

Książeczka z opisem figurek

— 2 —

Wojownicy Odłączonego Imperium

Zestaw Startowy Dungeons & Dragons® – Chainmail® pozwala ci toczyć bitwy pomiędzy krucjatą ludzi z Thalos i diabolicznymi Gnollami z Naresh, choć to tylko dwie siły walczące o dominację nad Zachodnim Przyziemiem. Możesz wybrać spośród sześciu startowych sił – trzech dobrych i trzech złych. Z kolejnych stron, dowiesz się więcej o każdej z nich.

Znajdziesz tam wprowadzenie do każdej z frakcji, jak również opis każdej z ośmiu dostępnych dla nich figurek. Opisy frakcji dostarczają wiedzy o Odłączonym Imperium a opisy figurek dają informacje przydatne do gry. Możesz użyć tej książeczki, by zaplanować drużynę, którą chcesz zbierać, składać, malować i którą będziesz dowodzić.

LEGION AHMUTA

Około 300 lat temu, Ahmut, straszliwy wódz nomadów, poprowadził inwazję na Raville. Pokonał trzy Ravillanskie armie, przynosząc ogień i stał w samo serce ojczyzny elfów. Kres temu zagrożeniu położył znany zabójca Prisca, który poderżnął gardło wodza, w czasie jego snu. Gdy generałowie Ahmuta walczyli o schedę po nim, elfy zdołały pozbierać siły, i wypędzić nomadów z Ravilli.

— 3 —

Ahmut, Zmora Ravilli, gnił w nieoznaczonym grobie przez stulecia, aż do śmierci Boga Wojny. W akcie, w którym niektórzy widzą ostateczną zemstę umierającego boga, Stratis posłał swą włóczęgię prosto do grobu Ahmuta, przemieniając wiekowy szkielet. Niebiańskie moce artefaktu, ożywiły wodza, który podźwignął się z grobu. Teraz, wystawił legion nieumarłych zmor, i wypuścił go na Odłączone Imperium. Jak można walczyć z samą śmiercią?

Human Death Cleric (Ludzka Kleryczka Śmierci)

Gdy Ahmut powstał z grobu, był sam. Wiedział, że aby wprowadzić w życie swe plany podboju i zemsty, potrzebuje sprzymierzeńców. Znalazł ich szybko, w wyznawcach kultu, poświęconego bogu śmierci, Nerullowi. Czcciele, traktowali Ahmuta jako mesjasza, a on szybko zrobił z tego użytek. Human Death Cleric, to wierna wyznawczyni Nerulla, obecnie w służbie Ahmuta. Zabicie wroga, jest dla niej uświęconym czynem.

Gra: Human Death Cleric to najlepszy wódz Legionu. Z czterema punktami dowodzenia, może wydawać rozkazy nawet Battered Skeletal Trollowi. Jej specjalna zdolność Dotknięcie Śmierci 1 jest skuteczna przeciwko wszystkim innym frakcjom, a Spontaniczne Zadawanie pozwala jej „uleczyć” obrażenia nieumarłych. Kiedy walka staje się zażarta, jej dobra zbroja i obrażenia w walce wręcz pozwalają jej walczyć za dwóch.

Half-Orc Fighter (Wojownik, Pół-Ork)

Kult Nerulla, nie bazuje wyłącznie na nekromantach. Half-Orc Fighter jest tak samo poświęcił się sprawie śmierci. Jeżeli wiernie służy Nerullowi, on nauczy go tajnych technik zabijania kultu. Póki co, dowodzi wojskami Ahmuta w polu, zdobywający wartościowe doświadczenie i wnosząc swą inteligencję, której tak brakuje jego nieumarłym wojskom.

— 4 —

Gra: Half-Orc Fighter, daje ci swoją siłę w walce wręcz. Jako dowódca, może dowolnie manewrować, a jego dwa punkty dowodzenia, czynią go wielce elastycznym.

