rozwinięcia są dostępne jedynie dla frakcji, do której one należą. Oznacza to, że możesz traktować je jak Wmontowane. Hegemończyk nie może zamontować sobie modułu Molocha, a Posterunkowiec nie może wyhodować sobie mutacji typowej dla sił Borgo. Naturalnie każde z Rozwinięć Specjalnych możesz zastosować do Bohaterów w swojej frakcji. To, ile rozwinięć możesz wykupić, określa, podobnie jak w przypadku sprzętu, ich limit, oznaczony jako A, B, C lub D. Podobnie jak w przypadku sprzętu, rozwinięcia możesz wykupić dla całego Oddziału na raz. Cena rozwinięć podana jest za jednostkę/za Oddział. Każde z rozwinięć jest również dostępne w trybie Kampanii. Jednej Jednostce Specjalnej, Bohaterowi lub Oddziałowi możesz zakupić tylko jedno Rozwinięcie.



Wykupując sprzęt specjalny dla całego Oddziału, pamiętaj o Limitach. Jeżeli zgodnie z Limitem możesz wziąć tylko 3 sztuki jakiegoś sprzętu, a wykupujesz tę opcję dla 4 osobowego Oddziału, o czwartej sztuce możesz zapomnieć.

OPIS JEDNOSTEK

Jednostki jakie spotkasz na kartach Teczki Frakcji będą opisane następującymi Współczynnikami:

- Strzelanie
- Walka Wręcz
- Rzucanie
- Budowa
- Zręczność
- Percepcja

Poza tymi Współczynnikami podana jest również Wartość jaką trzeba zapłacić, by wystawić jednostkę w rozpisce. W przypadku Oddziałów mówi ona o Wartości pojedynczej jednostki.

Jednostki Specjalne i Bohaterowie poruszają się po polu bitwy samodzielnie, ale dla Oddziałów ważnym jest by pozostawać w Koherencji. To, ile osób jest w Oddziale, podane jest tuż obok jego Wartości w formie ilości minimalnej i maksymalnej. Wykupując Oddział, nie możesz przekroczyć żadnej z tych Wartości.

CECHY

Każda z jednostek w twojej rozpisce będzie posiadała unikatową umiejętność wynikającą z jej Cechy. Niektóre z Cech działają od początku do końca gry, inne by zaistnieć będą wymagały poświęcenia Akcji. Za każdym razem, kiedy Cecha jednostki będzie stała w sprzeczności z zasadami Ogólnymi, pierwszeństwo posiada Cecha.

CECHY OGÓLNE

Trzy, dość często powtarzające się Cechy znalazły odzwierciedlenie w postaci Cech ogólnych (tagów):

Duży – Zasłona takiej jednostki daje tylko -3, a nie -6 do testów Ataku przeciwnika. Jednostka może Strzelać trybem długa seria bez związanego z nią modyfikatora -3. Duża jednostka ignoruje efekty Tagu Ciężki.

Mocele o tagu Duży muszą być umieszczone na dużej podstawce (średn. 40 mm). W przypadku rozgrywek turniejowych spenienie tego warunku jest konieczne, by model mógł zostać dopuszczony do gry.

Mały – Zawsze znajduje się za Przesłoną.

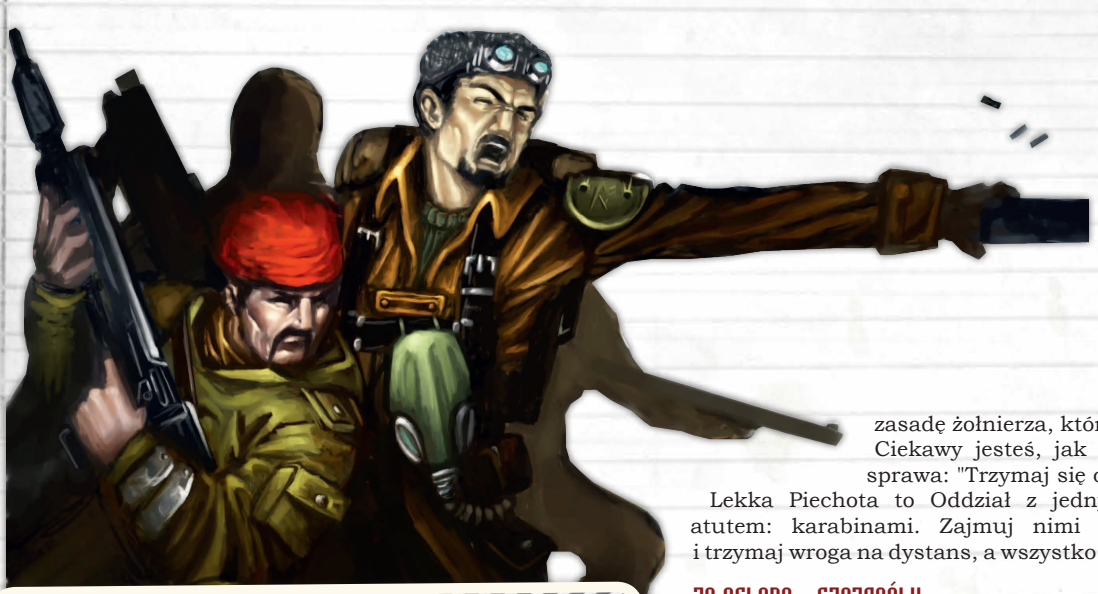
Kiepskie Podwozie – Dotyczy tylko jednostek Molocha. Oznacza, że seryjne podwozie montowane w takich jednostkach nie nadaje się do pokonywania przeszkód większych niż 1", oraz Korzystania z drabin.

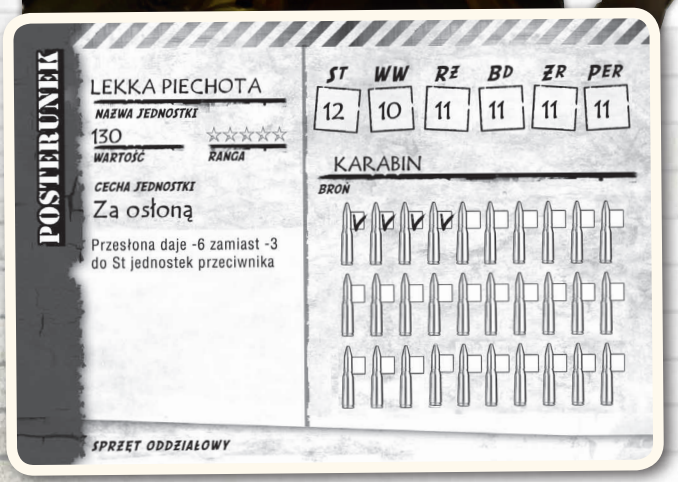


POSTERUNEK

Posterunek to jedyny bastion broniący ludzkość przed Molochem. To dzielni żołnierze, stający do nierównej walki z maszynami, walczący do ostatniego naboju, by powalić jeszcze jednego robota miażdżącego resztki naszej cywilizacji. Posterunkowcy mają dostęp do nielicznych ocalałych baz wojskowych z przedwojennym sprzętem. Ich kadrę stanowią ostatni żyjący mundurowi, wyszkoleni jeszcze przed wojną i zaprawieni w licznych starciach niedawnych lat. W Wędrownym Mieście - mobilnej siedzibie głównej - zmienia się rekrutów ze zwykłej hołoty w kogoś, kto choć w miarę przypomina żołnierza. Posterunkowe oddziały dysponują znaczną siłą ognia, a jednostki specjalne to doskonale wyszkoleni zawodowcy, zapewniający dodatkowe możliwości na polu bitwy.

ODDZIAŁY





zasadę żołnierza, który chce dożyć jutra. Ciekawy jesteś, jak ona brzmi? Prosta sprawa: "Trzymaj się osłon, brachu".

Lekka Piechota to Oddział z jednym, podstawowym atutem: karabinami. Zajmuj nimi pozycję strzelecką i trzymaj wroga na dystans, a wszystko będzie w porządku.

ZA OSŁONĄ - SZCZEGÓŁY

Przesłona daje -6 zamiast -3 do St jednostek przeciwnika. Z tą Cechą wystarczy, że przypilnujesz żeby zawsze między żołnierzami a wrogiem była jakaś Przesłona. To może być róg ściany, kawałek murku albo wrak pojazdu - cokolwiek, byle tylko załapać się na Przesłonę. Zasłonami nie musisz przejmować się tak bardzo, co daje trochę luzu przy poruszaniu się na polu bitwy. Uważaj jednak, żeby się to na tobie nie zemściło – bonus działa tylko do ST jednostek przeciwnika. Ktoś wciąż może do ciebie podejść i rzucić ci nożem między oczy. Wtedy lepiej mieć Zasłonę z prawdziwego zdarzenia, która jest w stanie pomóc w przypadku wspomnianego Rzucania czy chociażby Obrażeń z broni Obszarowych, bo twoja Cecha już tu nie działa.

SPRZĘT

Karabin (4)

LEKKA PIECHOTA

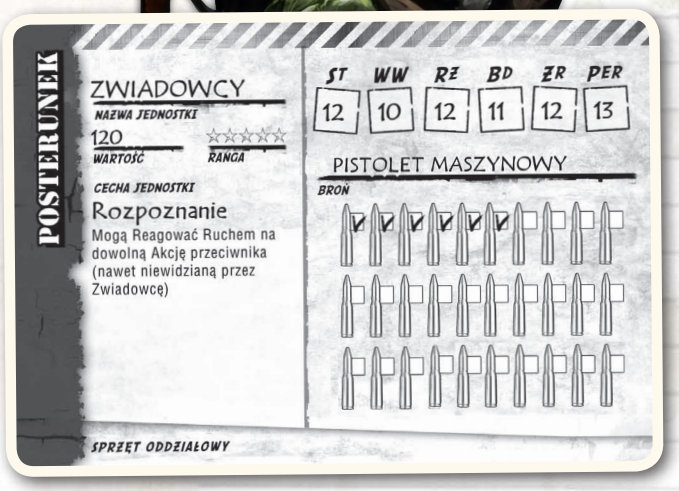
WARTOŚĆ: 130 PA | 3-5 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Przepis na żołnierza? Bierzesz kolesia prosto z pustkowi, jeszcze nawet nie musi nic wiedzieć. Wystarczy, żeby miał serce i zapał do walki. Robisz szkolenie, dajesz karabin i wysyłasz do boju, po drodze obiecując trochę gambli na zachętę. To w Lekkiej Piechocie zaczynała większość weteranów. Z początku to zwykła zbieranina - tyle, że chłopcy i dziewczęta mniej-więcej wiedzą, którą stroną karabinu strzelać. Po latach z Lekkiej Piechoty ludzie trafiają do innych, elitarnych oddziałów. Bez względu na pochodzenie wszyscy w Piechocie poznali podstawową



W zestawie startowym NST-POS-058 (3 modele) | Blister NST-POS-070 (2 modele)





ZWIADOWCY

WARTOŚĆ: 120 PA | 2-4 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Zawsze na frontowej linii, zawsze wysunięci, wszędzie wchodzą jako pierwsi i zabezpieczają teren. Poruszają się jak antyterroryści – spluwa przyciśnięta do ciała i charakterystyczny trucht. Doskonale się rozumieją, szybko zajmują ustalone pozycje, błyskawicznie realizują cele.

Zwiadowcy to ekipa, dzięki której zyskasz przewagę nad przeciwnikiem, zajmując pozycje strzeleckie i zabezpieczając cele na długo przed tym, zanim wróg w ogóle się do nich zbliży.

ROZPOZNANIE - SZCZEGÓŁY

Możesz Reagować Ruchem na dowolną Akcję przeciwnika (nawet niewidzianą przez Zwiadowcę).

Każdy Zwiadowca może Reagować Ruchem na dowolną Akcję jednostki przeciwnika. To super sprawa, tylko pamiętaj o tym, że punkty w Puli Reakcji się kończą! Jeśli zbyt szybko zużyjesz wszystkie Reakcje, nie będziesz mógł bronić się przed Akcjami przeciwnika. W związku z tym, dobrze jest tak planować Ruch, żeby kończyć go na Lokacjach. Wtedy punkty Reakcji mogą się uzupełniać. Pamiętaj też, że choć możesz korzystając z Cechy zareagować Ruchem, to nie wolno ci tego samego zrobić ze Skradaniem.

SPRZĘT

Pistolet Maszynowy (6)



SZTURMOWCY

WARTOŚĆ: 140 PA | 3-4 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Twardziele w pełnym rynsztunku bojowym, wyposażeni w karabiny, mocne, kevlarowe pancerze i nieujarzmiony zapał do walki. To jedna z najsilniejszych liniowych jednostek Posterunku, prawdziwa elita. Wysyłani tam, gdzie wróg ma przewagę liczebną, do obrony najważniejszych przyczółków. Otrzaskani w bojach, doświadczeni, stanowią decydującą siłę w czasie ataku, potrafią skutecznie przełamywać obronę i utrzymać obszary wydarte wrogom. Świetni w defensywie, doskonali w ataku. Bardzo dobrze strzelają, a kiedy zostają trafieni, pancerze i nieprzeciętna krzepa pozwalają im przeżyć śmiertelne dla innych sytuacje.

ZAPORA OGNIOWA - SZCZEGÓŁY

Akcja: Zapora Ogniowa. Zadeklaruj Zaporę Ogniową Szturmowcem, by żaden model przeciwnika w promieniu 2" od znacznika nie mógł wykonać w Reakcji Ataku. W obszarze działania Zapory Ogniowej nie może się znajdować żadna sojusznicza jednostka. Koszt 1 amunicji. Znacznik należy ustawić w Strefie Czujności Szturmowca wykonującego Zaporę ogniową.

Używaj tej Cechy, by upewnić się, że nikt nie skrzywdzi twoich chłopców w odpowiedzi na ich Akcję. Zapora świetnie działa, kiedy używasz jej w Jednoczesnej Aktywacji. Wystarczy, by kilka modeli z Oddziału przycisnęło przeciwnika ogniem, a jeden - Zaporą Ogniową zadbał, by przeciwnik nie mógł się odgryźć Strzelając. Możesz jej również użyć, by Oddział przemknął się po otwartym terenie bezpiecznie, podczas gdy kolega z Oddziału Zaporą Ogniową gwarantuje, że jednostki przeciwnika nie rozstrzelają jego kolegów jak kaczki. Ataku nie można wykonać nawet wtedy, gdy towarzyszące mu Przesunięcie pozwoliłoby opuścić obszar działania Zapory Ogniowej.

SPRZĘT

Karabin (4), Pancerz

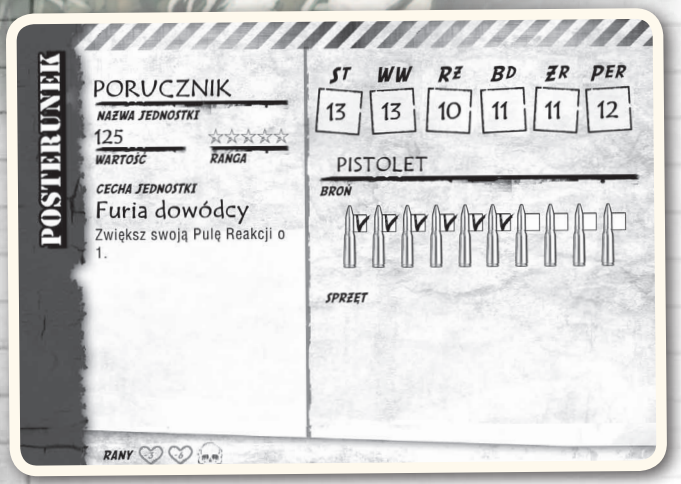


Blister NST-POS-064 (2 modele)



Blister NST-POS-065 (2 modele) i Blister NST-POS-073 (2 modele)

JEDNOSTKI SPECJALNE



PORUCZNIK

WARTOŚĆ: 125 PA

Porucznik ma imię, ma nazwisko, ale dla ciebie ten facet to po prostu Porucznik. Jest doświadczonym w boju sukinsynem, który widział w życiu naprawdę wiele i byle gromada debili z Hegemonii naprawdę go nie rusza. Zachowuje spokój w każdej sytuacji i potrafi – bez względu na wszystko – dowodzić swoimi ludźmi tak, jakby siedział sobie w namiocie sztabowym i popijał kawę.

Porucznik ma bardzo przydatną zdolność – gracz dowodzący Posterunkiem dysponuje dodatkowym punktem w Puli Reakcji. Widzisz, ten facet ma w życiu dwie pasje – kubańskie cygara oraz wydzieranie się na młodych żołnierzy. Obu poświęca się bezgranicznie. Kiedy słyszysz wydzierającego się za tobą Porucznika, reagujesz natychmiastowo. „Strzelaj do nich debilu, strzelaj, nie widzisz ich?! Serią ciągnij! Serią!"

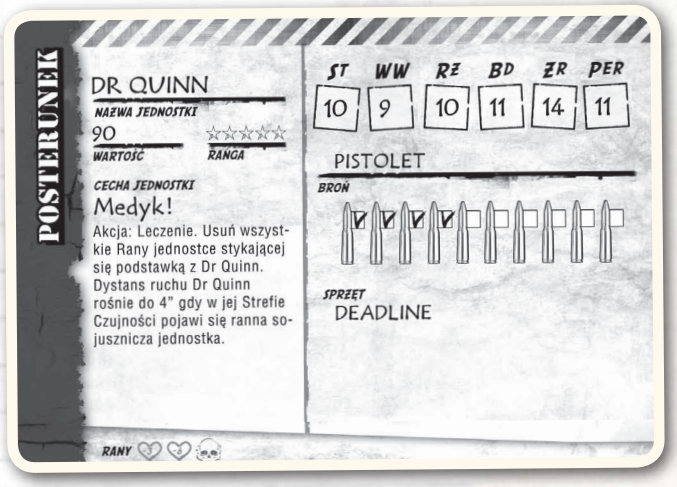
FURIA DOWÓDCY - SZCZEGÓŁY

Zwiększ Pulę Reakcji o 1.

Furia dowódcy działa dopóki Porucznik nie zostanie wyeliminowany. Jeśli zmontujesz ekipę z paroma Porucznikami, Pula Reakcji zwiększy się o 1 za każdego z nich. Dodatkowe Reakcje mogą zostać wykorzystane na aktywowanie dowolnej jednostki, nie tylko Porucznika.

SPRZĘT

Pistolet (6)



DR QUINN

WARTOŚĆ: 90 PA

Ulubiony felczer na tym odcinku frontu – dobrze szyje, dobrze ceruje i dobrze wygląda. No, dobrze to za mało powiedziane. Doktor Quinn zajebiście wygląda. Wśród żołnierzy Posterunku znajdzie się niejeden, który po otrzymaniu draśnięcia sobie sam rozorał ranę, by tylko wpaść w ręce uroczej pani doktor.

Dr. Quinn uczyła się leczyć od najlepszych, więc jeśli tylko dołączysz ją do dużego oddziału, w ciężkim rejonie walk, możesz być pewien, że spłaci się na polu bitwy. Dziewczyna jest jak Wash&Go, dwa w jednym. Piękna i skuteczna. Czego chcieć więcej?

LECZENIE - SZCZEGÓŁY

Akcja: Leczenie. Usuń wszystkie Rany jednostce stykającej się podstawką z Dr Quinn. Akcję testuje się w oparciu o Zręczność (dla okreslenia kolejności wykonywania Akcji).

Leczenie można odpalić na dowolną jednostkę, z którą pani doktor styka się podstawką. A jak przyjdzie potrzeba, ta babka może też uleczyć sama siebie, normalnie - w ramach Akcji Leczenie. Nie zapomnij o wykorzystywaniu Przesunięcia do Akcji Leczenie. To dość istotne, gdy Dr Quinn asekuruje Oddział w ruchu.

Dodatkowo dystans Ruchu Dr Quinn rośnie do 4'', gdy w momencie deklaracji Ruchu w jej Strefie Czujności znajduje się ranna sojusznicza jednostka.

SPRZĘT

Pistolet (4), Deadline



Blister NST-POS-024 (1 model)



Blister NST-F









LUNETA

WARTOŚĆ: 170 PA

Słyszałeś może o zasadzie jeden strzał, jeden trup? Ten facet uczynił z tej zasady sens swojego życia. Kumple z oddziału nie bez powodu nazywają go Luneta. Gdy przymierza się do strzału, wstrzymują oddech, zaś gdy ciągnie za spust, mają pewność, że gość po drugiej stronie lufy nie żyje.

Luneta to najdroższa jednostka Posterunku, ponieważ jest prawdziwą jednoosobową armią. Uważaj jednak - jest wart masę punktów i przeciwnik zrobi dużo, żeby go upolować. Największa porażka, jaką można zaliczyć z Lunetą w ekipie, to wyłączenie go z walki przez przeciwnika zanim zdąży wykosić patałachów z przeciwnej strony.

JEDEN STRZAŁ, JEDEN TRUP - SZCZEGÓŁY

-6 do Bd przeciwnika w teście Obrażeń po Trafieniu Strzałem Lunety z karabinu.

Bonus (który najpewniej uśmierci Trafioną jednostkę), działa tylko wtedy, gdy Luneta Strzela z karabinu. Cecha nie działa w przypadku, w którym Luneta używa innej broni w teście Strzelania.

SPRZĘT

Karabin (5)

KPT. BERG

WARTOŚĆ: 150 PA

Przewaga Kapitana Berga przejawia się w jego wyszkoleniu. To człowiek, który atakuje z zaskoczenia, znakomicie strzela, jak mało kto zna się na ładunkach wybuchowych, a do tego potrafi świetnie walczyć wręcz. Przemyka niezauważony pomiędzy ruinami i ściąga kolejnych przeciwników.

Berg to jednostka bardzo wszechstronna, znakomicie wyekwipowana i idealna do działań dywersyjnych na tyłach wroga. Potrafi zagrozić przeciwnikowi zarówno z dystansu, jak i w bezpośrednim starciu.