Battered Skeletal Troll (Zmaltretowany Szkieletowy Troll)

Battered Skeletal Troll, sprawia niemłą niespodziankę, nieprzywycajonom do stawiania twarzą w twarz z ludzkim szkieletem. Łowcy przygód, okaleczyli ciało Trolla ogniem i kwasem, ale kilka rzemieni i zawiasy uczyniły jego szkielet gotowym do działania. Chociaż nie może się regenerować, Battered Skeletal Troll jest nadal strasznym przeciwnikiem.

Gra: Może i jest zmaltretowany, ale ten potwór nadal może zaszkodzić. Battered Skeletal Troll ma specjalną zdolność Przeróżający, (Scary), która sprawia że słabsze figurki mogą uciec stając z nim twarzą w twarz. Ma też Zasięg 1,,co powala mu atakować nieprzyjaciół odległych do 1,, Z 4 punktami zdrowia, Battered Skeletal Troll i tak jest odporny, ale jest także stworzeniem szkieletowym co czyni go jeszcze twardszym. Jeżeli trzymasz go z daleka od jednostek z bronią tępa, może on przyjąć ogromne ilości obrażeń i wciąż przeć do przodu.

Slaughterpit Zombie Gnoll (Zombie Gnoll z Jaskini Rzezi)

Nekromancja jest niezwykłym zawodem. To wymaga specjalnych cech osobowości (tj. chęci do zabawiania się całymi dniami wszystkim, co martwe). Jeszcze gorsi są ci, którzy czują mają potrzebę ulepszenia natury. Slaughterpit Zombie Gnoll jest wynikiem jednego z szalonych eksperymentów nekromanty. Dwie ludzkie ręce i dodatkowa głowa zostały przyszyte do trupa gnolla, aby uczynić go „lepszym.” Skuteczność podwójnej głowy jest dyskusyjna, ale ręce udowodniły swoją zabójczą skuteczność.

Gra: Wyróbuj tą figurkę, jeśli Zombie Tryglodyte ci już nie wystarcza. Slaughterpit Zombie Gnoll nie wygra żadnego wyścigu ze swoją szybkością (3), ale jego zdrowie (6) i nieustraszona natura czyni go trudnym do pokonania. I chociaż jest prawdopodobne, że powali go szarża, to zwykle uda mu się przetrwać, by odwzajemnić się dwoma atakami wręcz.

— 5 —

Halfling Sneak (Halfling Nędzna Kreatura)

Kult Nerulla jest zakazany w cywilizowanych krajach. Żyje w podziemnych społecznościach, gdzie używa się podstęp*u* i morderstwa, by wprowadzać jego drogę. Halfling Sneak, bez skrupułów pracuje dla kultu, ponieważ jego złoto jest tak dobre jak każde inne. Halfling Sneak, jest chytrym oportunistą pragnącym grabić groby i walczyć dla Ahmuta, o ile gaża jest atrakcyjna. Na polu bitwy, Nędzna Kreatura wspiera nieumare jednostki z dystansu i atakuje wręcz.

Gra: Jako niezależna jednostka, Halfling Sneak ma wielką wolność ruchu, a jego specjalna zdolność Krycie Się, utrudnia nieprzyjaciółom ustanowienie linii wzroku. O ile Halfling Sneak jest najlepszy we wspieraniu innych jednostek za pomocą ataku na odległość, jego specjalna zdolność Atak Z Zaskoczenia (Sneak Attack) może stać się decydująca w późniejszych scenach potyczki.

Zombie Tryglodyte (Zombi Tryglodyta)

Kiedy Ahmut i jego siły dotarli do gór, znaleźli w okolicy kilka plemion Tryglodytów. Te nieorganizowane plemiona szybko

zostały osaczone i pobite. Zanim krew ociekła z ciał, klerycy Nerulla przekształcili Tryglodytów w żywe trupy. Zombie Tryglodyte jest jednym z tych pechowców. Zabity przez Legion Ahmuta, teraz służy mu po śmierci

Gra: Zombie Tryglodyte jest powolny ale skuteczny. Idzie do przodu, aż usunie z drogi wszystkie przeszkody. Z jego wysokim zdrowiem (6), Zombie Tryglodyte ma duże szanse przyjąć kilka ciosów i nadal narobić sporo szkody.

Skeletal War Dog (Szkieletowy Wojenny Pies)

Nawet zwierzęta nie są odporne na przywołania Ahmuta. Skeletal Wardog to łucznik napastnik, idealny do nękania nieprzyjacielskich szczyków. Sfory tych stworzeń, wysuwają się daleko przed Legion, niszcząc wrogie posterunki i zwiadowców. Chociaż całkowicie posłuszne swoim mistrzom i wolne od strachu, nie są bardziej zdolne do słuchania szczegółowych poleceń niż za życia.

— 6 —

Gra: Ze swoją wysoką szybkością (10), Skeletal Wardog powinien być związany walką już w drugiej rundzie gry. Jego szkieletowa natura pozwala mu walczyć twardo, wiążąc walką nieprzyjacielskie jednostki, gdy twoja drużyna wykonuje manewry. Pamiętaj, że Skeletal Wardog jest dziką jednostką, więc rozmieszczaj go tak, by miał w polu widzenia jednostki, które ma zaatakować.

Skeletal Orc (Szkieletowy ork)

Legion Ahmuta, dzieli wspólną granicę z Hordą Drazena. Dwie hordy ścierały się raz za razem z krwawym skutkiem. Drazen nauczył się, że trzeba utrzymać pole bitwy, po końcu walki, bo inaczej nieumarli po prostu uzupełnią swe szeregi świeżymi trupami. Skeletal Orc jest świadectwem porażki Hordy, a oszczep który go zabił, nadal tkwi w jego klatce piersiowej.

Gra: Czar Magiczny Pocisk 1, jest piętą achillesową Skeletal Orca, więc próbuj trzymać inne jednostki między nim, a nieprzyjacielskimi czarnoksiężnikami. Przeprowadź tę figurkę przez rejon zasięgu włócznie, aż będzie w stanie wdać się w walkę wręcz. Biorąc pod uwagę, że zadaje 2 obrażenia w starciu bezpośrednim, i koszt tak niski jak 6, Skeletal Orc jest udanym zakupem.

HORDA DRAZENA

Głęboko w krajach południa, za Przekłątą Pustynią, ziemia roi się od dzikich humanoidów. W przeszłości, jedynie rozproszone bandy orków i ogrów, przedarły się na północ, aby nękać Ravillę, ale to zmieniło się dramatycznie ze śmiercią Stratisa. Hobbogliński wódz Drazen, zabił trzydziestu ze swego rodzaju, by zdobyć topór boga, po czym użył potęgi broni by uformować ze zwaśnionych plemion, brutalną hordę.

Horda Drazena deptała Przekłątą Pustynię w epicznym marszu zostawiając po sobie tysiące trupów. Jej nieoczekiwany atak wdarł się w miękkie podbrzusze Wolnych Stanów i został zatrzymany dopiero przez czoło armi Thalos. Im dżiksze stworzenia pchają się pod sztandar Drazena, tym potężniejsza staje się horda. Drazen nadchodzi, i przynosi burzę.

— 7 —

Hobboblin Fighter (Hobboblin Żołnierz)

Drazen nie może prowadzić Hordy w pojedynkę. Polega na swych hobboglińskich porucznikach, którzy wprowadzają jego wolę, i upewniają się że rozkazy są wykonywane. Hobboblin

Fighter jest wyjątkowym zwolennikiem dyscypliny, który popiera swe rozkazy brutalną siłą. On właśnie sprawia, że różne humanoidalne rasy razem walczą o wspólny cel.

Gra: Hobboblin Fighter jest twardy w walce wręcz i ma jednorazowy atak na odległość. Chociaż powolny, ma doskonałą zbroję (19). Próbuj trzymać go w polu widzenia jego wojsk, aby mógł im wydawać rozkazy. Jego 3 punkty dowodzenia oznaczają, że może wykonać manewr jedną jednostką, i równocześnie dać innej premię do obrony morale lub ataku.

Orc Druid (Orkaski Druid)

Drazenowi służy potężny kontyngent orkaskich druidów, którzy okazali się kluczowi w udanym przejściu Przekłętej Pustynii. Na pewno nie jest to banda łagodnych pastuchów, ale raczej manifestacja potężnego gniewu natury.Orkaski Druid używa jej potęgi by wdrażać cele Drazena i trzymać przesadne humanoidy w jednej linii.