KOMANDOS - SZCZEGÓŁY

Jednym Atakiem obejmuje wszystkie jednostki, z którymi jest w Zwarciu. Może Detonować bombę w ramach Darmowego Działania.

Walcząc Wręcz kpt. Berg otrzymuje kość na każdego przeciwnika, z którym jest w Zwarciu. Kapitan jest również ekspertem od materiałów wybuchowych. Detonowanie bomby może wykonać w dowolnym momencie, w ramach Darmowego Działania. Może na przykład Rzucić bombę i zadeklarować detonację, jako Akcję towarzyszącą Rzutowi, jako Darmowe Działanie. Działa to w ten sposób, że Bomba tuż po Rzucie eksploduje, ciągle w ramach jednej Akcji.

SPRZĘT

Pistolet (5), medykamenty, bomba, nóż.



Blister NST-POS-030 (1 model)



Blister NST-POS-077 (1 model)



HI-TECH

Posterunek pilnuje, żebyśmy z poziomem technologicznym dotrzymywali kroku Molochowi. Jeśli chcesz naprawdę fajnych zabawek, poszukaj w magazynach Posterunku. To właśnie tam badania nad technologiami trwają nieprzerwanie od czasów sprzed wojny, aż do dziś.

MED PACK (D, 20/- PE)

Cecha: Medykamenty na sterydach. Możesz użyć Med Packa jak zwykłych medykamentów. Med Pack, którego jeszcze nie zużyłeś, zużywa się automatycznie podczas oblanego testu Budowy jeśli miałby on wyeliminować jednostkę z gry. Bez względu na to, ile miałeś Ran przed podejściem do testu, po oblanym teście masz ich dwie, zamiast wyeliminowania z gry. Med Pack jest jednorazowy.

BETA (C, 15/30 PE)

Cecha: Adrenalina. Akcja: Spożycie. Po spożyciu jednostka dostaje +3 do wszystkich Współczynników do końca tury.

BAGNET (A, 10/20 PE)

Tryby: cios, natarcie, unik
Obrażenia: Ciężkie
Cecha: Bagnety na Broń! Broń dość podobna do noża, z tym wyjątkiem, że nie możesz nią rzucać, ale możesz ją osadzić na lufie. Jeżeli masz karabin, możesz walczyć nim w Zwarciu bez kar za używanie broni improwizowanej z dodatkową premią +1.

GOOGLE IR (C, 10/25 PE)

Cecha: Przez dym. Moduł pozwala zmniejszyć modyfikatory za Osłony z dymu lub płomieni o 2.

SKACZĄCA MINA (C, 20/- PE)

Cecha: Skacząca mina. Działa analogicznie do pułapki (patrz: podręcznik, sprzęt ogólny), ale w wybuchu modyfikator w teście Budowy wynosi -3. Dla odróżnienia od pułapek jako znaczników miny użyj znaczników lokacji.

ZINTEGROWANE SYSTEMY CELOWNICZE (C, -/30 PE)

Cecha: Tam jest! Jednostka może skorzystać ze znacznika Celowania innej jednostki, o ile w Jednoczesnej Aktywacji znacznik ten nie gwarantuje bonusu do Strzelania innej jednostce. Po wykonaniu Ataku, znacznik zostaje usunięty na normalnych zasadach. Aby skorzystać z Cechy tego rozwinięcia, znacznik Celowania musi znajdować się na stole w momencie deklaracji (tj. nie można w jednoczesnej aktywacji postawić go jedną i wykorzystać inną jednostką).

DETEKTOR RUCHU (B, -/20 PE)

Cecha: Bezpieczne plecy. Umożliwia Reagowanie na każdą Akcję wykonaną w promieniu 6", nawet jeśli jest ona nie widoczna dla Reagującej jednostki. Cecha działa również przez ściany.



HEGEMONIA

Hegemonia to mordercy, przestępcy i anarchiści, respektujący jedynie prawo silniejszego, przemierzający Zasrane Stany w poszukiwaniu łatwych łupów. To zdegenerowane, pozbawione moralności szumowiny, których kluczem do przetrwania jest tylko przemoc. Tam gdzie się pojawią – sieją spustoszenie. Kradną zapasy żywności, paliwa oraz amunicji, zabiją każdego, kto posiada cokolwiek przydatnego, a tych, którym nie zostało już nic, zabiją dla zabawy. Ekipy Hegemoni to bandy mniej lub bardziej rozrywkowych gości połączonych przez charyzmatycznego bossa, który dobrze wie, kiedy zmusić do posłuchu rozkazem, a kiedy szlagiem w łepetynę. Faceci i panny z Hegemonii mają kupę zaimprowizowanego sprzętu i znalezionej albo zdartej z trupów broni. Czasem nie sposób rozeznać, czy chodzi im o efektywne eliminowanie przeciwnika, czy samą radość z krzywdzenia innych.

ODDZIAŁY



GANGERZY

WARTOŚĆ: 120 PA, 3-5 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Członkowie gangów przemierzający pustkowia zniszczonych Stanów. Zdemoralizowani z natury, nie stronią od rozrób i awantur. Do ich ulubionych zajęć należą napady na osady, knajpy i stacje benzynowe – rabują z nich żywność i paliwo, porywają ludzi. Są odważni, lecz tylko wówczas, gdy dysponują przewagą ognia i liczby. Uczciwie należy powiedzieć, że nie należą do wybitnych strzelców. Jednak dzięki temu, że używają strzelb, stanowią bardzo ważny element armii Hegemonii. Ich atutem jest raczej twardość - z taką Budową potrafią przyjąć na klatę Ranę i działać dalej. Do tego są zupełnie nieźli, jeśli dasz im do łapy gazrurkę i każesz tłuc wrogów po łbach.

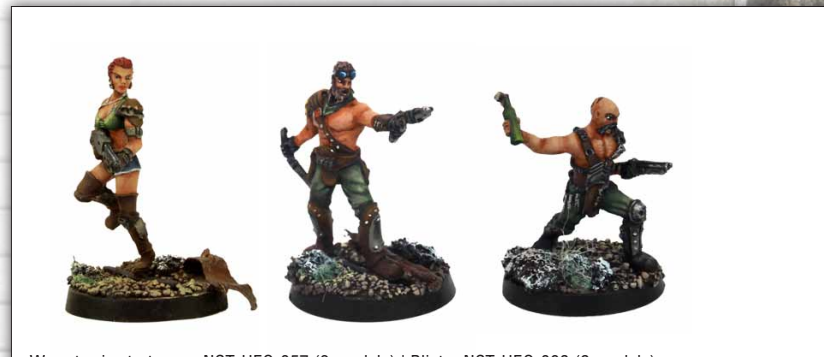
NIE WYTRZYMAM! - SZCZEGÓŁY

Po wykonaniu wszystkich swoich Akcji Ganger może wykonać dodatkową, czwartą Akcję - Atak.

Czwarta Akcja to bonus nie do pogardzenia, zwłaszcza, jeśli można ją wykorzystać na Atak. Nieważne, czy chodzi o dodatkowy Strzał, Rzut Granatem, czy Wejście w Zwarcie - wszystko to podchodzi pod Atak i może zostać wykonane.

SPRZĘT

Koktajl Mołotowa, Strzelba (4)



W zestawie startowym NST-HEG-057 (3 modele) I Blister NST-HEG-068 (2 modele)



PUNKI

WARTOŚĆ: 90 PA, 4-6 JEDNOSTEK W ODDZIALE

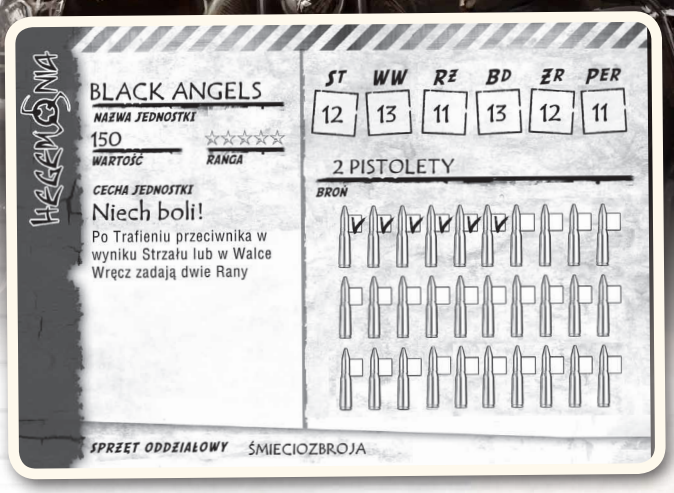
Żyją i nie pozwalają żyć innym. Punki to krzykacze, zdemoralizowane ćpuny szukający okazji do porządnej bijatyki. Uwielbiają ostrą zabawę i łatwe przyjemności. Ich życie przypomina długą serię z pistoletu maszynowego: jest intensywne, lecz szybko się kończy. Ekipa Punków stanowi największe zagrożenie na średnim i bliskim dystansie. Zza osłon zasypują przeciwników gradem kul, nie obawiają się też walki wręcz. Stawiając na Punków, stawiasz na ilość, a nie na jakość: pojedynczy Punk raczej nie zdziała zbyt wiele, ale cała banda potrafi zatrząść polem bitwy.

DESZCZ POCISKÓW - SZCZEGÓŁY

Do każdego Strzału z PM weź dodatkową kostkę.
Dodatkowa kostka to większa szansa na Trafienie Celu. Nie łudźmy się - Punki Strzelają byle jak i daleko im do strzelców wyborowych. Z tą cechą ich szansa na Trafienie rośnie, a czasem są w stanie wykręcić niesamowity numer z masą Trafień.

SPRZĘT

Pistolet Maszynowy (5)



BLACK ANGELS

WARTOŚĆ: 150 PA, 3-5 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Ryk silników ciężkich maszyn i przysadziste sylwetki motocyklistów zawsze zwiastują kłopoty. Twardzi, bezlitośni i okrutni. Kiedy Black Angels pojawiają się na horyzoncie, wiesz, że masz przerąbane. Chwytasz za łopatę i kopiesz sobie grób – bo wierz mi, że lepiej samemu się pochować żywcem, niż paść ich ofiarą. Jasne, że możesz do nich strzelać, lecz ich nafaszerowane sterydami mięśnie i organizmy przesiąknięte ciężkimi dragami zdają się być nieczułe na ołów. Zasada jest taka: spotykasz ich, i witasz się ze Świętym Piotrem.

To królowie bliskiego dystansu. Dwa pistolety i zabójcza Cecha sprawiają, że nie ma takiego twardziela, który dałby im radę na dystansie do 8''. Cała sztuka to podejść Angelsem tak blisko - potem sprawa toczy się już sama.

NIECH BOLI! - SZCZEGÓŁY

Po Trafieniu przeciwnika w wyniku Strzału lub w Walce Wręcz zadają dwie Rany.

W przypadku zdania testu Budowy Trafiona jednostka skreśla sobie dwie, a nie jedną Ranę. Jednostki z Cechą Jaja ze Stali, o ile nie wykorzystała jeszcze swojej Cechy, skreśla tylko jedną Ranę (Cecha uchroniła ich tylko przed pierwszą Raną, druga Rana – przechodzi – powodując kary za Rany). Jeśli Trafiona jednostka była wyposażona w Pancerz lub Śmieciozbroję, które zadziałały w teście Budowy, chronią przed obiema Ranami, nie tylko przed jedną.

SPRZĘT

Pistolet x2 (6), Śmieciozbroja



Blister NST-HEG-060 (2 modele) i Blister NST-HEG-074 (2 modele)

Blister NST-HEG-061 (2 modele)

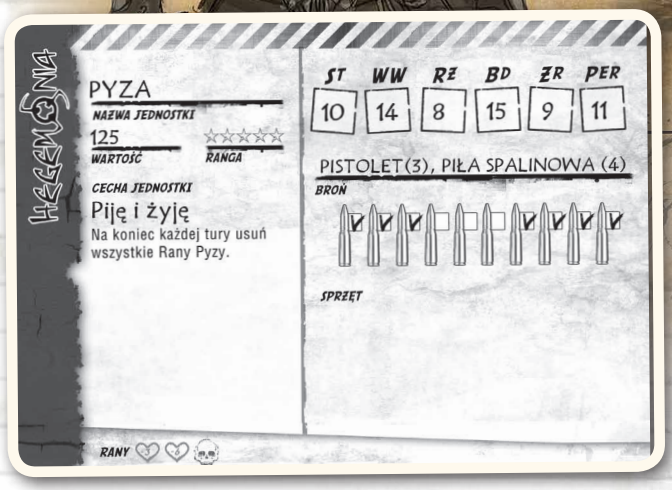
JEDNOSTKI SPECJALNE











SZRAMA

WARTOŚĆ:145 PA

Hegemonia to ekipa prawdziwych twardzieli, a Szrama jest z nich najtwardszy. Gość przeszedłby przez piekło i skopał samego diabła. Nie tylko potrafi motywować swój gang jako dowódca - sam w sobie jest też niezłym wymiataczem. Dobrze strzela, nieźle łoi maczetą i nie kwiczy z bólu przy byle draśnięciu. Boss z prawdziwego zdarzenia.

KRWAWA ŁAŹNIA - SZCZEGÓŁY

Dodatkowa kość do każdego Strzału ze Strzelby.

To Cecha pozwalająca lepiej wykorzystać Strzelbę jeszcze przed wejściem w dystans 8". Dodatkowa kostka to większa szansa na Trafienie. Ponadto, jeśli Strzelasz na dystansie do 8", możesz otrzymać dwie dodatkowe kości, jedną, za Cechę Szramy, drugą, za Cechę Strzelby.

SPRZĘT

Strzelba (5), Maczeta

PYZA

WARTOŚĆ: 125 PA

Beczka piwa na plecach, piła spalinowa w ręce i do boju! Kroić wrogów, przecinać ich, miażdżyć. To ulubiona zabawa tego faceta. Jest wielki, silny i groźny. Niektórzy nazywają go Pyza, ale nigdy w twarz - chyba, że życie im zbrzydło. Pyza ma głęboko w nosie, czy jest ranny czy nie. Po prostu zbliża się do wroga i albo robi użytek ze swojej pukawki, albo urządza wyrzynanko piłą. Proste, skuteczne i bardzo widowiskowe.

PIJĘ I ŻYJĘ - SZCZEGÓŁY

Na koniec każdej tury usuń wszystkie Rany Pyzy.

Dla każdego istnieje taka ilość alkoholu, powyżej której nie czuje się już nic. Pyza też tak ma, ale od świtu do świtu. Cecha nie działa w przypadku otrzymania trzeciej, eliminującej z gry Rany. Jeśli Pyza zostaje wyeliminowany, Cecha przestaje działać tak jak mózg, serce, wątroba, nerki i cała reszta Pyzy.

SPRZĘT

Pistolet (3), Piła Spalinowa (4)



Blister NST-HEG-008 (1 model)

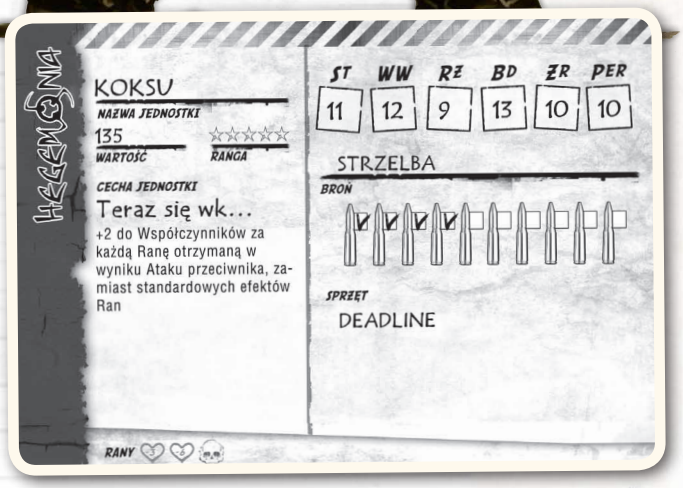


Blister NST-HEG-010 (1 model)









MACZETA

WARTOŚĆ: 125 PA

Maczeta to Jason Zasranych Stanów. Facet wszędzie chodzi z maczetami i jak ktoś go wkurzy, to kroi go ładnie na dzwonka. Nie ma takiego, który dałby mu radę w walce wręcz - nawet molochowy Łowca dwa razy się zastanowi, zanim zdecyduje się na niego zaszarżować.

Do tego Maczeta jest niezwykle wytrzymały i może sobie pozwolić na złapanie kulki przy podchodzeniu do przeciwnika, któremu chce wykroić na klacie krwawe "M".

NAPIERDZIELACZ, JAJA ZE STALI - SZCZEGÓŁY

Do każdego ciosu dwiema maczetami otrzymuje dwie dodatkowe kości. Anuluje pierwszą otrzymaną Ranę.

Dodatkowe kostki wiążą się z tym, że koleś walczy dwiema maczetami i robi to po mistrzowsku. Do tego taki z niego twardziel, że pierwszą otrzymaną Ranę anuluje. Naturalnie, pozostałe efekty Trafienia (np. przerwanie Akcji) rozlicza się według normalnych zasad. Jeśli w wyniku działania Cechy Niech boli! miałby otrzymać dwie Rany, jedną z nich otrzymuje normalnie, a drugą może przyjąć na klatę ze swojej Cechy o ile nie zużył tej opcji wcześniej. Anulowania Rany można użyć tylko raz w grze, nawet jeśli jednostka będzie Leczona (Leczenie usuwa Rany, ale nie pozwala użyć Cechy raz jeszcze)

SPRZĘT

2x Maczeta, nóż

KOKSU

WARTOŚĆ: 135 PA

Koksu jest wielki jak niedźwiedź polarny i budzi szacunek. Terapia testosteronem i dieta z byczych jąder sprawiły, że jest twardy jak skała, tępy jak but i agresywny jak wściekły pies. Im bardziej go wkurzysz, tym mocniej się odgryzie. Jeśli do niego strzelasz, módl się, żeby kula zabiła go od razu, bo każda Rana czyni go mocniejszym. Adrenalina działa na niego niczym płachta na byka – ranny Koksu, to wnerwiony Koksu, a wnerwiony Koksu wysyła całe oddziały do piachu.

Główną zaletą Koksa jest to, że nie imają się go żadne efekty Ran. A zatem ranny Koks nie traci na znaczeniu w trakcie bitwy – wciąż porusza się z pełną prędkością, a na dodatek zamiast ujemnych modyfikatorów otrzymuje dodatnie. Fakt, wciąż trzecia Rana go zabija, ale przy dwóch lepiej Walczy Wręcz i Strzela, a jego zmysły stają się nadludzko ostre, więc wypatrzy nawet najlepiej ukrytego przeciwnika, a potem rozwali mu łeb.



Blister NST-HEG-009 (1 model)



Blister NST-HEG-075 (1 model)



TERAZ SIĘ WK.. - SZCZEGÓŁY

+2 do Współczynników za każdą Ranę otrzymaną w wyniku Ataku przeciwnika, zamiast standardowych efektów Ran.

Nawet ranny Koksu porusza się o 3" dzięki czemu może skutecznie skracać dystans podchodząc wzmocniony do jednostek przeciwnika i walczyć na swoich zasadach. Dodatkowo zaopatrzony jest również w swoją ulubioną używkę - przedwojenny wojskowy narkotyk bojowy deadline, który na 2 tury podnosi budowę o 3. Kiedy Koksu da w żyłę, przeciwnik ma problem - trzeba mieć nie lada fart, żeby wyeliminować mięśniaka jednym Strzałem. Każde Trafienie tylko bardziej go wkurza, a ignorować szarżującą kupę mięsa też nie sposób. Koksu ma jednak swoją piętę Koksa. Widzisz, wkurzyć to on się może na twoje Ataki, nie na swoją głupotę. Ilekroć zgarnie Obrażenia w wyniku swoich Akcji (wykona Akcją w ogniu, spadnie po próbie Wspinaczki, wlezie na pułapkę) lub dopadniesz go Akumulatorem (użycie Akumulatora nie jest Atakiem, ani tym bardziej Akcją), zgarnia normalną Ranę, bez żadnych bonusów ze swojej Cechy, za to z wszystkimi karami, jakie za Ranę przysługują.

SPRZĘT

Strzelba (4), Deadline

DUCH GANGU

To nic, że w rękach masz zwykłego obrzyna. Liczy się to, że jesteś w grupie ludzi, którzy poszli za tobą w ogień. Razem dowiedliście, że poza lśniącym sprzętem, jest jeszcze coś, co daje wam w walce siłę. Duch Gangu.

SPRAY (D, 5/- PE)

Cecha: Freddie tu był. Akcja: Tagowanie. Po wykonaniu tej Akcji w nie splądrowanej Lokacji otrzymujesz 20 PZ. Bonus nie znika, jeśli Lokacja zostanie potem Plądrowana.

BARWY GANGU (D, -/10 PE)

Cecha: W imię gangu. Za każdym razem, gdy Akcja jednostki z Barwami Gangu kończy się zdobyciem PZ, jednostka zdobywa dodatkowe 5PZ. Te PZ można stracić jedynie, jeśli były bonusem do zdobycia Gambla, a został on utracony.

ZEMSTA (D, -/5 PE)

Cecha: Pożałujecie. Ostatnia jednostka w wybranym Oddziale nie cierpi kar za brak Koherencji.

BOOM-BOX (D, -/10 PE)

Wpisz Boom-box do ekwipunku jednej jednostki Odziałowej.
Cecha: Daj głośniej. Dopóki jednostka niosąca Boom-box nie zginie, jednostki w jej Oddziale utrzymują Koherencję w odległości 4".

KRÓLICZA ŁAPKA (B, 5/15 PE)

Jednostka z Króliczą łapką nie może być Trafiona zgodnie z zasadą Ognia w Kumpli.

ZGRANA EKIPA (B, 5/15 PE)

Rzucając przedmiot do sojuszniczej jednostki, nie musisz testować Rzucania. Przedmiot bez testu ląduje w rękach kolegi. Rzucanie musisz jednak przetestować w przypadku, w którym ktoś może przerwać twoja Akcję po to, by określić, która Akcja została wykonana wcześniej.