— 8 —

Gra: Orc Druid jest twardy w walce wręcz, rzuca czar który uzdrowia jego samego i jego sprzymierzeńców, i może rzucać zatrutą strzałką. Jego czar oplątanie jest świetny dla stopowania nieprzyjacielskich jednostek do walki wręcz, choć nie jest skutecznym przeciwko łucznikom i rzucającym czary. Z 2 punktami dowodzenia, Orc Druid może też wydawać cenne rozkazy jednostkom.

Owlbear (Niedźwiesowa)

Praca orkaskiego druida, nigdy się nie kończy. Nawet po pomyślnym najeździe na Odłączone Imperium, jest on zawsze zajęty znajdowaniem nowych stworzeń do szeregów Hordy. Jednym z ostatnich sukcesów, jest wcielenie kilku sfor Niedźwiosów. Jedna taka, jest warta dziesięciu goblinów. Gobliny zresztą, wiedzą o tym aż nadto dobrze, bo nimi właśnie karmi się Niedźwiosowy w chudych czasach.

Gra: Nie możesz robić z Owlbear nic szczególnego, ale ponieważ ma ona 9 punktów zdrowia, nie musisz też szczególnie się o nią troszczyć. Najślabszym punktem tej figurki jest trucizna, ale za to jest odporna na czar snu, z powodu swojego wysokiego poziomu. Używanie jej zdolności Rozdzieranie to aż nadto, w wypadku większości nieprzyjaciół, jednak czyni cuda przeciwko takim przeciwnikom, jak Hammerer, czy wszelakie Zombie.

Ogre Trooper (Ogr Żołnierz)

Nic nie zastąpi dużego, głupiego mięśnia. Drazen odkrył, że ogry są wartościowymi członkami jego hordy. Ogr Trooper jest silna i elastyczna. Ma ona dość inteligencji, by słuchać rozkazów i nie wpada w amok, jak inne jednostki Hordy. Ale najważniejsze jest, że jednak jest zbyt głupia, by zagrozić pozycji hobboglińskich przywódców.

Gra: Ogr Trooper jest twarda jak War Ape, i chociaż jest to trudna jednostka, możesz dawać jej rozkazy. Jej obrażenia są zadawane bronią tępa, co czyni ją szczególnie efektywną przeciwko szkieletom. Jej duży rozmiar daje jej także specjalną zdolność Zasięg 1”, który pozwala jej zadać większości figurek 3 obrażenia, jeszcze zanim wejdzie w ich zasięg.

— 9 —

War Ape (Mała Bojowa)

Hobboglińskie plemiona używają mięsożernych małp w walce od niepamiętnych czasów. Wrogowie Hordy mylnie

Dire Badger (Złowieszczy Borsuk)

Dziwne stworzenia czają się pod górami, i Dire Badger jest jednym z nich. Krasnoludy nigdy nie byli ludem, który zmarnowałby taki potencjał, więc opancerzyli Borsuka i wypuścili go na wroga. ta bestia wpada w szal w walce, drący wrogów na strzępy w metalowej paszczy, i deptając martwe ciała.

Gra : Wszystko, co trzeba zrobić, to pozwolić Dire Badgerowi wykorzystać chaos, jaki tworzy. Jeśli nie zużyjesz punktu dowodzenia, by zawolać go do nogi, ta bestia naciera prosta na nieprzyjacielu z obnażonymi pazurami. Prowadź za nim bardziej godne zaufania jednostki, które skończą to, co on zaczął.

Dwarf Raider (Krasnolud Najeżdźca)

O ile wiele krasnoludów celuje w walce podziemnej, Krasnolud Najeżdźca jest wytrenowany do walki w górach. Patroluje on górskie rejony Mordengardu, chroni go od potworów i najazdów nieprzyjaciela. Ponieważ używanie technik snajperskich jest typowe dla walk w obszarach granicznych, Krasnolud Najeżdźca jest wytrenowany w używaniu kuszy. Do walki wręcz wybiera tradycyjną broń krasnoludów – oburęczny topór.