SZARAŃCZA (C, 5/15 PE)

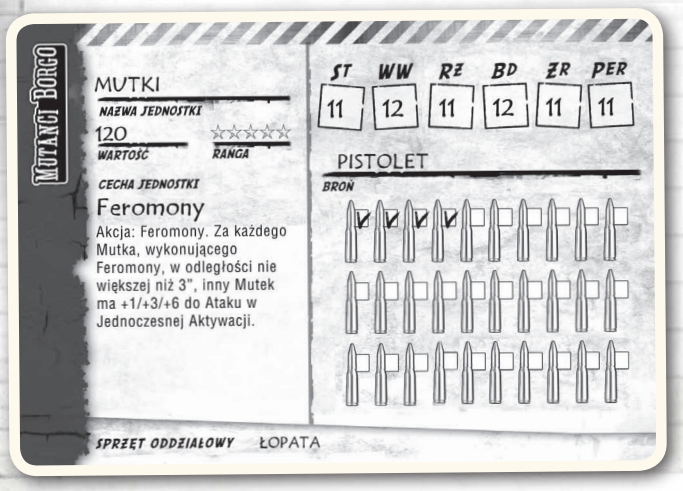
Plądrowanie i Szabrowanie może zostać wykonane jako Darmowe Działanie.



MUTANCI BORGO

Mutanci Borgo to dzieci Zagłady. Stworzeni przez Molocha, pod wodzą wielkiego, zadrutowanego przywódcy zostali uformowani w niezależną potęgę. Siły Borgo są bardzo zróżnicowane, silne dzięki zdolnościom zapewnionym przez zmutowanie różnych plemion. Zaprawione w krwawych bojach, stanowią śmietankę zmutowanego towarzystwa. To najlepsi z najlepszych, świetnie przystosowani do warunków panujących w zniszczonym świecie. Połączenie człowieka z maszyną; Silniejsi, sprawniejsi, wytrzymalsi – przynajmniej z punktu widzenia Molocha. Widziany oczami ludzi są zdegenerowani, prymitywni, zezwierzęceni. Mutant to wyższa forma życia, czy też zdegenerowane monstrum?

ODDZIAŁY



MUTKI

WARTOŚĆ: 120 PA, 3-5 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Mutki to odrażające dzieło Molocha. Mają ciała poorane niezliczonymi bliznami, pozszywane brzuchy, z których wystają rurki i przewody po cybernetycznych manipulacjach, nienaturalnie rozrośnięte mięśnie, dające im nadludzką siłę. Czy tak wyglądać ma nadczłowiek?

Ten rodzaj jednostek został stworzony jako uniwersalny żołnierz – dobry na średnim i bliskim dystansie, śmiertelnie niebezpieczny w zwarciu. To, co pozwala zmienić ich w śmiercionośne maszyny, to bojowy fetor - feromony zwiększające ich zdolności bojowe.

FEROMONY - SZCZEGÓŁY

Akcja: Feromony. Za każdego Mutka, wykonującego Feromony, w odległości nie większej niż 3", inny Mutek ma +1/+3/+6 do Ataku w Jednoczesnej Aktywacji.

Wystarczy, że wykonując Atak zadeklarujesz Akcję Feromony jednym, dwoma lub trzema kolegami z Oddziału, by uzyskać bonus +1/+3/+6 do Ataku. Jeden Feromoniarz może pomagać tylko jednemu Mutkowi. Do tego, Mutki muszą być nie tylko w Koherencji, ale i odpowiedniej odległości od siebie. Jeśli ktoś ustrzeli Feromoniarza nawet przed Atakiem Mutka, któremu pomaga, statystyki Atakującego Mutka się nie zmienią – oblicza się je tylko raz, na początku testu, i nic nie może zmienić ich w jego trakcie. Ponieważ do Feromonów potrzebna jest Jednoczesna Aktywacja, można zagrać je jedynie w fazie Akcji.

SPRZĘT

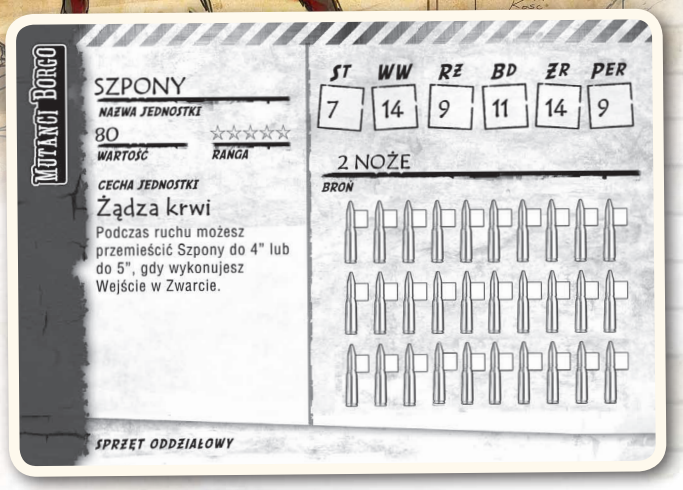
Pistolet (4), Łopata





W zestawie startowym NST-BOR-056 (3 modele) I Blister NST-BOR-069 (2 modele)







SZPONY

WARTOŚĆ: 80 PA, 4-6 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Szpony to silne, zwinne i półdzikie mutanty Wzmocniono je wszczepami cybernetycznymi, zaś ich długie metalowe szpony stanowią śmiertelnie niebezpieczną broń w walce wręcz. Poza nielicznymi Bohaterami czy Jednostkami Specjalnymi, w zwarciu nie mają sobie równych. Nie traktuj ich jednak jako jednostek, które zdziałają coś na dystans. Przydzielona im spluwa to najprawdopodobniej zmarnowane punkty. Szpony poruszają się z niezwykłą szybkością, gdy zaś mają przed sobą ofiarę, dostają adrenalinowego kopa, który jeszcze podkręca ich mobilność. Potrafią błyskawicznie doskoczyć do przeciwnika i poszatkować go na plasterki.

ŻĄDZA KRWI - SZCZEGÓŁY

Podczas Ruchu możesz przemieścić Szpony do 4” lub do 5”, gdy wykonujesz Wejście w Zwarcie.

Niezwykła mobilność Szponów to rewelacyjny sposób na zgarnianie Gambli i błyskawiczne zbliżenie się do przeciwnika. Dystans Ruchu może wynieść aż 5'', gdy w wyniku Ruchu Szpon miałby się znaleźć w Zwarciu z wrogą jednostką. W wyniku Ran dystans Ruchu Szponów (tak jak i Ruchu do Zwarcia) zmniejsza się o 1'', jak u zwykłych jednostek. Cecha Szponów nie wpływa na ich dystans Skradania.

SPRZĘT

2x noże*

CYBORGI

WARTOŚĆ: 150 PA, 2-4 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Najtwardsza z podstawowych jednostek Borgo. Posiadają wzmocnione szkielety i mięśnie, cybernetyczne wszczepy podnoszące wydolność organizmu. Przekłada się to na ich nadludzką umiejętność znoszenia obrażeń – wierzcie mi, naprawdę trudno ich wyłączyć z walki. Pod tym względem przewyższają nawet najtwardsze maszyny Molocha.
Cyborgi to pewniak - jeśli posyłasz ich na pozycje, wiesz, że cię nie zawiodą. Gdyby wszyscy żołnierze Borgo byli tacy, Zasrane Stany już dawno należałyby do niego.

JAJA ZE STALI - SZCZEGÓŁY

Anulują pierwszą otrzymaną Ranę.
Z Jajami ze Stali byle Rana nie robi na Cyborgach wrażenia. Jej otrzymanie nie daje ani modyfikatorów do testów, ani nie wpływa na dystans Ruchu czy Skradania. Dopiero drugą Ranę potraktuj normalnie, tak jakby była pierwszą u standardowych jednostek. Anulowanie Rany nie wpływa na pozostałe efekty Trafienia (przerwanie Akcji, punkt do Akumulatora). Anulowania Rany można użyć tylko raz w grze, nawet, jeśli jednostka będzie Leczona (Leczenie usuwa Rany, ale nie pozwala użyć Cechy raz jeszcze). Oczywiście anulowanie Rany to nie to samo, co anulowanie Obrażeń. Aby Cecha mogła zadziałać po Trafieniu Cyborg musi zdać test Budowy, żeby w ogóle dożyć zadziałania Cechy.

SPRZĘT

Strzelba(4), śmieciozbroja, maczeta

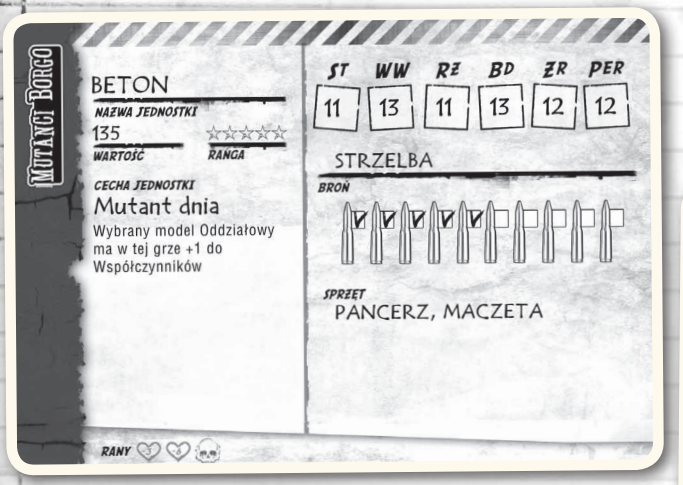


Blister NST-BOR-063 (2 modele) i blister NST-BOR-071 (2 modele)



Blister NST-BOR-062 (2 modele)

JEDNOSTKI SPECJALNE



BETON

WARTOŚĆ: 135 PA

Beton to urodzony morderca. Bezwzględny, zadrutowany kuzyn Borgo władowany do pancerza i pewny tego, że nikt mu nie podskoczy. Do dyspozycji ma strzelbę i solidny topór, zmontowany z resztek z fabryki Molocha. Możesz liczyć na jego zdolności bojowe, jednak jego prawdziwą wartość odkryjesz dopiero, gdy oddasz mu dowodzenie nad Oddziałami. Wybierze sobie przydupasa i zmieni jego życie w piekło, dając tobie to, co najlepsze. Beton cię nie zawiedzie - na mur, beton!

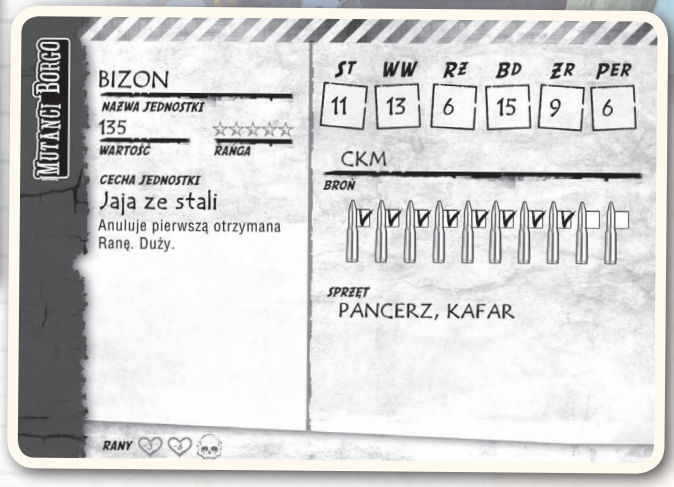
MUTANT DNIA - SZCZEGÓŁY

Wybrany model Oddziałowy ma w tej grze +1 do Współczynników.

Dzięki swej straszliwej reputacji Beton zmusza jednego z mutantów do większych wysiłków i pracy ponad normę. Nazywa go Mutantem Dnia i podnosi mu Współczynnik. Przed rozstawieniem jednostek wybierz jeden model z dowolnego Oddziału i zapisz na karcie bonus za tę Cechę. Gdy tylko Beton zostanie wyeliminowany, Cecha wyparowuje razem ze wspomnieniami po despotycznym liderze. Jeśli w twojej frakcji masz dwóch Betonów, pamiętaj, że premie ze tę Cechę nie kumulują się. Co najwyżej, jeśli jeden Beton zejdzie, Cecha utrzyma się do momentu śmierci drugiego, więc wybieranie jednego mutanta, jako maskotki dwóch Betonów jest trochę bezsensowne. Poza tym, „Mutek dnia" to tylko modyfikator. Nie wpływa na rozstrzyganie remisów, bo nie zmienia wartości Współczynnika, tylko ją modyfikuje.

SPRZĘT

Strzelba (5), Pancerz, Maczeta



BIZON

WARTOŚĆ: 135 PA

Przed tobą coś jakby.. zmutowany żubr. Pan Mutacji obdarzył Bizona cielskiem, z którego dałoby się wystrugać trzech zwykłych mutków. Zrobił z niego wielkiego, silnego skurczybyka, który bez problemu nosi w łapach CKM i macha nim jak pistolecikiem na wodę. Pruje ołowiem i zalewa wroga gradem pocisków, na plecach zawsze nosi swój ulubiony kafar. Jakby tego było mało, jest tak wytrzymały, że anuluje pierwszą otrzymaną Ranę. Podobnie jak Cyborgi ma Jaja ze Stali, ale w tym wypadku to chyba raczej jaja.. strusie.

JAJA ZE STALI - SZCZEGÓŁY

Anuluje pierwszą otrzymana Ranę. Duży.

Może anulować pierwszą otrzymaną Ranę. Wiesz już jak to działa, tę cechę też mają Cyborgi. Anulowania Rany można użyć tylko raz w grze, nawet, jeśli jednostka będzie Leczona (Leczenie usuwa Rany, ale nie pozwala użyć Cechy raz jeszcze) Grając Bizonem pamiętaj o tym, że jest Duży, co nieco komplikuję kwestię ukrywania się i Zasłon. Skradacza z niego nie zrobisz – to raczej materiał na główną siłę uderzeniową.

SPRZĘT

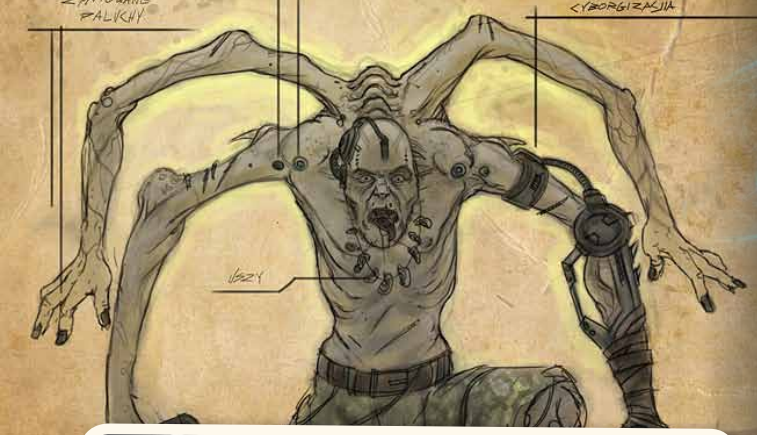
CKM(8), Pancerz, Kafar



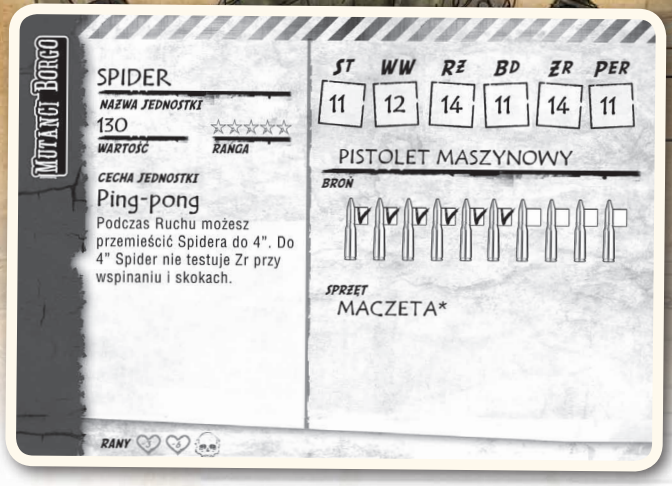
Blister NST-BOR-019 (1 model)

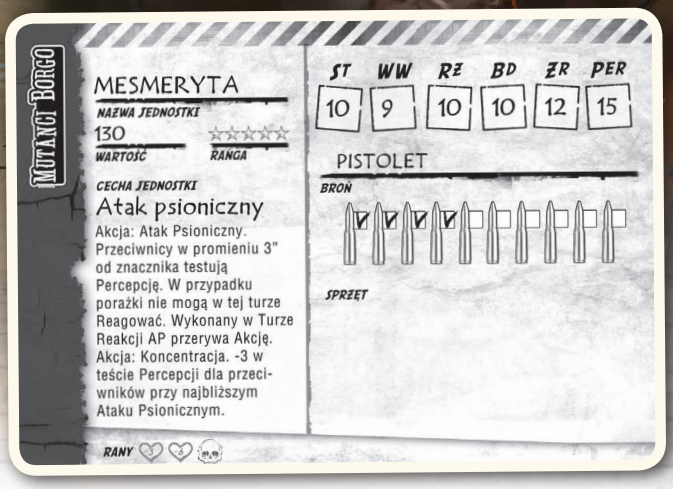


Blister NST-BOR-018 (1 model)









SPIDER

WARTOŚĆ: 130 PA

Ręce pełne roboty. W przypadku Spidera, to stwierdzenie nabiera nowego znaczenia. Facet rzeczywiście ma ręce pełne roboty, tyle że ma cztery ręce, a w nich dużo narzędzi służących krzywdzeniu innych. Jedna z nich to cybernetyczna maczeta, sztuczna kończyna, której nie zawinie najsprytniejszy cwaniaczek, bo stanowi integralną część ciała mutanta.

Do tego Spider jest bardzo szybki, świetnie się wspina i skacze. Ten koleś dostanie się wszędzie, zgarnie każdy Gambel, choćby tkwił na szczycie pieprzonej wieży.

PING PONG - SZCZEGÓŁY

Podczas Ruchu możesz przemieścić Spidera do 4". Do 4" Spider nie testuje Zr przy Wspinaniu i Skokach.

4'' ruchu to świetny bonus, dzięki któremu znajdziesz się na wybranej pozycji przed innymi. Pamiętaj, że te 4'' obowiązują we wszystkich możliwych kierunkach, także przy Wspinaczce czy Skokach. I - co ważne - Spider jest zwolniony z konieczności testowania Zręczności po przekroczeniu 2''. Po prostu - jeśli gdzieś da się wleźć, on tam wlezie.

SPRZĘT

PM (6), Maczeta*

MESMERYTA

WARTOŚĆ: 130 PA

Mesmerytę łatwo zlekceważyć. Karykaturalnie wielka głowa osadzona na nieproporcjonalnie małym, rachitycznym ciele. Złożony do strzału pewnie otworzysz ogień do wielkiego szarżującego mutanta, zamiast do Mesmeryty. To błąd, który zrozumiesz, dopiero kiedy cała Twoja grupa złapie się za łby i będzie próbowała tamować krew z uszu i nosa. Mesmeryta nie walczy fair. Jeśli może, będzie starał się uderzyć, pozostając niewidocznym. Kiedy jednak rwący ból zacznie rozsadzać Ci czaszkę, możesz być pewien, że Mesmeryta poświęca Ci całą swoją uwagę.

ATAK PSIONICZNY - SZCZEGÓŁY

Akcja: Atak Psioniczny. Przeciwnicy w promieniu 3" od znacznika testują Percepcję. W przypadku porażki nie mogą w tej turze Reagować. Dodatkowo Atak Psioniczny przerywa Akcję. Zasięg 12". Akcja oparta na Percepcji.

Akcja: Koncentracja. -3 w teście Percepcji dla przeciwników przy najbliższym Ataku Psionicznym. Akcja oparta na Percepcji.

Udany Atak Psioniczny nie kończy się Obrażeniami. Nie generuje punktów Akumulatora. Poza tym drobnym nieudogodnieniem to wprost niesamowita broń przeciw skupionym jednostkom przeciwnika.

SPRZĘT

Pistolet (4)



Blister NST-BOR-020 (1 model)



Blister NST-BOR-076 (1 model)



MUTACJE BORGO

Świat zafundował nam skrócony kurs ewolucji. Zaś mutanci Borgo, których ta lekcja bezpośrednio dotyczy, nauczyli się, że cała gama mutacji może otworzyć przed tobą nowe, śmiertelne możliwości.

Żadna jednostka Mutantów Borgo nie może mieć dwóch mutacji. Wszystkie one mają tag „wmontowany".

KWASOWY ATAK (C, 10/25 PE)

Cecha: Pożeracz Stali. Trafiona w wyniku Walki Wręcz jednostka traci pancerz lub śmieciozbroję. Cecha nie działa na Pancerz Anihilatora i Stalowej Policji.

KOCIE OCZY (C, 10/- PE)

Cecha: Mutacja wzroku. W testach Wypatrywania jednostka nie otrzymuje kar za Osłony.

SKÓRA KAMELEONA (C 10/- PE)

Cecha: Znikam. Jednostka może wejść w tryb Skradania nawet jeśli jest widoczna na czysto (bez Osłon).

REGENERACJA (D 15/- PE)

Cecha: Już mi lepiej. Pod koniec tury przetestuj Budowę jednostki. W przypadku zdania testu, usuń jej jedną Ranę.

USZY NIETOPERZA (A, 5/15 PE)

Cecha: Echolokacja. Tylna Strefa czujności wynosi 8". Jest normalnie ograniczana przez elementy makiety

KANIBALIZM (C, 5/15 PE)

Cecha: Na zawsze z nami. Poza normalnymi efektami Szabrowania jednostka dodatkowo usuwa wszystkie posiadane przez siebie Rany.

DZIECKO NOCY (C, 10/20 PE)

Cecha: W cieniu. Jednostka zaczynająca Skradanie pod elementem makiety zasłaniającym ją z góry (zadaszenie) może wykonać Skradanie o 0,5" dalej.



STALOWA POLICJA

Elitarna formacja wojskowa, spadkobiercy najnowocześniejszej jednostki militarnej przedwojennego świata – ciężkiej brygady szturmowej Navy SEALS. Znakomicie uzbrojeni i chronieni przez pancerze wspomagane, bezlitośnie eksterminują wszystkich, którzy łamią prawo. Ich prawo.

ODDZIAŁ



STALOWA POLICJA

WARTOŚĆ: 160 PA, 3 JEDNOSTKI W ODDZIALE

Kiedy rzucają wyzwanie lokalnym gangom, ciemiężeni przez nie mieszkańcy pustkowi oddychają z ulgą, nie zdając sobie sprawy, że ustalone przez nich tradycje, zwyczaje i porządek właśnie przestają istnieć..

Podpięte bezpośrednio do mózgu neuronowe złącza pancerzy czynią ze Stalowych Policjantów żołnierzy doskonałych – szybkich, silnych, nieustraszonych, niezniszczalnych, nieludzkich.. Wciąż napięci, naładowani agresją i w każdej chwili gotowi do ataku, bardzo szybko zaczynają budzić przerażenie w ludziach, którzy jeszcze kilka dni wcześniej widzieli w nich wybawców.
„Stalowa Policja. My chronimy, wy służycie"

STALOWY PANCERZ - SZCZEGÓŁY

Możliwość uruchomienia jednego z 4 trybów Stalowego Pancerza: Zwarcie Płyt, Stealth, Energetyczna Pięść, Egzoszkielet. Duży.

Stalowy Pancerz ma możliwość uruchomienia jednego z czterech trybów. Uruchomienie jednego trybu wymaga zużycia jednego ładunku. Ładunki można w Oddziale rozliczać jak amunicję (można korzystać z ładunków jednostek w Oddziale jeśli pozostają one w Koherencji). Jedna jednostka można zużyć tylko jeden ładunek na turę. Każde zużycie ładunku powyżej tego limitu kończy się testem Budowy. W przypadku zdania testu, uruchamia się kolejny tryb Stalowego Pancerza, jeśli jednak test jest oblany, ładunek zostaje zużyty bez efektu. Wraz z końcem tury wszystkie tryby Stalowego Pancerza przestają działać. Stalowy Pancerz nawet bez uruchomienia żadnego z trybów działa jak zwykły pancerz - jeśli w teście Bd po Trafieniu wyrzucisz na kości od 1 do 5, nie otrzymujesz żadnej Rany. Cecha działa nawet wtedy, gdy Bd jednostki spadnie poniżej 5.

Tryb Zwarcia Płyt uruchamiany jest jako Dodatkowe Działanie. Podnosi zakres trafienia w pancerz w teście Budowy do 10. Wykonanie Ruchu, Skradania bądź Skorzystania z drabiny powoduje wyjście z tego trybu.

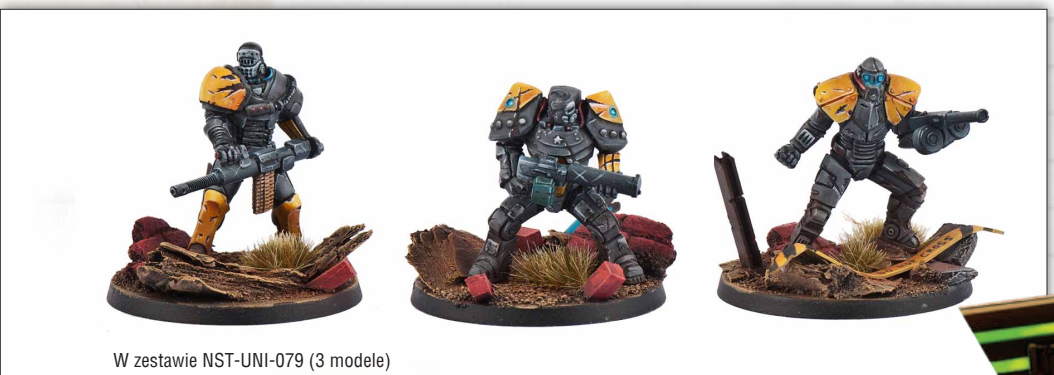
Dzięki **trybowi Stealth**, jednostki przeciwnika mają modyfikator -2 do testów St, Rz i Perc względem Atakowanej jednostki w tym trybie. Uruchamiany jest przed zadeklarowaniem dowolnej Akcji Stalowego Policjanta.

W **Trybie Energetycznej Pięści** jednostka może wykonać jeden Atak z premią +3 do WW zadający Ciężkie Obrażenia, dodatkowo, w wypadku Trafienia, kończąc się efektem paralizatora (-6 do Współczynników jednostki aż do wyjścia ze Zwarcia). Efekt jest uruchamiany przed wykonaniem Walki Wręcz.

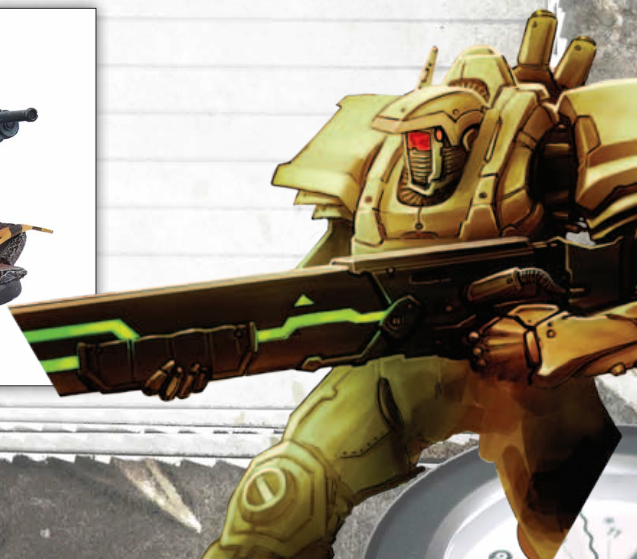
W **trybie Egzoszkieletu** dystans Ruchu jednostki wynosi 4". Dystans ten normalnie zmniejsza się pod wpływem Ran. Tryb deklaruje się przed wykonaniem Akcji Ruchu i trwa do końca tury.

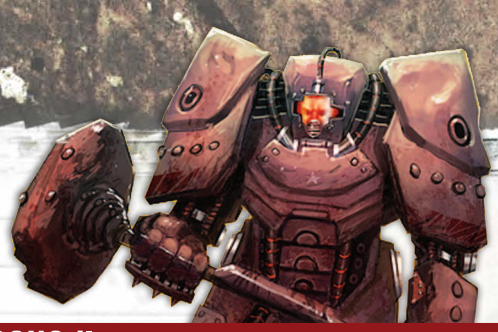
SPRZĘT

Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(6)



W zestawie NST-UNI-079 (3 modele)





STALOWA POLICJA JAKO ODDZIAŁ POZOSTAŁYCH FRAKCJI

Stalowa Policja jako Oddział dołączony do dowolnej innej frakcji posiada Współczynniki Oddziału który nosi Stalowe Pancerze, oraz dwa z czterech trybów Stalowego Pancerza. Tryby te, jak i warunki ich uruchomienia, pozostają bez zmian. Cecha frakcyjnej jednostki Oddziałowej również pozostaje bez zmian. Zmianom w stosunku do Oddziału bez Stalowego Pancerza, ulega jedynie sprzęt jakim on dysponuje, liczebność Oddziału i Wartość jednostki. Po wykupieniu SP jako oddziału frakcyjnego gracz może również wykupić płk. Callahana jako Jednostk Specjalną (nie dotyczy Molocha).





STALOWA POLICJA MUTKI

WARTOŚĆ: 175 PA, 3 JEDNOSTKI W ODDZIALE

Oto stalowe trofeum dla najwierniejszych żołnierzy Borgo! Podłącz pod jego system filtracyjny swoje zmutowane gruczoły i zobacz, jak pancerz zmienia się w rakietę!

STALOWY PANCERZ, FEROMONY - SZCZEGÓŁY

Możliwość uruchomienia jednego z 2 trybów Stalowego Pancerza; Energetyczna Pięść, Egzoszkielet.

Akcja: Feromony. Za każdego Mutka z Oddziału, wykonującego Feromony, w odległości nie większej niż 3", inny Mutek ma +1/+3/+6 do Ataku w Jednoczesnej Aktywacji. Duży.

Dzięki kombinacji Feromonów i możliwości pancerza, w 3 osobowym Oddziale, będziesz mógł wykonywać Strzelanie ze swojego CKM z dodatkową premią +3 za wykonanie Feromonów dwoma jednostkami w Oddziale. W ten sposób możesz zaoszczędzić pociski, których w innych okolicznościach mogłoby okazać się mało.

SPRZĘT

Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(5)

STALOWA POLICJA ZWIADOWCY

WARTOŚĆ: 160 PA, 2-3 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Skonfiskowaliśmy ich pancerze. Nie traktujmy tego jak kradzieży - to raczej przymusowy wkład w wysiłek wojenny. Teraz możemy wysłać zwiadowców do samego piekła!

STALOWY PANCERZ, ROZPOZNANIE - SZCZEGÓŁY

Możliwość uruchomienia jednego z 2 trybów Stalowego Pancerza; Stealth, Egzoszkielet.

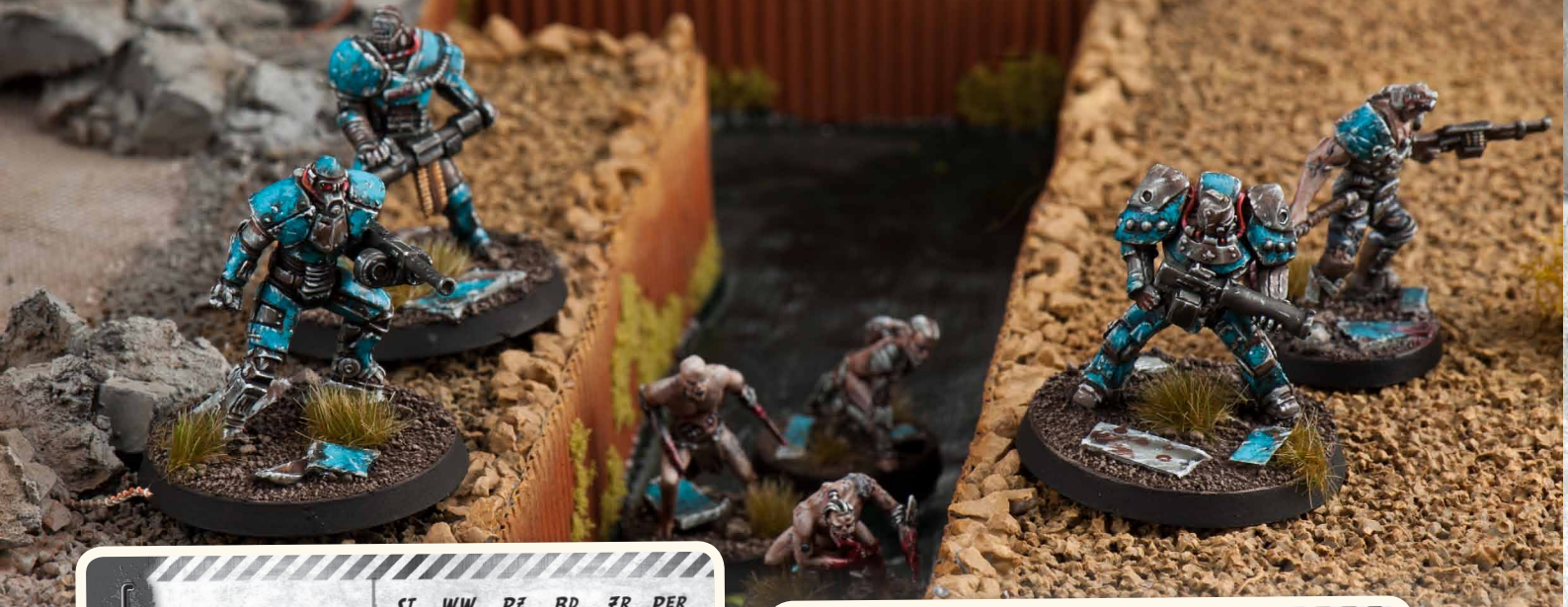
Możesz Reagować Ruchem na dowolną Akcję przeciwnika (nawet niewidzianą przez Zwiadowcę). Duży.

Cecha Zwiadowców w połączeniu z trybem Egzoszkieletu pozwala na szybkie przemieszczenia Oddziału w Turze Reakcji. To możliwość najbardziej przydatna zwłaszcza w pierwszych turach gry.

SPRZĘT

Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(5)









STALOWA POLICJA OBROŃCY

WARTOŚĆ: 180 PA, 3 JEDNOSTKI W ODDZIALE

Przejęcie niezależnej jednostki sterującej to specjalność Molocha. Trzeba było widzieć minę Funkcjonariusza, gdy zbuntowany pancerz przyłożył mu własną spluwę do skroni i pociągnął za spust.

STALOWY PANCERZ, WARTOWNIK - SZCZEGÓŁY

Możliwość uruchomienia jednego z 2 trybów Stalowego Pancerza; Zwarcie Płyt, Stealth.

Strefa Czujności 360 stopni. Duży.

Umieszczenie modułów sterujących Obrońców w pancerzach Stalowej Policji pozwoliło wyeliminować Cechę Obrońców jakim było Kiepskie Podwozie. Mało tego, Obrońcy w pancerzach Stalowej Policji wciąż mogą podnosić swoją skuteczność w boju za pomocą modułów. Są one dołączane do Pancerzy jak do każdej innej jednostki Molocha.

SPRZĘT

Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(5)

STALOWA POLICJA GANGERZY

WARTOŚĆ: 165 PA, 3 JEDNOSTKI W ODDZIALE

Po załatwieniu transakcji sprzedaży schwytanego Funkcjonariusza Slaversom, część gangu przystąpiła do rozpracowywania opcji pancerza, a reszta zajęła się jego „upiększaniem”.

STALOWY PANCERZ, NIE WYTRZYMAM - SZCZEGÓŁY

Możliwość uruchomienia jednego z 2 trybów Stalowego Pancerza; Zwarcie Płyt, Energetyczna Pięść.

Po wykonaniu wszystkich swoich Akcji Ganger może wykonać dodatkową, czwartą Akcję - Atak. Duży.

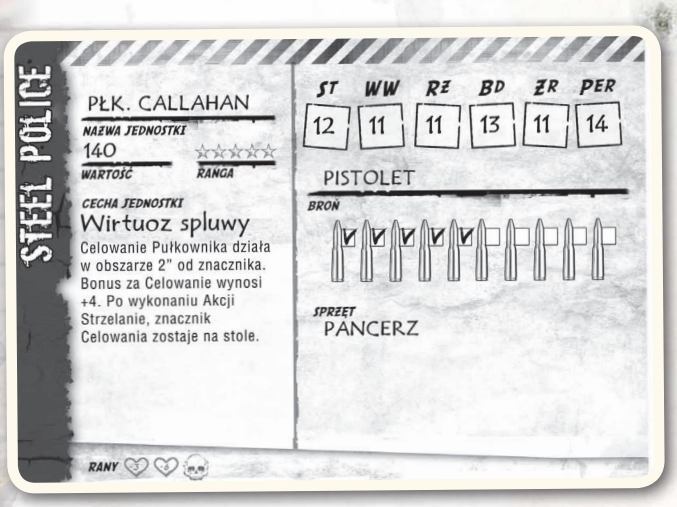
Dzięki Cesze Gangerów możesz 3 Akcję poświęcić na Celowanie i wykorzystać czwartą, dodatkową Akcję na Atak z premią. Dzięki temu amunicja rzadziej będzie się marnować trafiając w ściany i gruz.

SPRZĘT

Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(5)







JEDNOSTKA SPECJALNA

PUŁKOWNIK CALLAHAN

WARTOŚĆ: 140 PA

Płk. Callahan to jeden z oficerów i symbol opancerzonych stróżów prawa. Legenda postapokaliptycznych ruin, postrach wszelkiego rodzaju szumowin i częsty gość frontowych baz Posterunku.

Jego umiejętności w posługiwaniu się pistoletem są znane z najdalszych zakątkach Zasranych Stanów – kiedy wyciąga gnata nawet urodzeni mordercy z Hegemonii uważnie dobierają słowa.

WIRTUOZ SPLUWY - SZCZEGÓŁY

Celowanie Pułkownika działa w obszarze 2” od znacznika. Bonus za Celowanie wynosi +4. Po wykonaniu Akcji Strzelanie, znacznik Celowania zostaje na stole.

Pułkownik Callahan jak już przymierzy, to nie ma mocnych. Wystarczy wybrać na cel środek Oddziału i patrzeć, jak gnojki umykają na boki szybciej niż przed granatem. Callahan ma tylko zwykły pancerz, ale z możliwością tak silnego ataku, i świetną Budową, rzadko kiedy chowa się za Oddziałem.

Cecha działa wyłącznie wówczas, gdy Callahan posługuje się pistoletem.

SPRZĘT

Pancerz, Pistolet(5)



W zestawie NST-UNI-079 (1 model)



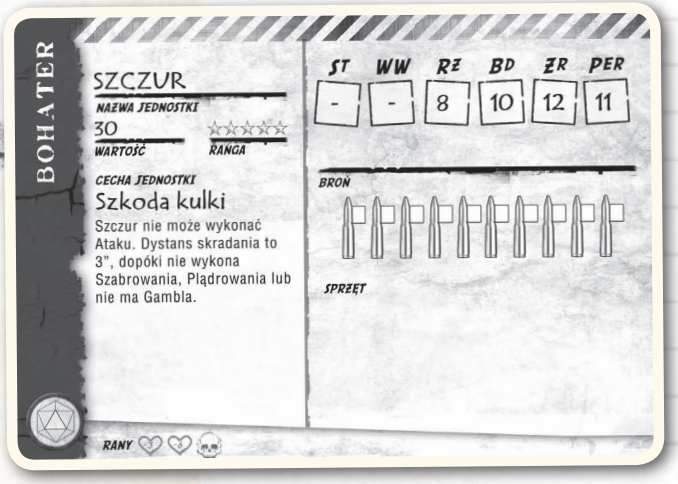


BOHATEROWIE

Tam, gdzie nie ma już nadziei, gdzie tylko pył i cichy trzask licznika Geigera, właśnie tam najbardziej potrzebni są oni - bohaterowie Zasranych Stanów. Tylko oni są w stanie wskazać cel rozproszonym grupom, to oni organizują ekipy zdolne przetrwać na zgliszczach i rozpocząć nową erę w dziejach świata. Nieważne, czy przyszłości upatrują pod rządami wojskowych, czy chcą wziąć ocaleńców pod but nasyłając na nich swoje gangi. A może szykują miejsce dla zmutowanych braci, czy stanowią tylko jedną z niezliczonych komórek decyzyjnych w sieci Molocha. To nie istotne. Ważne, że to od nich wszystko się zaczyna.

Każdy Bohater, jakiego weźmiesz do rozpiski pozwala na wykonanie jednego przerzutu. Jeśli Bohater umrze przed wykonaniem przysługującego mu przerzutu (przerzutów), przepada on. Przerzuty gwarantowane przez Bohaterów dotyczą zarówno Bohaterów uniwersalnych jak i bohaterów Molocha.

BOHATEROWIE UNIWERSALNI



SZCZUR

WARTOŚĆ: 30 PA

Nie, to nie pomyłka. Szczur naprawdę jest wart 30 punktów. Jest dużo tańszy od innych Bohaterów. Tak tani, że przeciwnikowi nie opłaca się marnować na niego amunicji. OK, to niezbyt chwalebne mieć za głównego Bohatera Szczura czyli kolesia, który śmierdzi, wpierdziela wszystko, co tylko nie zdąży mu uciec, a do tego w ogóle nie walczy, jakby broń go parzyła. Z drugiej strony, może to właśnie jest sposób na przetrwanie w Zasranych Stanach – olać wszystkie konwenanse i działać tak, żeby przeżyć? A gdy już wrogowie cię zignorują, zyskujesz szansę na bezproblemowe załatwienie sprawy – ot, na przykład zgarnięcie niestrzeżonych Gambli.

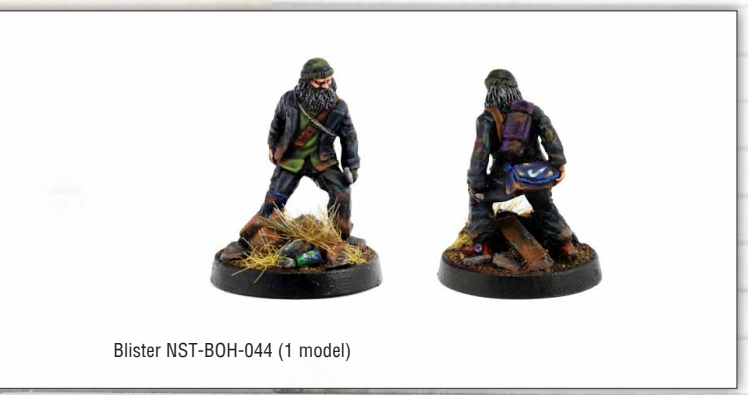
SZKODA KULKI - SZCZEGÓŁY

Szczur nie może wykonać Ataku. Dystans skradania to 3", dopóki nie wykona Szabrowania, Plądrowania lub nie ma Gambla.

Szczur nie może wykonać żadnej Akcji, która jest Atakiem. Za to może przemykać po 3'' w trybie Skradania, przynajmniej tak długo, jak długo nie zwróci na siebie uwagi przeciwnika. Kiedy widzisz gościa ze skalpem twojego kolegi za pasem, albo z kawałkiem cennego sprzętu w dłoni, to przestaje ci on być taki obojętny. Dla tego właśnie po jakimkolwiek Szabrowaniu lub Plądrowaniu Szczur traci możliwość Skradania się na 3". Traci również tę możliwość w chwili, w której wejdzie w posiadanie Gambla- aż do momentu, w którym odda go lub upuści. W przypadku Ran, dystans Skradania zmniejsza się tak, jak dystans Ruchu (nie może być od niego większy).