Gra: Krasnolud Najeżdźca nie jest najlepszy w walce na dystans, ale ale daje krasnoludom możliwość ostrzału na odległość. W przeciwieństwie do Wood Elf Scouta, Krasnolud Najeżdźca jest szczęśliwy, kiedy nieprzyjaciele do niego podejją. Jego dobra zbroja (16), wysoka premia do walki wręcz (+4), i imponujące obrażenia w teźje (2) czynią go efektywnym w zwarciu.

Dwarf Shock Trooper (Krasnolud Żołnierz Sił Uderzeniowych)

Dwarf Shock Trooper, używa innego genialnego krasnoludzkiego wynalazku: ołowiogrzmotu. Jest to topór z wydrążeniem w środku, zapieczętowanym ołowiem. Żywiolak powietrza jest wpuszczany do wydrążenia, i zamykany specjalną, ołowianą wtyczką. W walce, Dwarf Shock Trooper wykrykuje aktywującą formułę która wyłamuje blokadę – wtedy złapane w pułapkę powietrze wylatuje jedyną możliwą drogą – gwałtownie wyrzucając zatyczkę. Podobnie jak Dwarf Scorcher, Dwarf Shock Trooper ma tylko jeden strzał. Po porcji latającego ołowiu, zwykle następuje stara, dobra szarża.

— 14 —

Gra: Jeden strzał Dwarf Shock Troopera zadaje ogromną ilość 3 obuchowych obrażeń, więc mądrze wybieraj swój cel. Próbuj strzelić do nieprzyjacielskiej figurki zanim rozpocznie walkę wręcz z twoimi sprzymierzeńcami, tak abyś uniknął kary za strzelanie w walkę wręcz. Ciężej opancerzony niż Dwarf Schorcher, Dwarf Shock Trooper jest świetnym wojownikiem, nawet gdy jego broń się rozładuje.

Dwarf Legionaire (Krasnolud Legionista)

Stacjonarna armia Mordengard jest znana jako Legion Ludowy. Kiedy wykwalifikowani rzemieślnicy wykułująją broń i zbroje dla jednostek, Legioniści ćwiczą się w walce. Krasnolud Legionista to twardy wojownik, szczególnie, gdy współpracuje z grupą swych braci. Tak oto jańsieje w bitwie krasnoludzki duch współpracy.

— 11 —

MORDENGARD

Przez 100 lat, krasnoludy cierpiały pod rządami Hakona, króla Tyrana. Tysiące krasnoludów zapracowywało się na śmierć, budując Ilgicę Króla – potężną wieżę nieoficjalnie nazywaną Szczytem Tyrana. W końcu, krasnoludy miały dość i wzniosły rewoltę. Inżynierowie podminowali Szczyt Tyrana, który runął w dół, grzebiąc Króla Tyrana i jego kumpli.

Zwycięscy robotnicy, ustanowili Ludową Republikę Mordengard, nowy kraj odrodzonej rasy. Teraz, Legion Ludowy ruszył w pole, walczyć o wolność krasnoludów. Krasnoludy bronią rewolucji swą brawurą, zrzecznością i za pomocą broni żywiolów.

Dwarf Fighter (Krasnoludzki Wojownik)

W Ludowej Republice Mordengard, zręczność i charyzma – nie klika i koligacje – czynią przywódcę. Krasnoludy są pracowici i twardzi, i tylko uczciwy i odważny może przewodzić im w walce. Dwarf Fighter ucieleśnia ideały Mordengard. Ona prowadzi ten lud do walki, bo najlepiej się do tego nadaje.

Gra: Dwarf Fighter jest potężna w walce wręcz, choć porusza się powoli i nie może atakować z dystansu. Chcesz rzucić ją jak najszybciej do walki wręcz, ale próbuj ją osłaniać przez wrogimi atakami z dystansu i szarżami. Jej specjalna zdolność Zaciętość, pozwala jej się szybko uporać ze słabszymi przeciwnikami, a dzięki swej zbroi, (20) może stać jak skała pośród wrogów. Jej 3 punkty dowodzenia pozwalają jej umacniać jednostki w walce.