SPRZĘT

-



Blister NST-BOH-044 (1 model)





BOHATER

KURIER
NAZWA JEDNOSTKI

120
WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI
Odebrane, dostarczone

Akcja: Przekazanie – Kurier w ramach tej Akcji może wziąć dowolny przedmiot sojuszniczej jednostki w promieniu 6" i przekazać go dowolnej innej jednostce sojuszniczej w promieniu 6".

ST	WW	RZ	BD	ŻR	PER
11	11	12	11	13	13

PISTOLET
BROŃ

SPRZĘT

RANY

KURIER

WARTOŚĆ: 120 PA

Czasem masz coś, co powinien mieć ktoś inny. Nie każdy ma czas żeby popierniczać z byle czym przez pół miasta. Wtedy przydaje się Kurier. Może przekazanie przedmiotu wydaje się mało śmiercionośne, ale już Dobry Granat we Właściwych Rękach brzmi niepokojąco. Kurier przydaje się też, kiedy broń zacina się na sekundy przed szarżą Szponów. Kurier wsadzi ci w łapy coś, co strzela. Chcesz się odwrócić, podziękować - a gościa już nie ma.

ODEBRANE, DOSTARCZONE - SZCZEGÓŁY

Akcja: Przekazanie. Kurier w ramach tej Akcji może wziąć dowolny przedmiot sojuszniczej jednostki w promieniu 6" i przekazać go dowolnej innej jednostce sojuszniczej w promieniu 6".

To dobry sposób, by cały twój nie Oddziałowy sprzęt przydawał się zawsze tam, gdzie do tej pory mogło go braknąć. Reakcję w tym przypadku można wykonać tylko na Akcję Kuriera – zarówno jednostka, której sprzęt jest podejmowany jak i ta, która dostaje sprzęt, nie wykonuje żadnej Akcji.

SPRZĘT

Pistolet(4)

BOHATER

MONTER
NAZWA JEDNOSTKI

120
WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI
Złota rączka

W promieniu 8" od Montera broń sojuszników się nie zacina. Plądrowanie Lokacji Uniwersalnej lub Frakcyjnej przeciwnika wykonane przez Montera przynosi 50 PZ więcej.

ST	WW	RZ	BD	ŻR	PER
10	9	10	11	11	11

PISTOLET MASZYNOWY
BROŃ

SPRZĘT
PALNIK (3)

RANY

MONTER

WARTOŚĆ: 120 PA

Istna złota rączka. Fantastyczny gość, zdolny błyskawicznie naprawić każdą rzecz. Daj mu zapas narzędzi i sprzęt do majsterkowania, a złoży ci wszystko: od silnika do bryki po stół do masażu. Ale nie trzymaj go w warsztacie, lepiej daj mu się wykazać na polu bitwy. Kiedy jest w pobliżu, nie musisz przejmować się zaciętą bronią. W końcu wziął i przygotował całej ekipie broń na starcie i jest w pobliżu, żeby ją zreperować. Poza tym z Plądrowanych Lokacji potrafi wyciągnąć parę przydatnych rzeczy, z którymi tobie by nawet nie przyszło do głowy się mocować.

ZŁOTA RĄCZKA - SZCZEGÓŁY

W promieniu 8" od Montera broń sojuszników się nie zacina. Plądrowanie Lokacji Uniwersalnej lub Frakcyjnej przeciwnika wykonane przez Montera przynosi 50 PZ więcej.

Pierwsza część Cechy działa tylko na sojusznicze jednostki, które znajdują się do 8'' od Montera w momencie Strzelania z "20" na kości. Jeśli broń się zatnie, a dopiero później zbliży się Monter, nie ma mowy o cudownej samo reperacji - ktoś musi wziąć i Przeładować broń w normalny sposób. Lokacje Plądrowane przez Montera przynoszą ci więcej PZ niż normalnie, odpowiednio 110 PZ za frakcyjną przeciwnika i 80 PZ za uniwersalną. Tylko Plądrowanie twojej własnej Lokacji wciąż daje ci 0. Cóż, jak okradać, to przecież nie swoich, prawda?

SPRZĘT

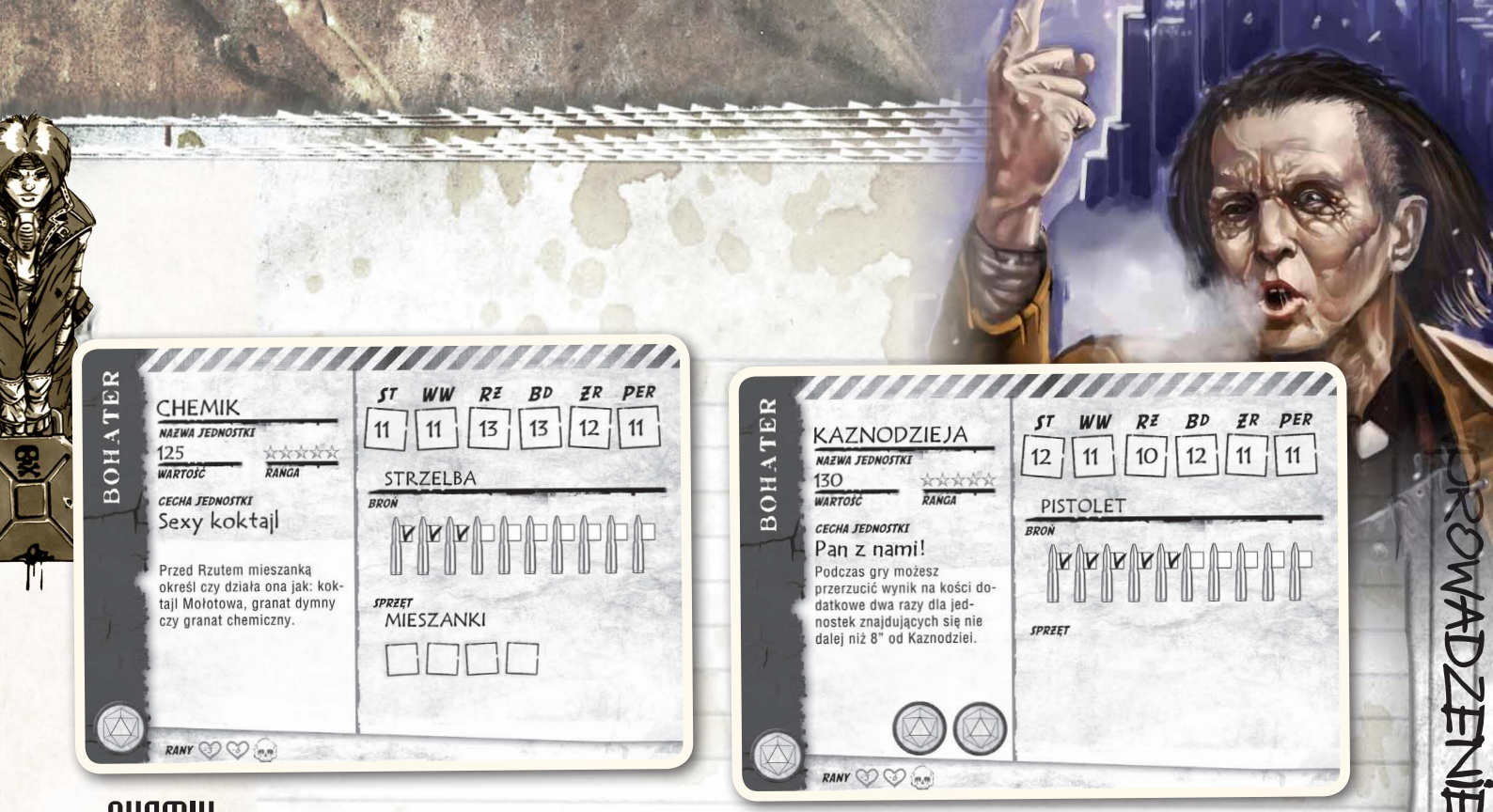
PM(8), Palnik(3)



Blister NST-BOH-047 (1 model)



Blister NST-BOH-041 (1 model)



CHEMIK

WARTOŚĆ: 125 PA

Mistrz świata w robieniu przydatnych mieszanek z byle gówna: piachu, siarki, benzyny i innych znalezionych byle gdzie składników. Przykład speca naszych czasów: zamiast teoretycznego pitu-pitu zajmuje się praktycznym wykorzystaniem wiedzy. Przydatny wszędzie tam, gdzie potrzebna jest zasłona dymna, gdzie trzeba postawić ścianę ognia, gdzie warto rozpylić trujące opary. Zawsze ma przy sobie to, czego potrzebujesz na placu boju. Po prostu. Po prostu: mówisz - masz . I rzucasz. A twój przeciwnik jest mocno zdziwiony.

SEXY KOKTAJL - SZCZEGÓŁY

Przed Rzutem mieszanką określ czy działa ona jak: koktajl Mołotowa, granat dymny lub granat chemiczny.

Gdy chcesz skorzystać z tej Cechy, określ czym dokładnie Rzucasz podczas deklarowania Akcji Rzut. Do ciebie należy decyzja, jak wykorzystasz cztery dostępne mieszanki. Jeśli masz taką potrzebę, mogą to być same koktajle Mołotowa, albo bardziej zróżnicowane menu. Dzięki temu faktycznie używasz tylko tego, co w danym momencie jest potrzebne. Jeśli Chemik zginie, mieszanek nie można użyć (chyba, że przeciwnik też miał takiego Bohatera). Mieszanki można przekazać, ale w momencie Przekazania Chemik musi określić, co to za mieszanka - tak jak w przypadku Rzutu.

SPRZĘT

Strzelba(3), Mieszanki(4)

KAZNODZIEJA

WARTOŚĆ: 130 PA

Alleluja, człowieku! Myślisz, że to nędzne ciało to wszystko, co jest na tym świecie? Błądzisz, i to błądzisz straszliwie. Zaproś do ekipy Kaznodzieję, który wytłumaczy ci, co i jak. Kaznodzieja ma moc, by zniszczyć grzeszników. Jego słowo jest w stanie odmienić los bitwy - i to trzykrotnie! A gdzie nie starczy modlitwa, tam wędrują kule z jego strzelby, którą poczyna sobie wcale nieźle. Surowych pasterzy dał Pan swojej trzodzie...

PAN Z NAMI! - SZCZEGÓŁY

Podczas gry możesz przerzucić wynik na kości dodatkowe dwa razy dla jednostek znajdujących się nie dalej niż 8" od Kaznodziei.

Kaznodzieja wnosi do gry w sumie trzy przerzuty; jeden przysługującemu każdemu Bohaterowi oraz 2 dodatkowe, wynikające z Cechy Kaznodziei. Cecha pozwala na przykład przerzucić feralną dwudziestkę, albo zapolować na sukces wtedy, kiedy to szczególnie ważne. Przerzut dotyczy tylko jednej kości – jeśli więc wykonujesz test kilkoma kośćmi, pozostałe wyniki są ważne. Mało tego, w jednym teście możesz przerzucić tylko jedną kość - więc jeśli wypadły ci w teście dwie „20", cóż.. to widać nie twój dzień. Więcej zasad dotyczących przerzutów znajdziesz w podręczniku.

SPRZĘT

Strzelba(5)

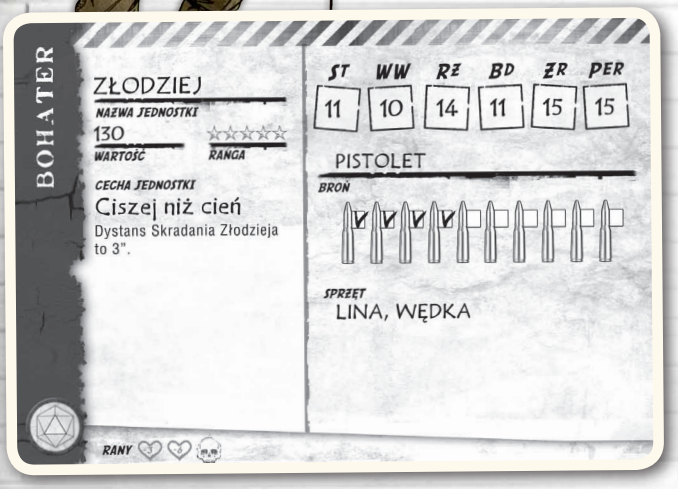


Blister NST-BOH-045 (1 model)



Blister NST-BOH-046 (1 model)





ZŁODZIEJ

WARTOŚĆ: 130 PA

Zwinny jak kot, któremu niestraszne przeszkody, ściany, słupy. Potrafi bezszelestnie przemykać się pośród ruin, dzięki linie zaskoczy przeciwnika zadekowanego w ciepłym gniazdku wysoko nad ziemią i pośle mu kulkę w tył głowy. Do tego wyciągnie każdy Gambel schowany w niedostępnym miejscu. Właśnie dlatego jest świetnym kandydatem na lidera. Nie skupia się na środkach do celu, tylko na rzeczach najistotniejszych: podkraść się tam, gdzie są do zgarnięcia Punkty Zwycięstwa, zabrać, co trzeba i z powrotem, na tyły.

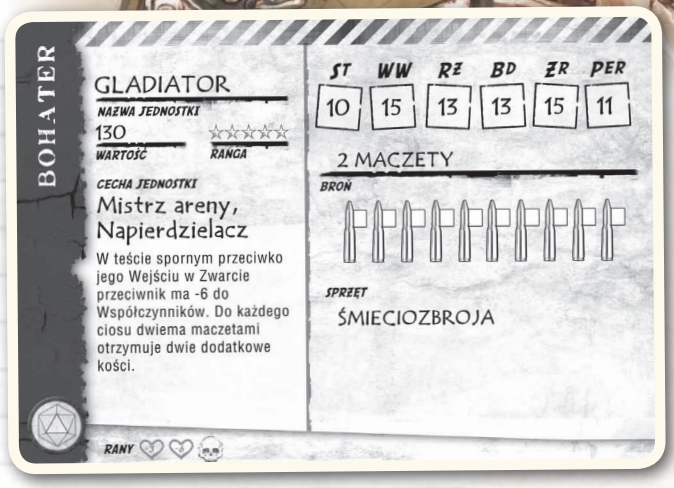
CISZEJ NIŻ CIEŃ - SZCZEGÓŁY

Dystans Skradania Złodzieja to 3".

Zamiast standardowego dystansu, Złodziej pokonuje podczas Skradania do 3". Jeśli otrzyma jakieś Rany, dystans Skradania skraca się tak, jak dystans Ruchu.

SPRZĘT

Pistolet(4), Lina, Wędka



GLADIATOR

WARTOŚĆ: 130 PA

Zaprawiony w bojach, napakowany mięśniami czempion mający na koncie niezliczone walki na arenach. Nie boi się śmierci – to śmierć boi się jego. W Walce Wręcz nie ma sobie równych, zna każdą brudną sztuczkę, a w jego dłoniach każdy przedmiot staje się zabójczą bronią. Jak wpakujesz mu spluwę do rąk, to poradzi sobie i nią, ale jego żywioł to starcie mano-a-mano. To z kolei wymaga dobrego zaaranżowania sytuacji i podejścia do wroga.

MISTRZ ARENY, NAPIERDZIELACZ - SZCZEGÓŁY

W teście spornym przeciwko jego Wejściu w Zwarcie przeciwnik ma -6 do Współczynników. Do każdego ciosu dwiema maczetami otrzymuje dwie dodatkowe kości.

-6 dla wroga działa w tym momencie, gdy Gladiator deklaruje Akcję Ruchu, której celem jest Wejście w Zwarcie. Widzisz, gość wie, jak związać wroga walką, więc niełatwo się z niej wyłgać. Seria zwodów jest w stanie zmylić nawet kolesia, który ostrzeliwuje się przed szarżującym wojownikiem.

Gdy już mamy Zwarcie, włącza się druga Cecha. To, że Gladiator jest niezły i obraca dwiema maczetami, zostało uwzględnione w bonusie, który daje mu 2 dodatkowe kości podczas ciosu (jeden z trybów Walki Wręcz) wykonywanego za pomocą 2 maczet. Trzy kości na Atak to coś, co zatrzyma nawet Szpony walczące dla Borgo.

SPRZĘT

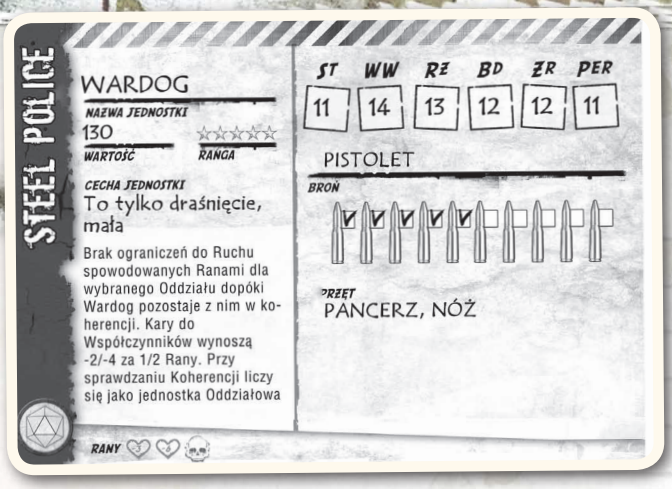
2xMaczeta, Śmieciozbroja



Blister NST-BOH-042 (1 model)



Blister NST-BOH-043 (1 model)



WARDOG

WARTOŚĆ: 130 PA

Wardog to laska, jakich mało – twarda, nieustępliwa, charyzmatyczna. Faceci za wszelką cenę chcą jej zaimponować, kobiety widzą w niej wzór do naśladowania. W końcu do Stalowej Policji nie trafia się przez przypadek, a nawet w tej ekipie Wardog nie jest byle kim. Owszem, teoretycznie jest tylko członkiem pomocniczych jednostek, zaledwie kandydatem na Funkcjonariusza. W praktyce z jej zdaniem liczy się nawet Callahan. Trudno powiedzieć z czego to wynika – może chodzi o jej stalowe nerwy, może o charyzmę, a może o zwykły kobiecy urok, który objawia się w chwilach, gdy Wardog nie wysyła na tamten świat kolejnych mutków, maszyn i renegatów. Dla każdego może to być co innego, ale efekt jest ten sam – w obecności laski ze Stalowej Policji wszyscy bardziej się starają. Każdy chce pokazać, że nie jest mięczakiem i byle rana postrzałowa albo nóż sterczący z brzucha nie robi na nim wrażenia.

TO TYLKO DRAŚNIĘCIE, MAŁA - SZCZEGÓŁY

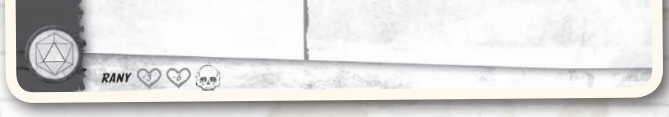
Po wystawieniu jednostek na stół, Wardog wybiera Oddział. Tak długo jak długo pozostaje z nim w Koherencji, na Oddział ten nie działają ograniczenia Ruchu i Skradania wynikające z Ran, a ujemne modyfikatory wynoszą tylko -2/-4 za jedną/dwie Rany. Wardog nie może rozliczać z Oddziałem amunicji, sprzętu, ani wykonywać z nim Jednoczesnej Aktywacji, jednak w przypadku rozliczania Koherencji liczy się dla Oddziału jak Oddziałowa jednostka. Wardog jest przykładem dziewczyny, która nad domek dla lalek przedkłada zapach spalonego prochu z lufy. Do tego jeśli jest wystarczająco blisko Oddziału chłopaki zaczynają się tak jakoś... bardziej starać. Dopilnuj, żeby była blisko, a okaże się, że przestrzelony brzuch wcale tak nie utrudnia walki tak bardzo, jak można by sądzić.

SPRZĘT

Pancerz, Pistolet(5), nóż



W zestawie NST-UNI-079 (1 model)



OCHRONIARZ

WARTOŚĆ: 135 PA

Kiedy jest blisko, czujesz się bezpiecznie i nabierasz pewności siebie. Facet sam z siebie jest porządnym żołnierzem: nie przyniósłby ci wstydu ani na strzelnicy, ani na froncie. Ale swoją klasę udowadnia dopiero, gdy jest w pobliżu chronionego VIP`a. To wtedy wchodzi na wyższe obroty i wykręca akcje, o które byś go nie posądził. A wiesz, co jest najlepsze? To ty określasz, kto dla niego będzie VIP`em. Sam powiedz - czy w tym kolesiu da się nie zakochać?

COSTNER - SZCZEGÓŁY

Wybierz jednostkę. Do końca gry +2 do Współczynników Ochroniarza w każdym teście Akcji w Jednoczesnej Aktywacji z tą jednostką. Ochroniarz ma prawo do Jednoczesnej Aktywacji z chronioną jednostką.

Na początku bitwy, po rozstawieniu jednostek, wybierasz jedną z sojuszniczych Jednostek Specjalnych lub Bohaterów. To ją będzie chronił Ochroniarz - zanotuj to na jego karcie. Ochroniarz ma prawo wykonywać Akcje w Jednoczesnej Aktywacji z tą jednostką. Mało tego. Ilekroć to robi i podchodzi do testu, zgarnia bonus +2 do testowanego Współczynnika. Aby Cecha działała, obie jednostki muszą pozostawać w Koherencji. Jeśli są poza Koherencją, nie otrzymują za to kary – mogą swobodnie operować oddzielne. Cecha Ochroniarza nie daje mu możliwości wspólnego rozliczania amunicji i sprzętu z chronioną jednostką.