Dwarf Cleric (Krasnoludzki Kleryk)

Krasnoludy uznają Moradina Kowala Dusz, za założyciela ich rasy i czczą go przed innymi bogami. Kościół Moradina nigdy nie zapomniał o prostym krasnoludzie i popierał rewolucję przeciw Królowi Tyranowi. Krasnolud Kleryk przynosi duchową siłę na pola bitew i daje Legionowi Ludu wsparcie Kowala Dusz.

Gra: chociaż nie tak potężny w walce wręcz, jak Dwarf Fighter, ten dowódca (z 3 punktami dowodzenia) nadrabia boskimi czarami i zdolnością odpędzania nieumarłych. Używaj czar Tarczą Wiary +2, by wzmocnić i tak imponującą zbroję figurki w twojej drużynie. Czar Wywołanie Strachu ma krótki zasięg, ale może zmusić nieprzyjaciół do biegania. Krasnolud Kleryk zadaje tylko 1 obrażenia, lecz jest ono obuchowe, więc jest skuteczny przeciwko stworom szkieletowym.

Stone Spike (Kamienny Kolec)

Krasnoludy zawarły przymierze z wieloma stworzeniami z planów elementarnych. Kamienny Kolec, który jest prostym kuzynem Żywiolaka Ziemi, słynie ze swej miążdżącej siły i odporności. Krasnoludy używają w walce Kamiennego Kolca, jako taranu, miążdżącego ośrodki nieprzyjacielskiego oporu.

Gra: Kamienny Kolec daje krasnoludom ciężkie wsparcie. Ma świetną zbroję (18), wysokie zdrowie (5), dodatkowy atak wręcz, i to zadaje 2 punkty (obuchowych) obrażeń na atak. Taką właśnie figurkę, chcesz rzucić na Battered Skeletal Trola. Uważaj jednak na ataki z dystansu, ponieważ powolny Kamienny Kolec (szybkość 4) musi wykonywać kontrole morale, schodząc poniżej połowy zdrowia.

przypisują obecność Wojennych Małp Orkaskim Druidom, ale hobgobliny są ich prawdziwymi panami. Tak naprawdę, to właśnie doświadczenie hobgoblinów sprawia, że Wojenne Małpy są tak dobrymi dowódcami Orc Berserkerów i innych dzikich jednostek. Przed walką, Wojenna Małpa jest wyposażana w dwie straszliwe maszyny do mięsa; nabijane cwičkami rękawice sprawiają, że Wojenna Małpa jest jeszcze bardziej śmiercionośna.

Gra: Wojenna Małpa to twardy wojownik, z atakiem wręcz +6. Niestety jest to dzika jednostka, co oznacza że może poruszać się tylko w kierunku wroga, lub twoich dowódców. Powinna więc trzymać się blisko sprzymierzeńców, by zapewnić im ochronę, lub szarżować w kierunku wroga. Dodatkowy Atak Wręcz sprawia że War Ape może zadać w walce wręcz, imponującą ilość 4 obrażeń.

Orc Berserker (Ork Berserker)

Są takie orki, których nie utrzyma w ryzach nawet dyscyplina hobgoblinów. Orc Berserker jest jednym z nich. Umieszczenie tego dzikusa w szyku, jest bohaterskim czynem samo w sobie. Kiedy zacznie się walka, Orc Berserker rzuca się naprzód ze swą wielką siekierą w górze. Trzeba przyznać hobgoblinom, że nauczyły się robić z takich szarż maksymalny użytek. Jego nieustrasżoność kontrastuje z tchórzostwem typowego orka.

Gra: Orc Berserker ma niski współczynnik zbroi, (12) więc jest podatny na ataki z dystansu. Wprowadzaj go w zasięg walki wręcz tak szybko, jak to możliwe, i niech jego dziki atak zrobi swoje. 3 obrażenia Berserkerka powalą większość figurek jednym uderzeniem, a jego 16” szarża sprawia, że jest groźny niezależnie od tego w którym miejscu pola bitwy się znajduje.