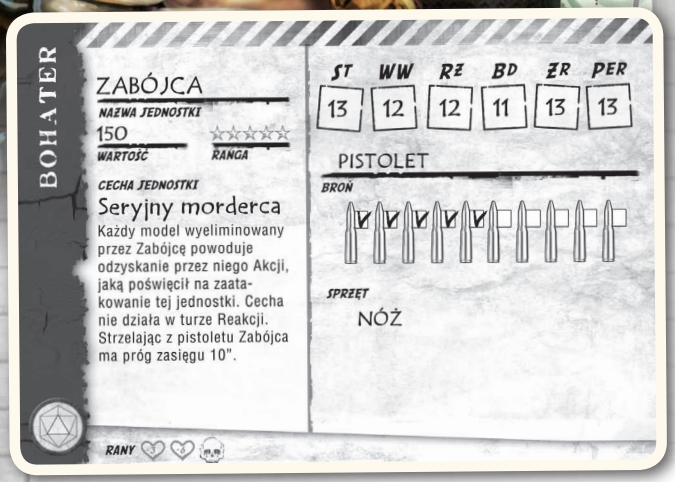
SPRZĘT

Pistolet (6)



W zestawie NST-BOH-050 (1 model)





ZABÓJCA

WARTOŚĆ: 150 PA

Działający w ukryciu, specjalista od mokrej roboty. Sprzątnie cel i zanim wróg połapie się o co chodzi, ma już na muszce kolejnego przeciwnika. Śmiertelnie niebezpieczny, trudny do namierzenia, a do tego świetny strzelec. Nie tylko sztukę zabijania opanował do perfekcji, każde zabójstwo nakręca go jak sprężynę. Kiedy już zacznie zabijać, ciężko go powstrzymać.

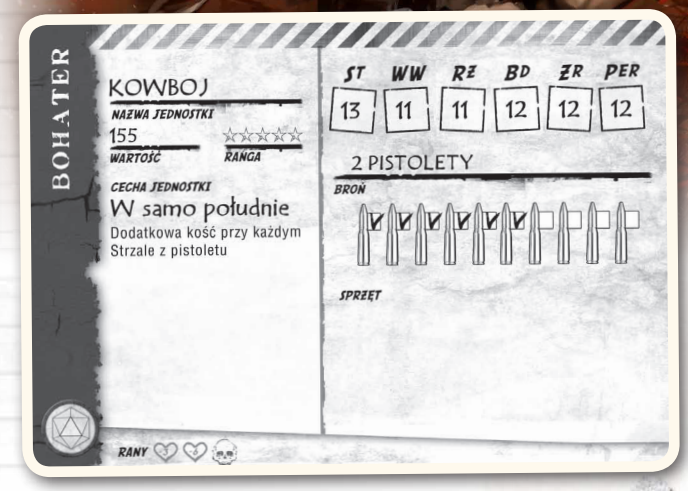
SERYJNY MORDERCA - SZCZEGÓŁY

Każdy model wyeliminowany przez Zabójcę powoduje odzyskanie przez niego Akcji, jaką poświęcił na zaatakowanie tej jednostki. Cecha nie działa w turze Reakcji. Strzelając z pistoletu Zabójca ma próg zasięgu 10".

Kiedy już zaczynasz zabijać, jedna śmierć nakręca drugą. Nieważne czy była to twoja pierwsza, druga czy trzecia już Akcja: jeśli tylko wyeliminujesz kogoś z gry, automatycznie możesz wykonać dodatkową Akcję tak jak by poprzednia nie zajęła ci w ogóle czasu. Dodatkowo, znasz się na zabijaniu – z pistoletu łatwiej trafić ci odległe cele. Możesz każdy pistolet, z którego strzela Zabójca traktować tak, jakby miał Próg Zasięgu 10", a nie 8".

SPRZĘT

Pistolet (5), Nóż



KOWBOJ

WARTOŚĆ: 155 PA

Kowboj. Twardziel z Teksasu. Prawdziwy rewolwerowiec, który z zamkniętymi oczami potrafi strzelać z dwóch spluw. Dwóch wielkich, śmiercionośnych spluw. Prawdziwych armat. Oprócz tego, że potrafi zabijać, jest mistrzem w dojeniu krów. Hektolitry mleka, mówię ci!

W SAMO POŁUDNIE - SZCZEGÓŁY

Dodatkowa kość przy każdym Strzale z pistoletu.

Niezależnie od trybu Strzału, niezależnie od pory dnia i nocy - jeśli tylko Kowboj Strzela ze swoich pukawek (i nie tylko swoich - z dowolnego pistoletu), zgarnia jeszcze jedną, dodatkową kość. W końcu nikt by mu nie wybaczył, gdyby w krytycznym momencie spudłował, no nie?

SPRZĘT

Pistolet x2 (6)

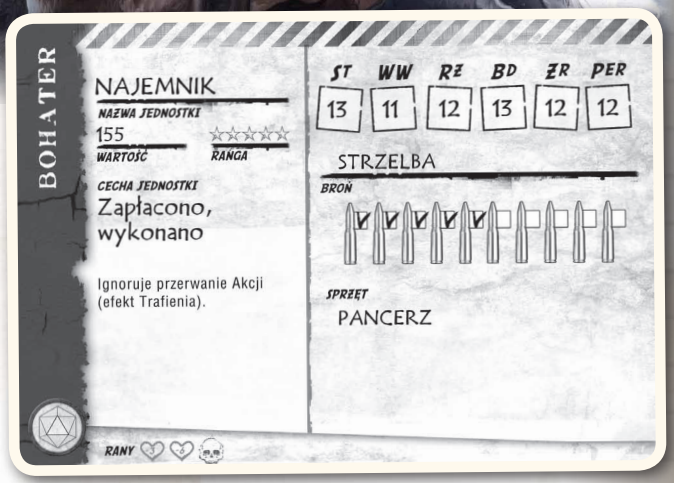


W zestawie NST-BOH-049 (1 model)



W zestawie NST-BOH-048 (1 model)





NAJEMNIK

WARTOŚĆ: 155 PA

Zna swoje przeznaczenie – kto płaci, ten wymaga. Doskonale wyszkolonym, wie dobrze, jaki zrobić użytek ze swojego shotguna. Jeśli ma wyznaczone zadanie, na pewno je wykona. Jego harda natura sprawia, że nie zostawia za sobą niedokończonych spraw i zawsze wyrównuje rachunki. Nawet śmiertelnie Trafiony odgryzie się przeciwnikowi. A przede wszystkim jest profesjonalistą. Masz go po to, by Strzelał, więc potrafi Strzelać. Ma wiele przetrwać - jest więc solidnie zbudowany. Ma być czujny i zwinny - i tu nie ma słabych stron. Właściwy człowiek na właściwym miejscu.

ZAPŁACONO, WYKONANO - SZCZEGÓŁY

Ignoruje przerwanie Akcji (efekt Trafienia).

To, że nie przejmujesz się przerwaniem Akcji sprawia, że z większym spokojem podchodzisz do testów spornych. Wystarczy, że Najemnik zda test, a na pewno Trafi przeciwnika, zajmie pozycje, czy zrobi cokolwiek innego. Cecha działa nawet wtedy, gdy Najemnik zostanie Trafiony i wyeliminowany. Jest już trupem, ale jeszcze zdoła wystrzelić po raz ostatni. Prawdziwy Bohater, co nie?

SPRZĘT

Strzelba(5), Pancerz



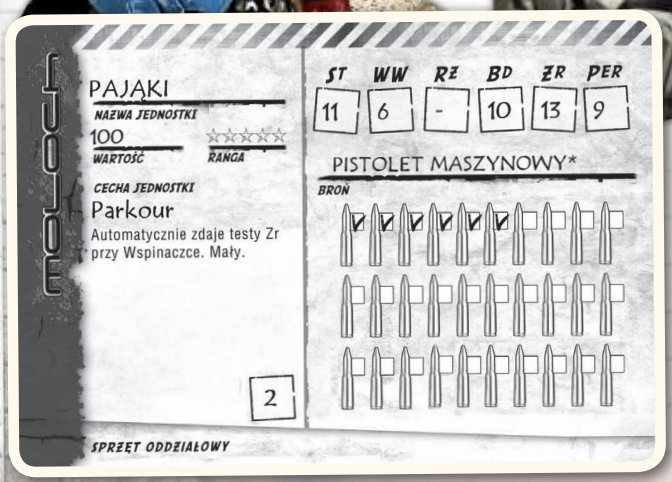
W zestawie NST-BOH-051 (1 model)

MOLOCH

Moloch to mechaniczno-elektroniczny twór zajmujący powierzchnię kilkunastu stanów. Kat ludzkości, potężna, bezlitosna siła krocząca na południe i miażdżąca kolejne osady ludzi. Rozkazy dla oddziałów robotów pochodzą z wnętrza Molocha, gdzie wiele połączonych ze sobą sztucznych mózgów opracowuje strategiczne plany. Za ich realizację odpowiadają mniejsze, samodzielne mózgi w terenie, koordynujące nowe ataki, zakładanie enklaw i pozyskiwanie zasobów. Każdy oddział Molocha to doskonale uzupełniający się mechanizm złożony z różnego typu maszyn. W pojedynkę brakuje im uniwersalności – razem współdziałają, niosąc zagładę niedobitkom ludzkości. Maszyny nie potrzebują pożywienia, nie szkodzi im skażenie ani promieniowanie, nie przeszkadza mrok nocy, a ze zniszczonych jednostek zawsze da się zmontować kolejne. Nie ma wątpliwości: Moloch to faworyt w wielkiej wojnie o przetrwanie.

ODDZIAŁY





PAJĄKI

WARTOŚĆ: 100 PA, 3-5 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Pająki to koszmarny sen żołnierza Posterunku. Niewidzialny wróg, o którego obecności świadczy jedynie wzmagający tupot metalowych nóg i świszczący odgłos elektrycznych silniczków. Chodzą po ścianach z niebywałą prędkością, żadna przeszkoda im nie straszna, a jeśli nie są w stanie obejść budynku, z pewnością przelezą przez jego ściany. Kiedy wreszcie wychylą się zza osłon, rażą bezlitosnym gradem kul.

Ich rozmiar wymaga zmiany myślenia o przeszkodach - to, co dla większości modeli jest ledwie Przesłoną, Pająki będzie często całkowicie zakrywać. Twoim zadaniem jest obrócić ten fakt w zaletę i zbliżyć się do wroga na zasięg bezpośredniego rażenia. Małe, zwinne i zabójczo skuteczne.

PARKOUR - SZCZEGÓŁY

Automatycznie zdaje testy Zr przy Wspinaczce. Mały. Normalna jednostka podczas Ruchu w pionie musi zdać test Zręczności, jeśli tylko pokonuje więcej niż 2". Pająki mają tę zasadę w swoim metalowym odwłoku, automatycznie zdając wszystkie testy Zręczności związane ze Wspinaczką. Testy są potrzebne tylko do określenia kolejności wykonywania Akcji, jeśli Pająki w trakcie Wspinaczki są Celem Ataku przeciwnika.

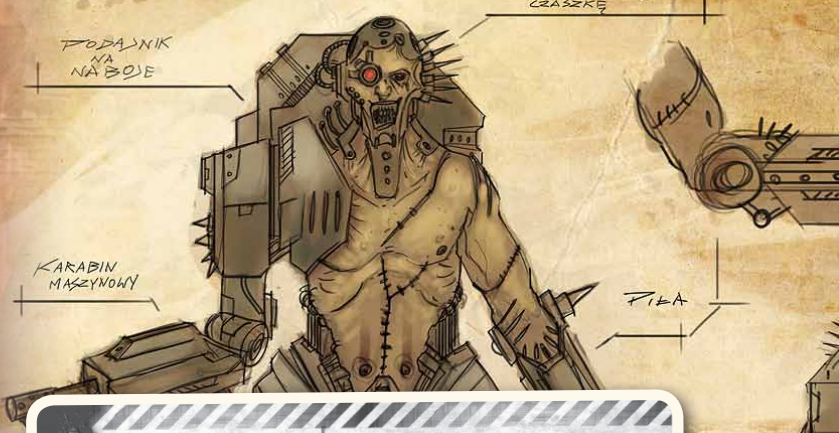
SPRZĘT

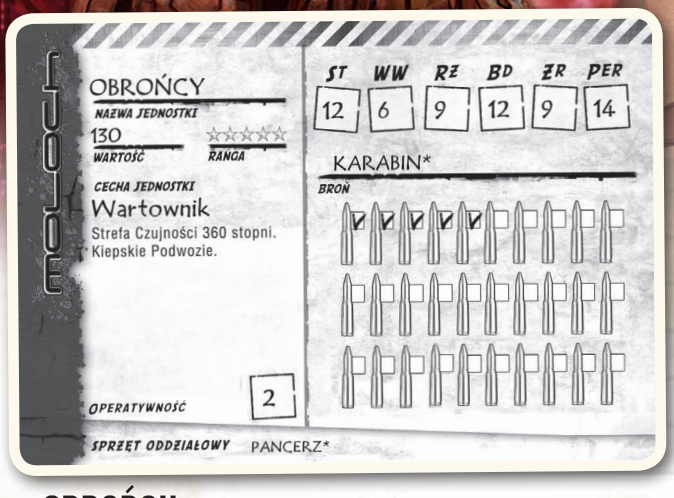
PM(6)*



Blister NST-MOL-067 (2 modele)









OBROŃCY

WARTOŚĆ: 130 PA, 3-4 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Podstawowa jednostka wykorzystywana przez Molocha do ochrony konwojów maszyn i w celach wartowniczych w niezliczonych enklawach. Obrońcy mają świetną siłę ognia i opancerzenie, a przy tym są stosunkowo tani w produkcji.

Pozostają przy tym jednak bardzo mało uniwersalni: mają toporne algorytmy Walki Wręcz i kiepskie zdolności motoryczne. Najdotkliwsze są wady seryjnie produkowanych podwozi, które czynią wszelkie piętra i uskoki kompletnie niedostępnymi dla tych robotów.

WARTOWNIK - SZCZEGÓŁY

Strefa Czujności 360 stopni. Kiepskie Podwozie.
Obrońcy rozciągają swoją Strefę Czujności na 360 stopni dokoła, dzięki czemu mogą reagować tam, gdzie inne jednostki byłyby zaskoczone. Zapomnij jednak o terenie, który wymaga pokonania przeszkód wyższych niż 1". Jeśli masz nadzieję zebrać sprzęt i Gamble z wysokości, potrzebujesz do tego innych jednostek.

SPRZĘT

Karabin(5)*, Pancerz*

HYBRYDY

WARTOŚĆ: 150 PA, 2-4 JEDNOSTEK W ODDZIALE

Połączenie człowieka z maszyną - każdy klecha powie ci, że to bluźniercze, złe i zaprawdę szkodliwe. Szkodliwe, niestety, dla przeciwników Molocha, bo Hybrydy stanowią pierwszorzędną siłę bojową. Ludzkie mózgi zapewniają inteligencję i sporą samodzielność, a mechaniczne części ciała wytrzymałość i osiągi jak u prawdziwych robotów. Do tego mają jeszcze opancerzenie oraz świetne uzbrojenie. Nic dziwnego, że na froncie żołnierze dezerterują na samą wieść o ich nadciągnięciu. Gdybyż jeszcze dało się je produkować mniejszym nakładem środków...

Uwaga! Hybrydy, jako nie do końca maszyny, mogą zwiększyć swoją Operatywność maksymalnie o 1, korzystając z Punktów Akcji zapewnianych przez Bohaterów Molocha.

BEZ BÓLU - SZCZEGÓŁY

Anulują kary za Rany (modyfikatory oraz ograniczenia Ruchu).

Całkowite wytłumienie bólu oraz wydajne układy autonaprawy kompletnie uniewrażliwiły Hybrydy na Rany. Gdy otrzymujesz jakąś, zignoruj jej negatywne działanie. Notujesz je tylko dlatego, że - niezależnie od Cechy – trzecia Rana eliminuje Hybrydę z gry.

SPRZĘT

Karabin(5)*, Pancerz



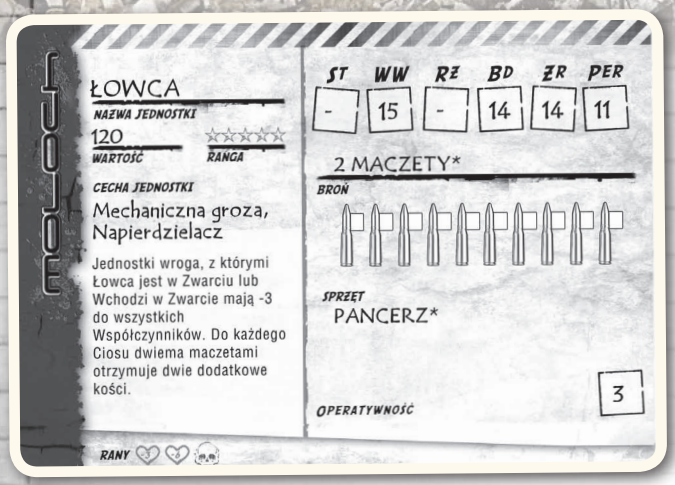
W zestawie startowym NST-MOL-059 (3 modele) I Blister NST-MOL-071 (2 modele)

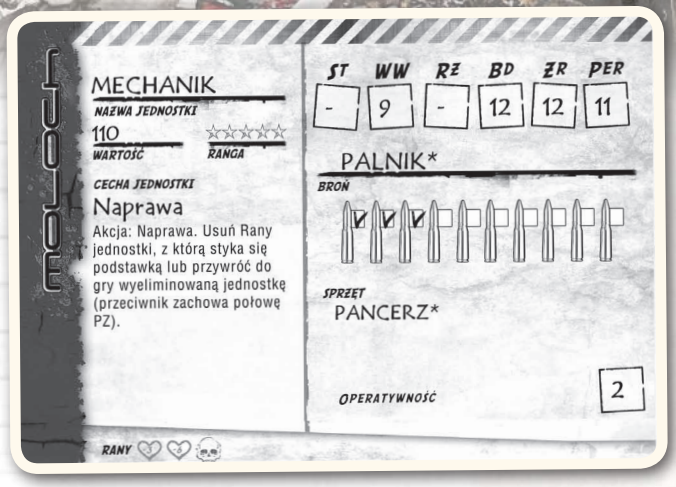


Blister NST-MOL-066 (2 modele) i blister NST-MOL-072 (2 modele)



JEDNOSTKI SPECJALNE





ŁOWCA

WARTOŚĆ: 120 PA

Łowca. Maszynka do mięsa. Jego algorytm jest prosty jak konstrukcja cepa: dopaść wroga i poszatkować na drobne. Ma pancerz, kończyny zakończone ostrzami i wzbudza śmiertelne przerażenie u kandydatów na mielonkę. Trzy atuty, z powodu których przeciwnik raczej wypstryka się z pocisków, niż pozwoli mu dotrzeć do swoich żołnierzy.

MECHANICZNA GROZA, NAPIERDZIELACZ - SZCZEGÓŁY

Jednostki wroga, z którymi Łowca jest w Zwarciu lub Wchodzi w Zwarcie mają -3 do wszystkich Współczynników. Do każdego Ciosu dwiema maczetami otrzymuje dwie dodatkowe kości.

-3 do Współczynników wroga obowiązuje przy wszystkich testach przeciwstawnych w sytuacji, gdy jednostka znajduje się w Zwarciu z Łowcą, a także wtedy, gdy zadeklarujesz Ruch, w wyniku którego chcesz znaleźć się w Zwarciu. Modyfikator stosujemy tylko do Akcji testowanych testem przeciwstawnym z Akcją Łowcy, a wiec nie np. w testach Budowy. To jednostka wyspecjalizowana w Walce Wręcz. Dzięki swoim ostrzom i pile, symbolizowanych na karcie przez określenie "2 maczety", każdy cios Łowcy testowany jest z dwiema dodatkowymi kostkami. Mało kto potrafi zatrzymać taki Atak.

SPRZĘT

2 maczety*, Pancerz*

MECHANIK

WARTOŚĆ: 110 PA

Mechanik to taki medyk, tylko w realiach maszyn, co wiąże się z zasadniczą różnicą: potrafi on nie tylko usuwać uszkodzenia będące odpowiednikiem Ran u istot z mięsa ale i postawić na nogi wyeliminowaną jednostkę, taką, na której przeciwnik położył już krzyżyk. O czymś takim ludzie mogą tylko pomarzyć.

Problem jest jednak taki, że Mechanik poza powyższym niespecjalnie potrafi zrobić coś więcej. W ogóle nie ma układów umożliwiających Strzelanie i słabo broni się wręcz. Wysyłanie go w pierwszej linii z daleka cuchnie marnotrawstwem.

NAPRAWA - SZCZEGÓŁY

Akcja: Naprawa. Usuń Rany jednostki, z którą styka się podstawką lub przywróć do gry wyeliminowaną jednostkę (przeciwnik zachowa połowę PZ).

Jeśli chcesz naprawić wyeliminowaną jednostkę, możesz to zrobić tylko zanim zostanie ona oszabrowana. Naprawiona jednostka zaczyna grę bez Ran. Mimo, że Mechanik potrafi usunąć Rany jednostek, nie powoduje odzyskania zużytego w trakcie bitwy sprzętu. Jeśli Mechanik naprawi jednostkę, przeciwnik traci połowę PZ, które zyskał eliminując tę jednostkę. Jeśli uda mu się ją zabić ponownie, dostanie pełną jej Wartość (a więc łącznie 150% Wartości).

SPRZĘT

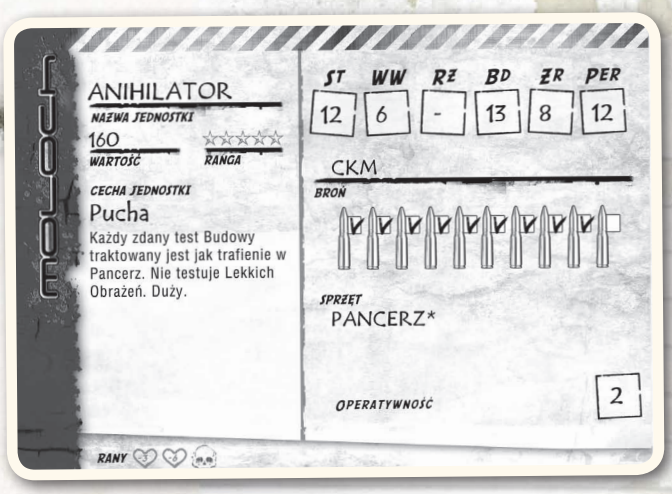
Pancerz*, Palnik (3)



Blister NST-MOL-034 (1 model)



Blister NST-MOL-040 (1 model)



ANIHILATOR

WARTOŚĆ: 160 PA

Ciężkie wsparcie z prawdziwego zdarzenia. Anihilator góruje nad resztą maszyn przede wszystkim rozmiarami. Gabaryty nie biorą się jednak znikąd: to chodząca góra metalu i tworzyw, odporna na uszkodzenia jak żadna inna jednostka. Wyposażony jest w najlepszy CKM, wypluwając w przeciwnika chmurę pocisków. Dzięki zmyślnym układom kompensującym odrzut i systemom chłodzenia jego konstruktor wyeliminował wszystkie wady tej ciężkiej broni. Jednak jego największa zaleta jest także słabością. Duży anihilator ma problem ze znalezieniem sobie Osłony, stanowiąc łatwiejszy cel dla tych, których nie zdoła zgnieść Atakiem.

PUCHA - SZCZEGÓŁY

Każdy zdany test Budowy traktowany jest jak trafienie w Pancerz. Nie testuje Lekkich Obrażeń. Duży.

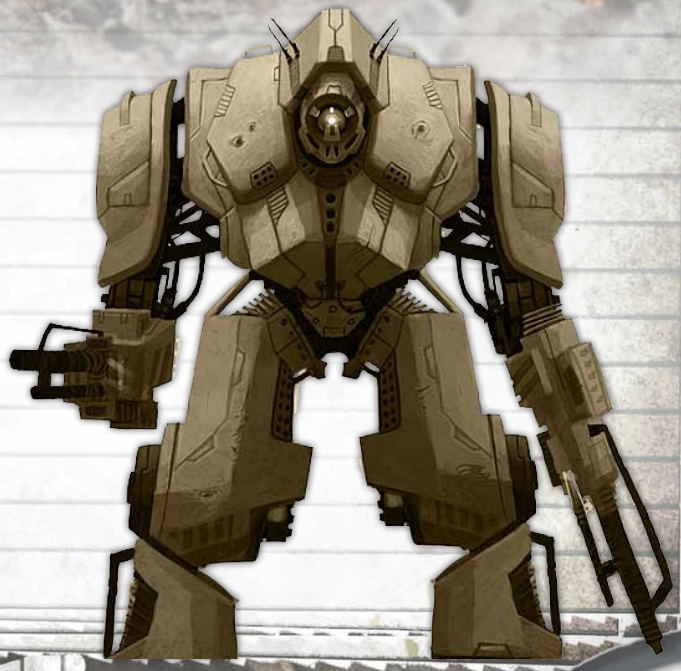
Anihilator nie może zostać wyeliminowany przez nagromadzenie Ran. Jedynie oblany test Budowy posyła go na ziemię, a z taką Budową jest w stanie przetrwać wiele Trafień. Jeśli tylko zdasz ten kluczowy test, nawet nie notuj Rany na karcie jednostki. Do testów po Obrażeniach Lekkich nawet nie podchodź, oblane czy nie i tak nie przyniosą Anihilatorowi żadnej szkody (mimo, że wciąż powodują u niego przerwanie Akcji oraz punkt Akumulatora dla przeciwnika). Uważaj na miotacz sieci – mimo, że możesz zlekceważyć zadawane przez niego Lekkie Obrażenia, efekt sieci wciąż na ciebie działa, zabierając możliwość wykonywania Akcji/Reakcji.

SPRZĘT

CKM (9)*, Pancerz*



Blister NST-MOL-039 (1 model)



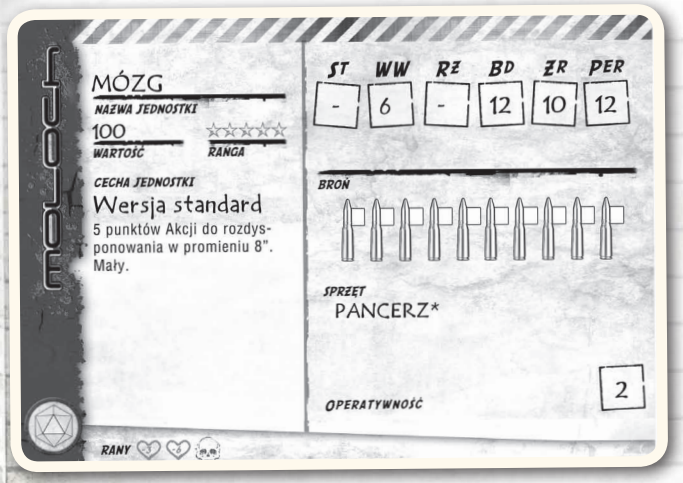


BOHATEROWIE MOLOCHA

Bohaterowie Molocha mają możliwość podnoszenia Operatywności zarówno sobie, jak i innym jednostkom w swojej frakcji za pomocą przekazywania Akcji. Ta Cecha działa w pewnym określonym zasięgu, podanym dla każdego Bohatera z osobna. W przypadku każdego Bohatera różna jest też ilość Akcji, jaką może przekazać.

Każdej jednostce Molocha możesz podnieść Operatywność maksymalnie o 2. Taką możliwość masz tylko w swojej turze Akcji. Jedynie Hybrydy są wyjątkiem, w ich przypadku możesz Operatywność podnieść tylko o 1.

Przekazując punkty Akcji pamiętaj o małym bonusie, jaki maja Oddziały! Wystarczy, że choć jedna jednostka znajdzie się w zasięgu działania Cechy molochowego Bohatera, a cała reszta Oddziału także będzie mogła dostać dodatkową Akcję, o ile pozostaje w Koherencji. Jeśli więc w odpowiednim zasięgu działania Molochowego Bohatera znajduje się chociaż jedna jednostka w Oddziale, to znaczy, że każda z jednostek w Oddziale może od tego Bohatera otrzymać punkty Akcji.



MÓZG

WARTOŚĆ: 100 PA

Mózg. Bez niego maszyny to kupa uzbrojonego złomu, nafaszerowana niewystarczającymi, nieefektywnymi algorytmami. Potrzebują inteligentnej jednostki, która podkręci ich działanie i wykrzesze z nich dwieście procent normy. To właśnie rola Mózgu – najprostszego molochowego dowódcy.

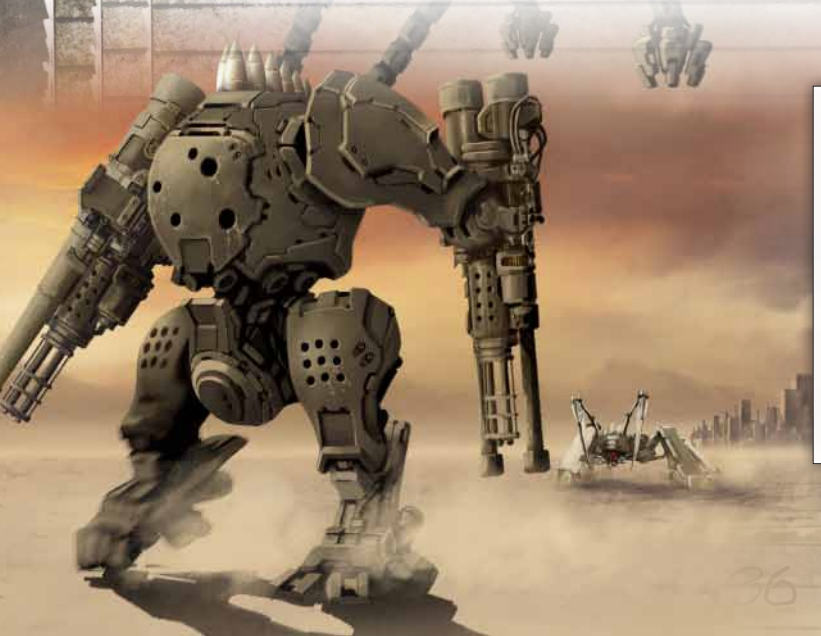
WERSJA STANDARD - SZCZEGÓŁY

+5 punktów Akcji do rozdysponowania w promieniu 8". Mały.

Zadaniem Mózgu jest jednocześnie być na tyle blisko innych jednostek, by zapewnić im dodatkowe Akcje, jak i trzymać się z dala od wroga, by nie utracić tak cennej jednostki. Mózg sam się nie obroni - pamiętaj o tym, rozsyłając mechanicznych żołnierzy do boju.

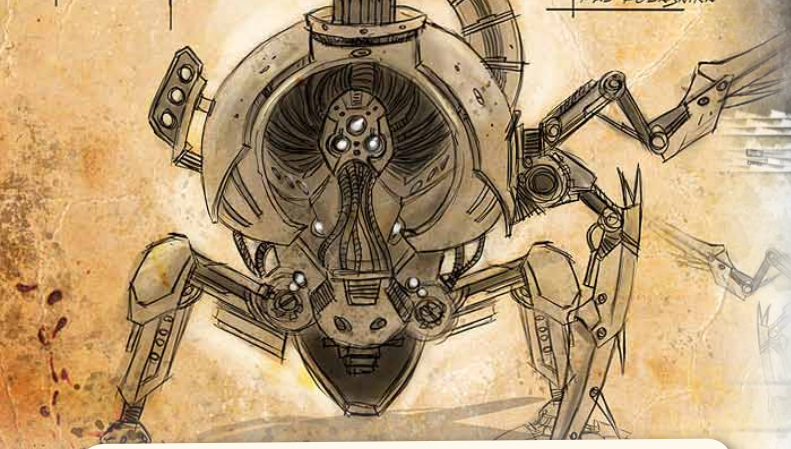
SPRZĘT

Pancerz*

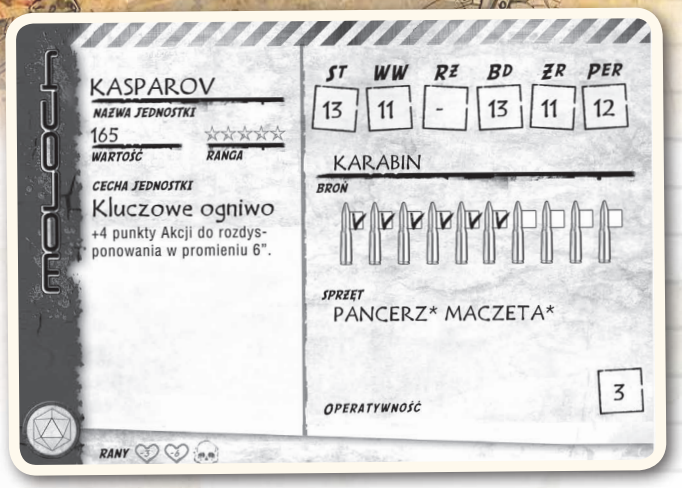


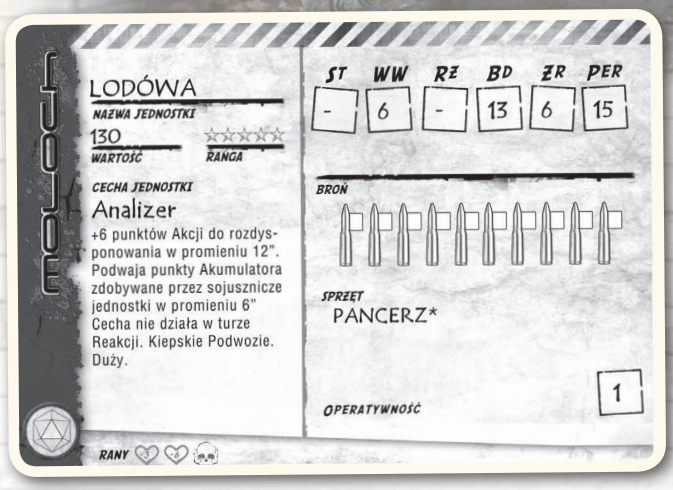


W zestawie startowym NST-MOL-059 | Blister NST-MOL-052 (1 model)









KASPAROV

WARTOŚĆ: 165 PA

Mózg bojowy Kasparov. Postrach pól bitewnych, skonstruowany według zasady „dwa w jednym". Po pierwsze, komenderuje maszynami, podkręcając ich efektywność. Jako mózg cechuje się zupełnie niezłą efektywnością. Po drugie, sam jest śmiercionośnym instrumentem do zabijania: uzbrojonym, inteligentnym, niebezpiecznym. Dysponuje szybkostrzelnym karabinem wieńczącym bryłę jego korpusu, a w starciu bezpośrednim jest w stanie bronić się kończyną zakończoną ostrzem. W starciu jeden na jednego nikt nie dotrzyma mu tempa.

KLUCZOWE OGNIWO - SZCZEGÓŁY

+4 punkty Akcji do rozdysponowania w promieniu 6".

Promień działania Kasparowa wynosi mniej niż Mózgu, ale Kasparowem łatwiej jest się zbliżyć do ognia walki i pomagać innym maszynom. Mimo to, molochowy dowódca musi bardzo uważać, by przypadkowo nie stracić Kasparova. Jest wart kupę punktów i przeciwnik powinien się zdrowo namęczyć, zanim zdoła dopisać je sobie na konto – jeżeli wogóle.

SPRZĘT

Karabin(6)*, Maczeta*

LODÓWA

WARTOŚĆ: 130 PA

Maszyny mają jakieś inne oznaczenie dla tego robota, ale my nazywamy go po prostu Lodówa. Zanim jeszcze poczujesz drżenie ziemi towarzyszące jego poruszaniu się – poczujesz zelektryzowane powietrze. Lodówa coś miesza z atmosferą, klimatem, sam nie wiem czym. Ale tam gdzie jest Lodówa, zaczyna się dziać wiele dziwnych rzeczy.

ANALIZER - SZCZEGÓŁY

+6 punktów Akcji do rozdysponowania w promieniu 12".

Podwaja punkty Akumulatora zdobywane przez sojusznicze jednostki w promieniu 6" Cecha nie działa w turze Reakcji. Kiepskie Podwozie. Duży.

Jeśli akurat masz w rozpisce dwie Lodówy, ich efekty nie kumulują się. Ponieważ Cecha działa tylko w turze Aktywnej, Lodówa nie pomaga w odzyskiwaniu punktów Reakcji. Za miejsce zdobycia punktu do Akumulatora rozpatruje się zawsze miejsce, w którym stoi jednostka wykonująca Akcję kończącą się zdobyciem punktów do Akumulatora.

SPRZĘT

Pancerz*



Blister NST-MOL-053 (1 model)



Blister NST-MOL-078 (1 model)



MODUŁY MOLOCHA

Poza osobną pulą Bohaterów jest jeszcze coś, co wyróżnia Molocha – moduły. To coś, co możesz wykupić dla swoich maszyn obok normalnego sprzętu. To taki sprzęt „exclusive", jedynie dla Molocha. Wszystkie moduły mają tag „Wmontowany". Oznacza to, że jeśli wyposażysz w nie jednostkę, nikt nie będzie mógł ich Szabrować. Jedna maszyna może mieć maksymalnie jeden moduł. Jednostki w Oddziale nie mogą mieć różnych modułów. Oznacza to, że w ramach jednego Oddziału jedna jednostka nie może mieć innego modułu niż inna jednostka w tym samym Oddziale.

MODUŁ KOHERENCYJNY (A, -/15 PE)

Jednostki wyposażone w ten moduł pozostają w Koherencji, jeśli oddalone są od siebie o 4'' (a nie 3'').

MODUŁ WOJOWNIKA (B, 15/30 PE)

Jednostka otrzymuje +3 Walki Wręcz oraz maczetę (która, podobnie jak moduł, jest Wmontowana). Jeśli przed wykupieniem modułu wojownika jednostka w ogóle nie miała WW lub miała na poziomie 8 lub mniej, WW tej jednostki wynosi 12. Tego modułu nie może wykupić Łowca.

MODUŁ AUTODESTRUKCJI (A, 10/25 PE)

Jednostka ma możliwość wykonania Akcji: Detonacja i eksplodować z siłą granatu (Obrażenia Ciężkie w promieniu 1'', Obrażenia Lekkie w promieniu kolejnych 2''). Detonacja nie wymaga zdania testu, jednak przy określaniu kolejności wykonania Akcji przetestuj Zręczność Detonującej się jednostki. Wybuch może (ale nie musi, w zależności od decyzji gracza) nastąpić także bez Akcji w momencie, w którym jednostka zostaje wyeliminowana. Wybuch nie wpływa w żaden sposób na możliwość Szabrowania jednostki. Złom jest nieco cieplejszy, ale wciąż da się go Szabrować.

MODUŁ NAPRAWCZY (A, 10/30 PE)

Jednostka ma możliwość wykonywania na sobie Akcji: Leczenie (usuń wszystkie Rany). Leczenie nie wymaga zdania testu, jednak przy określaniu kolejności wykonania Akcji przetestuj Budowę Leczącej się jednostki. Moduł naprawczy nie zużywa się. Ponieważ medykamenty są niedostępne dla maszyn (również dla Hybryd), moduł naprawczy jako jedyny pozwala twoim jednostkom samodzielnie naprawiać się na polu bitwy.

MODUŁ STRZELECKI (B, 15/30 PE)

Jednostka otrzymuje +1 do Strzelania. Jeśli jednostka nie posiada St lub wynosi on 8 lub mniej, otrzymuje ten St na poziomie 10.

MODUŁ MIOTAJĄCY (B, 10/20 PE)

Jednostka otrzymuje +1 do Rzucania. Jeśli jednostka nie posiadała Rz, lub wynosiło ono 8 lub mniej, otrzymuje ten Rz na poziomie 12.

MODUŁ SENSORYCZNY (C, 10/25 PE)

Jednostka otrzymuje +2 do Percepcji. Moduł pozwala zmniejszyć modyfikatory za Osłony z dymu lub płomieni o 2. W przypadku Przesłony wynikającej np. z płomieni, Przesłona ta wynosić będzie 1. W przypadku dymu np. granatu dymnego, to teraz modyfikator za ten dym wynosi tylko -7.

MODUŁ ŁĄCZNOŚCI (D, 20/- PE)

Przekazywanie punktów Akcji jest możliwe na dodatkowe 4" dalej niż wynika to z Cechy jednostki.

NAZWA	TYP	ST	WW	RZ	BD	ZR	PERC	EKWIPUNEK	CECHA JEDNOSTKI	WARTOŚĆ
POSTERUNEK										
Lekka Piechota	Oddział (3-5)	12	10	11	11	11	11	Karabin(4)	Za osłoną: przesłona daje -6 zamiast -3 do ST wroga	130
Zwiadowcy	Oddział (2-4)	12	10	12	11	12	13	PM(6)	Rozpoznanie: zareaguj Ruchem na dowolną Akcję przeciwnika (nawet niewidzianą przez Zwiadowcę)	120
Szturmowcy	Oddział (3-4)	13	11	11	13	10	10	Karabin(4), Pancerz	Zapora ogniowa: zagraj, by przeciwnik w promieniu 2” od Znacznika nie mógł Atakować Oddziału w Reakcji. Koszt 1 ammo	140
Zwiadowcy w Stalowych Pancerzach	Oddział (2-3)	12	10	12	11	12	13	Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(5)	Dwa tryby Stalowego Pancerza (Stealth, Egzoszkielet). Rozpoznanie. Duży	160
Porucznik	Jednostka Specjalna	13	13	10	11	11	12	Pistolet(6)	Furia dowódcy: zwiększ Pulę Reakcji o 1	125
Dr. Queen	Jednostka Specjalna	10	9	10	11	14	11	Pistolet(4), Deadline	Leczenie: usuń Rany jednostce stykającej się podstawką z Dr Quinn. 4” Ruchu gdy widzi ranną sojuszniczą jednostkę.	90
Luneta	Jednostka Specjalna	14	11	10	11	13	13	Karabin(5)	Jeden strzał jeden trup: -6 do Bd przeciwnika w teście Obrażeń po Trafieniu Strzałem Lunety z karabinu.	170
Kpt. Berg	Jednostka Specjalna	12	13	12	12	11	11	Pistolet(5), Medykamenty, Bomba, Nóż	Komandos: detonacja bomby jako Darmowe Działanie. Walcząc Wręcz otrzymuje kość na każdego przeciwnika, z którym jest w Zwarciu.	150
HEGEMONIA										
Gangerzy	Oddział (3-5)	11	12	12	13	11	10	Strzelba(4), Koktajl Mołotowa	Nie wytrzymam!: po wykonaniu wszystkich swoich Akcji Ganger może wykonać dodatkową czwartą Akcję – Atak	120
Punki	Oddział (4-6)	10	10	10	10	11	10	PM(5)	Deszcz pocisków: Do każdego Strzału z PM weź dodatkową kostkę	90
Black Angels	Oddział (3-5)	12	13	11	13	12	11	Pistolet x2 (6), Śmieciozbroja	Niech boli: Gdy mają zadać Ranę w wyniku Strzału lub w Walce Wręcz zadają dwie Rany	150
Gangerzy w Stalowych Pancerzach (3)	Oddział (3)	11	12	12	13	11	10	Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(5)	Dwa tryby Stalowego Pancerza (Zwarcie Płyt, Energetyczna Pięść). Duży. Nie wytrzymam	165
Szrama	Jednostka Specjalna	12	13	11	13	12	12	Strzelba(5), Maczeta	Krwawa Łaźnia: Do każdego Strzału ze Strzelby weź dodatkową kostkę	145
Pyza	Jednostka Specjalna	10	14	8	15	9	11	Pistolet(3), Piła spalinowa(4)	Piję i żyje: Na koniec każdej tury usuń wszystkie Rany Pyzy	125
Maczeta	Jednostka Specjalna	10	15	13	13	12	11	Maczeta x2	Napierdzielacz, Jaja ze Stali: Do każdego ciosu dwiema maczetami otrzymuje dwie dodatkowe kości. Anuluje pierwszą otrzymana Ranę	125
Koksu	Jednostka Specjalna	11	12	9	13	10	10	Strzelba(4), Deadline	Teraz się wk... +2 do Współczynników za każdą Ranę otrzymaną w wyniku Ataku przeciwnika, zamiast standardowych efektów Ran	135