— 10 —

Goblin Scout (Goblin Zwiadowca)

Hobgobliny rekrutowały najinteligentniejsze najszybsze gobliny aby wykorzystać je w rozpoznaniu. Gobliny Zwiadowcy są oczami i uszami Hordy; właśnie one dostarczają dokładnych danych dla hobgoblińskich dowódców. Kiedy Goblin Zwiadowca włącza się do walki, jej zdolności snajperskie doskonale uzupełniają dzikość Orc Berserkerów i Wojennych Małp.

Gra: Goblin Zwiadowca jest pełen niespodzianek. Ma ona dobry atak z dystansu, i może zadawać dodatkowa obrażenia w walce wręcz jeżeli pomaga jej jakiś sprzymierzeniec. Jej specjalna zdolność Zwiadowca jest bardzo pomocna na początku walki. Jej neutralność sprawia, że można ją spotkać także w innych drużynach, ku wielkiej rozpaczy Drazena

Goblin Trooper (Goblin Żołnierz)

Goblin Trooper zawsze były chłopcem do bicia dzikich humanoidów. Są mniejsze słabsze od innych ras goblinoidalnych, i przetrwali ztylko dzięki swojej wielkiej liczbie i zdolności rozmnażania się. Goblin Żołnierz daje Hordzie przewagę liczebną, ale nie ma wielkich szans, by przetrwać wojnę.

Gra: Goblin trooper jest tak naprawdę mięsem armatnim, ale może okazać się wart swoich 3 punktów. Rzuć jednego do przodu, by przyjął na siebie ataki z dystansu, albo zbierz większą grupę w walce wręcz, aby mogli sobie dawać premię wleu atakujących. Próbuj trzymać go blisko innych figurek, by się nie martwić się o jego specjalną zdolność Tchórzliwy.

— 15 —

Gra: Ta jednostka ma jeden strzał, zadający wiele obrażeń. Celuj w zgrupowania nieprzyjaciół — wszystko w granicach 3” od centrum wybuchu też otrzymuje obrażenia. Tylko uważaj, żeby eksplozja nie uszkodziła twoich własnych jednostek! Scorcher, nie celuje w szermierce, ale i na polu bitwy dla nikogo nie zabraknie pracy.

NARESH

100 lata temu, gnolle najeżdźcy zdobyli północno wschodni rejon Ravilli. Jako wyznawcy Pana Otchłani Yeenoghu, gnolle korzystały z demonicznej pomocy. Niektóre z tych demonów łączyły się z gnollami. Jednym z ohydnych produktów takich związków był diabelski Jangir. Ten pół-demon rósł jako oddany kapłan Yeenoghu, a jego charyzma i surowa moc zapewniły mu władzę nad innymi kapłanami Naresh. Kiedy gnolle dziecko przyniosło mu korbacz Boga Wojny jako dar, Jangir zrozumiał, że naprawdę został wybrany.

Z mocą broni i z błogostawieństwem Yeenoghu, Jangir zjednoczył plemiona Naresh i teraz włada nimi jako król – kapłan. Teraz, chce wyrwać serce Ravilli, otworzyć Bramy Otchłani, i sprawić by legion Demonów zatrymfował. Jangir działa w imię Yeenoghu, ale wleu wątpi że kapłan – król pozostawi całą boskość dla swego patrona.

— 16 —

Demonic Gnoll Adept (Gnoll, Demoniczna Adeptka)

W Żyłach Demonic Gnoll Adeptki, podobnie jak w Żyłach Jangira, płynie krew demonów. Pozostawiwszy tradycyjną dla adeptów rolę duchowego przywódcy plemienia gnolli, teraz przewodzi im w walce na chwałę Yeenoghu. Jest uzdrowicielem i zabójcą, duchowym przewodnikiem i panem wojny. Jak jej Pan Otchłani, tak i ona dzierży złowieszczy korbacz.

Gra: Nawet bez jej czarów i punktów dowodzenia (3), Democic Gnoll Adept jest twarda. Ma ona wysoki współczynnik zbroji (19), zadaje 2 obuchowe obrażenia, i jest oporna na niektóre ataki energii. Używaj jej czarów do wspierania innych swoich jednostek by następnie wysłać ją do walki wręcz, aby zadała ostateczny cios.