MUTANCI BORGO

Mutki	Oddział (3-5)	11	12	11	12	11	11	Pistolet(4), Łopata	Feromony: Za każdego Mutka wykonującego Feromony inny Mutek ma +1/+3/+6 do Ataku w Jednoczesnej Aktywacji	120
Szpony	Oddział (4-6)	7	14	9	11	14	9	Nóż* x2	Ping Pong do kwadratu: Podczas Ruchu możesz przemieścić Szpony do 4” lub do 5” gdy próbujesz Wejść w Zwarcie	80
Cyborgi	Oddział (2-4)	12	13	11	14	11	10	Strzelba(4), Śmieciozbroja	Jaja ze Stali: Anulują pierwszą otrzymaną Ranę	150
Zmutowana Policja	Oddział (3)	11	12	11	12	11	11	Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(5)	Dwa tryby Stalowego Pancerza (Egzoszkielet, Energetyczna Pięść). Duży. Feromony	175
Beton	Jednostka Specjalna	11	13	11	13	12	12	Strzelba(5), Pancerz, Maczeta	Mutant Dnia: Wybrany model Oddziałowy ma w tej grze modyfikator+1 do Współczynników	135
Bizon	Jednostka Specjalna	11	13	6	15	9	6	CKM(8), Pancerz, Kafar	Jaja ze Stali: Anuluje pierwszą otrzymaną Ranę. Duży.	135
Spider	Jednostka Specjalna	11	12	14	11	14	11	PM(6), Maczeta*	Ping Pong: Podczas Ruchu nie testuje zręczności przy wspinaczce i skokach do 4”	130
Mesmeryta	Jednostka Specjalna	10	9	10	10	12	15	Pistolet(4)	Akcja: Atak Psioniczny. Przeciwnicy w promieniu 3” od znacznika testują Percepcję. W przypadku porażki nie mogą w tej turze Reagować. Atak Psioniczny przerywa Akcję. Zasięg 12”. Koncentracja. -3 w teście Percepcji dla przeciwników przy najbliższym Ataku Psionicznym	130

STALOWA POLICJA

Stalowa policja	Oddział (3)	13	12	11	13	10	10	Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(6)	Cztery tryby Stalowego Pancerza (Egzoszkielet, Energetyczna Pięść, Stealth, Zwarcie Płyt). Duży	160
Pułkownik Callahan	Jednostka Specjalna	12	11	11	13	11	14	Pancerz, Pistolet(5)	Wirtuoz Spluwy: Celowanie Pułkownika działa w obszarze 2” od znacznika. Bonus za Celowanie wynosi +4. Po wykonaniu Akcji Strzelanie, znacznik Celowania zostaje na stole. Działa tylko gdy pułkownik posługuje się pistoletem.	140

BOHATEROWIE

Szczur	Bohater	-	-	8	10	12	11	-	Szkoda kulki: Szczur nie może wykonać Ataku. Dystans skradania to 3”, dopóki nie wykona Szabrowania, Plądrowania lub nie zdobędzie Gambla	30
Kurier	Bohater	11	11	12	11	13	13	Pistolet(4)	Odebrane, dostarczone: Akcja: Przekazanie – Kurier w ramach tej Akcji może wziąć dowolny przedmiot sojuszniczych jednostek w promieniu 6” i przekazać go dowolnej innej jednostce sojuszniczej w promieniu 6”	120
Monter	Bohater	10	9	10	11	11	11	Pisolet Maszynowy (8), Palnik(3)	Złota ręczka: W promieniu 8” od Montera broń sojuszników się nie zacina. Szabrowanie Lokacji Uniwersalnej lub Frakcyjnej przeciwnika wykonane przez Montera przynosi 50 PZ więcej	120

Chemik	Bohater	11	11	13	13	12	11	Strzelba(3), Mieszanki(4)	Sexy koktajl: Przed Rzutem mieszanką określ czy działa ona jak: koktajl Mołotowa, granat dymny lub granat chemiczny	125
Kaznodzieja	Bohater	12	11	10	12	11	11	Strzelba(5)	Pan z nami: Podczas gry możesz przerzucić wynik na kości dodatkowe dwa razy dla jednostek znajdujących się nie dalej niż 8” od Kaznodziei.	130
Złodziej	Bohater	11	10	14	11	15	15	Pistolet(4), Lina, Wędka	Ciszej niż cień: Dystans Skradania to 3"	130
Gladiator	Bohater	10	15	13	13	15	11	2xMaczeta, Śmieciozbroja	Mistrz Areny, Napierdzielacz: W teście spornym przeciwko jego Wejściu w Zwarcie przeciwnik ma -6 do Współczynników. Do każdego ciosu dwiema maczetami otrzymuje dwie dodatkowe kości	130
Wardog	Bohater	11	14	13	12	12	11	Pancerz, Pistolet(5), Nóż	To tylko draśnięcie, mała: Po wystawieniu jednostek na stół, Wardog wybiera Oddział. Tak długo jak długo pozostaje z nim w Koherencji, na Oddział ten nie działają ograniczenia Ruchu i Skradania wynikające z Ran, a ujemne modyfikatory wynoszą tylko -2/-4 za jedną/dwie Rany. Wardog nie może rozliczać z Oddziałem amunicji, sprzętu, ani wykonywać z nim Jednoczesnej Aktywacji, jednak w przypadku rozliczania Koherencji liczy się dla Oddziału jak Oddziałowa jednostka	130
Ochroniarz	Bohater	12	12	12	12	10	14	Pistolet(6)	Costner: Wybierz jednostkę. Do końca gry +2 do współczynników Ochroniarza w każdym teście Akcji w Jednoczesnej Aktywacji z tą jednostką. Ochroniarz ma prawo do Jednoczesnej Aktywacji z chronioną jednostką	135
Zabójca	Bohater	13	12	12	11	13	13	Pistolet(5)	Seryjny morderca: Każdy model wyeliminowany przez Zabójcę powoduje odzyskanie przez niego Akcji, jaką poświęcił na Atak tej jednostki. Cecha nie działa w turze Reakcji. Próg zasięgu Pistoletu, z którego strzela Zabójca, wynosi 10”	150
Kowboj	Bohater	13	11	11	12	12	12	Pistoletx2 (6)	W samo południe: Dodatkowa kość przy każdym Strzale z pistoletu	155
Najemnik	Bohater	13	11	12	13	12	12	Strzelba(5), Pancerz	Zapłacono, wykonano: Ignoruje przerwanie Akcji (efekt Trafienia)	155

NAZWA	TYP	ST	WW	RZ	BD	ZR	PERC	EKWIPUNEK	CECHA JEDNOSTKI	OPER.	WARTOŚĆ
MOLOCH											
Pająki	Oddział (3-5)	11	6	-	10	13	9	PM*(6)	Parkour: Nie testuje Zr przy Wspinaczce	2	100
Obrońcy	Oddział (3-4)	12	6	9	12	9	12	Karabin*(5), Pancerz*	Wartownik: Strefa Czujności 360 stopni. Kiepskie podwozie	2	130
Hybrydy	Oddział (2-4)	12	11	10	12	11	12	Karabin(5)*, Pancerz	Anulują kary za Rany	3	150
Obrońcy w Stalowych Pancerzach	Oddział (3)	12	6	9	12	9	14	Stalowy Pancerz*, 2 ładunki, CKM(5)	Dwa tryby Stalowego Pancerza (Stealth, Zwarcie Płyt). Duży. Wartownik	2	180
Łowca	Jednostka Specjalna	-	15	-	14	14	11	Maczeta*x2, Pancerz*	Mechaniczna Groza, Napierdzielacz: Jednostki wroga, z którymi Łowca jest w Zwarciu lub Wchodzi w Zwarcie mają -3 do wszystkich Współczynników. Do każdego ciosu dwiema maczetami otrzymuje dwie dodatkowe kości.	3	120
Mechanik	Jednostka Specjalna	-	9	-	12	12	11	Palnik(3)*, Pancerz*	Akcja: Naprawa. Usuń Ranę jednostki, z którą styka się podstawką lub przywróć do gry wyeliminowaną jednostkę (przeciwnik zachowa połowę PZ).	2	110
Anihilator	Jednostka Specjalna	12	6	-	13	8	12	CKM(9)*, Pancerz*	Każdy zdany test Budowy traktowany jest jak trafienie w pancerz. Nie testuje Lekkich Obrażeń. Duży	2	160
BOHATEROWIE MOLOCHA											
Mózg	Bohater	-	6	-	12	10	12	Pancerz*	Wersja standard: +5 punktów Akcji do rozdysponowania w promieniu 8”. Mały	2	100
Kasparow	Bohater	13	11	-	13	11	12	Karabin(6)*, Maczeta(*)	Kluczowe ogniwo: +4 punkty Akcji do rozdysponowania w promieniu 6”.	3	165
Lodówa	Bohater	-	6	-	13	6	15	Pancerz(*)	Analizer: +6 punktów Akcji do rozdysponowania w promieniu 8”. Podwaja punkty Akumulatora zdobywane przez sojusznicze jednostki w promieniu 12” Cecha nie działa w turze Reakcji. Kiepskie Podwozie. Duży.	1	130

BROŃ STRZELECKA

NAZWA	LIMIT	DOST.	KOSZT: JEDN.	KOSZT: ODDZ.	PRÓG ZAS.	TRYBY	ZWARCIE	TYP AMUNICJI	ILOŚĆ AMUN.	OBRAŻENIA	TAGI	CECHA	AKCJA
Pistolet	A	I	30	-	8"	strzał, krótka seria	-	pistoletowa	3	Ciężkie	Podstawowa	Brak ujemnych modyfikatorów za Strzelanie w Zwarciu. Drugi Pistolet gwarantuje modyfikator +3 do St na Zasięgu do 8"	
Pistolet Maszynowy	A	I	60	-	8"	krótka seria, długa seria	-	do PM	6	Ciężkie	Podstawowa	Brak ujemnych modyfikatorów za Strzelanie w Zwarciu. Długa seria nie powoduje kary -3 do St	
Strzelba	A	II	45	-	8"	strzał	-6 St	strzelby	4	Ciężkie	Podstawowa	Dodatkowa kość na Zasięgu do 8"	
Karabin	A	II	65	-	12"	strzał, krótka seria, długa seria	-6 St	kara binowa	4	Cieżkie	Podstawowa	Modyfikator z Celowania wynosi +6 do testów St	
Samopał	C	I	10	25	6"	strzał	-6 St	strzelby	1	Ciężkie	-	Zacięcie od 18 na kości	
CKM	A	II	70	-	10"	krótka seria, długa seria	-9 St	do CKM'u	8	Ciężkie	Ciężka	dodatkowa kość do każdego trybu Strzelania. Po rozstawieniu niweluje karę do St za długą serię	Rozstawienie
Bazooka	D	II	90	-	8"	strzał	-9 St	bazooka	2	Ciężkie/ Lekkie	Obszarowa	w miejscu Trafienia wybucha jak granat	
Harpun	C	II	50	-	8"	strzał	-6 St	do Harpuna	4	Cieżkie	-	Trafiona jednostka nie może wykonywać Ruchu ani Skradania dalej niż na 1" oraz nie może wykonać Przesunięcia	
Porażacz	C	II	60	-	6"	specjalny	-6 St	ogniwa	5	Cieżkie	-	Strzelając wybierasz ile amunicji zużyszasz. Jedna sztuka amunicji = jedna kość do testu Strzelania	
Pogromna/EMP	C	II	60	-	8"	strzał	-6 St	do Pogromcy/ EMP	4	Cieżkie	-	Wybrany typ jednostek po zadaniu Obrażeń tą bronią ma -6 do Bd	
Miotacz Sieci	C	II	50	-	8"	strzał	-6 St	do miotacza sieci	4	Lekkie	obszarowa	Po Trafieniu uniemożliwia wykonywanie Akcji do końca tury	

BROŃ DO WALKI WRĘCZ

NAZWA	LIMIT	DOST.	KOSZT: JEDN.	KOSZT: ODDZ.	TRYBY	AMUN.	OBRAŻ.	TAGI	CECHA
Nóż	A	I	10	25	cios, natarcie	-	Ciężkie	-	Możesz Rzucać nożem bez kar za sprzęt improwizowany
Maczeta	A	I	10	20	cios, natarcie, unik	-	Cieżkie	-	Jeśli przeciwnik nie ma pancerza lub śmieciozbroi zgarnia-3 do Bd w teście Obrażeń
Gazrurka	A	I	10	15	cios, unik, młynek	-	Cieżkie	-	Otrzymujesz +3 do WW przeciwko przeciwnikowi który walczy pięciami, bronią improwizowaną lub nożem (dwoma nożami)
Tarcza śmieciowa	A	I	5	10	specjalny	-	-	-	Dodatkowa kość w teście WW mogąca przerwać Akcję przeciwnika
Łańcuch	A	II	10	20	cios, natarcie, unik	-	Cieżkie	-	Trafiona Łańcuchem jednostka nie może wykonywać do końca tury Akcji, o ile przeciwnik nie użyje łańcucha do kolejnego Ataku
Kafar	A	II	15	-	cios, natarcie, młynek	-	Cieżkie	-	Trafiona kafarem jednostka ma -6 do Bd w teście Obrażeń
Piła spalinowa	A	II	20	-	cios, natarcie, młynek	paliwo (4)	Cieżkie	-	Poświęcając na Atak poliwo masz +3 do WW a przeciwnik -3 do Bd. Nie poświęcając paliwa, traktuj piłę jak broń improwizowaną
Bicz	A	II	5	10	cios	-	Lekkie	-	Jednostka z biczem ma bonus +3 do Zr w testach Skoków i Wspinaczki
Paralizator	A	II	15	-	cios	ogniwa(4)	Cieżkie	-	Po Trafieniu paralizatora aż do wyjścia ze Zwarcia przeciwnik ma karę -6 do wszystkich Współczynników.

BROŃ DO RZUCANIA

NAZWA	LIMIT	DOST.	KOSZT: JEDN.	KOSZT: ODDZ.	OBRAŻENIA	TAGI	CECHA
Granat	C	II	25	-	Ciężkie (1" od miejsca Trafienia zaznaczonego żetonem)/Lekkie (kolejne 2")	Oddziałowy, Obszarowy	-
Koktajl Mołotowa	B	II	10	-	Lekkie (2" od miejsca Trafienia zaznaczonego żetonem)	Oddziałowy, Obszarowy	Każda Akcja wykonana w obszarze działania koktajlu (2" od miejsca Trafienia zaznaczonego żetonem) powoduje Lekkie Obrażenia. Działa 2 tury, tę w której został Rzucony oraz następną
Granat dymny	B	II	10	-	-	Oddziałowy, Obszarowy	W promieniu 3” od miejsca Trafienia zaznaczonego żetonem tworzy półkulę dymu generującą Osłonę za Dym. Działa dwie tury, tę w której został Rzucony oraz następną
Granat hemiczny	B	II	10	-	Lekkie (2" od miejsca Trafienia zaznaczonego żetonem)	Oddziałowy, Obszarowy	Każda Akcja wykonana w obszarze działania koktajlu (2" od miejsca Trafienia zaznaczonego żetonem) powoduje Lekkie Obrażenia. Obszar generuje Osłonę za Dym. Działa 2 tury, tę w której został Rzucony oraz następną

POZOSTAŁY EKWIPUNEK

NAZWA	LIMIT	DOST.	KOSZT: JEDN.	KOSZT: ODDZ.	AMUNICJA	TAGI	CECHA
Lina	A	I	5	20	-	-	Jendnostka wykosażona w linę może wykonać Wspinaczkę tak, jak by używała drabiny
Wędka	A	I	10	25	-	-	Możesz wykonać Podniesienie i Szabrowanie z odległości 2"
Łopata	A	I	10	25	-	-	Po wykonaniu Akcji: Okopanie połóż znacznik ekwipunku na stole. Dotykając go, jesteś za Zasłoną. Możesz użyć łopaty jak broni do Walki Wręcz bez kar za broń improwizowaną (tryby: cios, młynek, Obrażenia Ciężkie)
Lornetka	B	II	20	-	-	-	Po wykonaniu Akcji: Spostrzeżenie możesz usunąc znacznik Skradania wybranej jednostce w twojej Strefie Czujności
Medykamenty	B	II	10	25	-	Oddziałowy, Tylko dla żywych	Po wykonaniu Akcji: Leczenie, usuń wszystkie Rany jednostki wykonującej Akcję lub stykającej się z nia podstawką
Pułapka	C	II	15	-	-	-	Po rozstawieniu jednostki połóż na planszy 2 zakryte żetony pułapek. Kiedy dowolna jednostka znajdzie się w odległości 1" od żetonu, prawdziwa pułapka wybucha jak granat
Bomba	C	II	30		-	Obszarowy	Bombę leżącą na stole zaznacz żetonem ekwipunku. Po Akcji: Detonacja, bomba wybucha zadając Ciężkie Obrażenia w promieniu 2" od znacznika i Lekkie w kolejnych 3"
Bimber	A	I	10	25	-	Oddziałowy, Tylko dla żywych	Po skonsumowaniu bimbru jednostka ma +2 do wszystkich Współczynników do końca tury
Deadline	C	I	10	25	-	Oddziałowy, Tylko dla żywych	Po użyciu deadline jednostka otrzymuje bonus +3 do Bd na dwie tury, tą w której został użyty oraz następną
Palnik	B	II	20	-	Ogniwo(3)	-	Po wykonaniu Akcji dziurawienie (1 ogniwo) możesz położyć znacznik ekwipunku przy ścianie. Traktuj ją tak jak by miała dziurę na 1" od tego znacznika. Możesz użyć Palnika jak broni do Walki Wręcz (tryby: cios, Obrażenia Ciężkie z bonusem +3 do WW za 1 ogniwo). Możesz palnikiem walczyć jak bronią improwizowaną bez zużycia ogniwa
Pancerz	A	I	25	60	-	-	Jeśli w teście Bd po Trafieniu wypadnie 5 lub mniej, możesz zignorować Ranę. Cecha działa nawet jeśli Bd spadnie poniżej 5
Śmieciozbroja	A	II	20	45	-	-	Jeśli w teście Bd po Trafieniu wypadnie 5 lub mniej, możesz zignorować Ranę. Cecha dział nawet jeśli Bd spadnie poniżej 5. Po pierwszym zadziałaniu Cechy, śmieciozbroja rozpada się

NA NASTĘPNYCH STRONACH
DODATEK 3:
CZYSTE KARTY JEDNOSTEK

POSTERUNEK

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

BOHATER

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

POSTERUNEK

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

BOHATER

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

POSTERUNEK

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁOWY

NAZWA MODELU	RANY	SPRZĘT

POSTERUNEK

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁOWY

NAZWA MODELU	RANY	SPRZĘT

HEGEMONIA

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

BOHATER

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

HEGEMONIA

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

BOHATER

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

HEGEMONIA

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁOWY

NAZWA MODELU	RANY	SPRZĘT

HEGEMONIA

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁOWY

NAZWA MODELU	RANY	SPRZĘT

MUTANCI BORGO

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

BOHATER

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

MUTANCI BORGO

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

BOHATER

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

MUTANCI BORGO

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁOWY

NAZWA MODELU	RANY	SPRZĘT

MUTANCI BORGO

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ

RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁOWY

NAZWA MODELU	RANY	SPRZĘT

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

BOHATER

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

BOHATER

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT

RANY

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁOWY

NAZWA JEDNOSTKI

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

BROŃ

SPRZĘT ODDZIAŁOWY

NAZWA MODELU	RANY	SPRZĘT

NAZWA MODELU	RANY	SPRZĘT

NEUROSHIMA TACTICS



NEUROSHIMA TACTICS | COPYRIGHT WYDAWNICTWO PORTAL, 2012

Autorzy gry: Marcin Chałubiec, Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma, Piotr Haraszczak, Michał Oracz
Autorzy "Teczki frakcji": Piotr Haraszczak, Rafał Szyma, Michał Walczak, Marcin Karbowski
Projekt graficzny książki: Winnicki Art Studio (www.winnicki.pro), Michał Oracz, Rafał Szyma
Skład: Rafał Szyma
Ilustracje: Piotr Foksowicz, Mateusz Bielski, Sandra Duchiewicz, Jakub Jabłoński, Radosław Gruszewicz, Tomasz Jędruszek, Michał Sztuka, Involve
Ilustracje na okładkach: Sandra Duchiewicz
Malowanie modeli: Adrian Tyrakowski, Rafał Maj, Karolina Czekaj, Paweł Domański
Zdjęcia modeli: Grzegorz Bobrowski, Marcin Karbowski
Rzeźby modeli: JASK, Majster, Marcin Szmyt
Projekt okładki: Michał Oracz

PODZIĘKOWANIA ZA WKŁAD W POWSTANIE NINIEJSZEJ PUBLIKACJI:

Michał Pępek, Olek Tukaj, Arkadiusz Grzeszczak, Grzegorz Bobrowski, Udgar, Michał Malaszewski, Tomir Przeczek, Maczeta, Emilia Obarzanek, Mariusz Jendrzejczak, Łukasz Jastrzębski, Patryk Walczak, Michał Micor, Michał Laskowski, Michał Zaczek, Michał Kucharski, Bartosz Slowi, Maciej Janik, Szymon Cyfer Barwiński

Neuroshimy Tactics nie byłoby, gdyby nie czas i zaangażowanie testerów. To dzięki nim gra została otrzaskana jeszcze przed premierą w setkach partii rozgrywanych w redakcji i na konwentach, to ich praca i pasja pozwoliła nam wyszlifować działanie reguł, postać jednostek i kształt niniejszego podręcznika. Drodzy testerzy – olbrzymie, olbrzymie „dzięki" za to, co dla nas i dla Neuroshimy Tactics zrobiliście!

PORTAL