Gnoll Ranger (Gnoll Strażnik:)

Z ich wyostrzonymi zmysłami i zwierzęcym instynktem, gnolle są doskonałymi rangerami. Od założenia Naresh, Gnoll Rangerzy toczyli morderczą wojnę z leśnymi elfami wśród

leśnych konarów. Gnoll Ranger jest doświadczony w wojnie szarpanej, a jego gruby pancerz, nie boi się elfich strzał.

— 17 —

Gra: Gnoll Ranger to wszechstronny wojownik, choć przeciętny dowódca. Z tylko 1 punktem dowodzenia, może tylko przyjąć jednostkę pod rozkazy, ale za to może walczyć skutecznie w walce wręcz i na dystans. Ze zdolnościami Strzał w Dziesiątkę i Dokładny Strzał, świetnie nadaje się do strzelania do pobliskich jednostek związanych walką wręcz. Jego zdolność przegrupowywania uciekających jednostek może być kluczowa pod koniec potyczki.

Abyssal Ravager (Głębinowy Niszczyciel)

Nieludzka żądza demonów, dosięga nie tylko gnolli. Skrzyżowane stworzenia pojawiają się teraz z alarmującą częstotliwością w armiach Naresh. Głębinowy Ravager jest w połowie demonem, w połowie hieną, i w całości paskudą. Trucizna z jego żądła, mrozi serce jego nieprzyjaciół, czyniąc ich absolutnie bezradnymi.

Gra: Abyssal Ravager to trudna jednostka, więc jego naturalnym powołaniem jest szarżowanie, a następnie walka wręcz. Nie jest to jednak problem: jego atak w walce wręcz (+10) i zdrowie (8) są monstrualne, a jego atak jest toksyczny. Z jego zdolnością Scent, Głębinowy Ravager może zwąchać przeciwników, których nie widzi, a jego demoniczna krew czyni go odpornym na wiele ataków energii. Czar Sen jest jedynym zmartwieniem, ale i on, z powodu wysokiej obrony (+6) revengera nie spędzi ci snu z powiek.

Abyssal Maw (Głębinowa Ochyda)

Pan Otchłani Yeenoghu całkowicie poświęcił swą opiekę Jangriowi, więc demony, takie jak Abyssal Maw są częste w armii Naresh. Choć nie tak straszne, jak Abyssal Ravager, Maw są nie mniej występne. Jego całe ciało to zęby i usta – wcielony koszmar. Pożera nieprzyjaciół, którzy okazali najdrobniejszą słabość.

— 18 —

Gra: nie pozwalaj, aby Głębinowy Maw pozostał z tyłu. Ma silny atak, ale jest podatny na ataki z dystansu. Chcesz wprowadzi go do walki wręcz tak szybko, jak się da. Jedno ukąszenie powali większość nieprzyjacielskich figurek. Ponadto, Maw niszczy każdą figurkę, której zdrowie spadło do 0, nie dając jej szansy na powstanie.

Abyssal Skulker (Głębinowy Maruder)

Kolejny dowód wsparcia z czeluści Otchłani – ten demon jest mały ale wredny. Wychodzi przed czoło armii, znajdując i eliminując wrogich zwiadowców i posterunki. Kocha zakradać się do zdobyczy, by rzucić się na nią z pazurami. Jego ofiary rzadko mają czas by ogłosić alarm.

Gra: Ta figurka jest niezależną jednostką, więc zbliżając się do nieprzyjaciela, chętnie korzysta z osłony. Jej wysoka szybkość (8), daje jej przewagę przy szarżowaniu. Chociaż Skulker zadaje tylko 1 obrażenie, jego atak w walce wręcz (+5) niemal gwarantuje częste trafienia.

Gnoll Archer (Gnoll Łuczniczka)

Nie każdy gnoll jest tak sprawny jak Gnoll Ranger, ale tutaj, liczbnosci przekłada sie na dokładność. Gnolle Łuczniczki są najbardziej efektywne w grupach, używających ognia zaporowego, by przytłoczyć nieprzyjaciół. Gnoll Łuczniczka jest typowym widokiem w drużynach Naresh. Strzela

w odpowiedni cel, po czym podchodzi by wspierać kolegów ze swej bandy.

Gra: Gnoll Archer jest użyteczna, kiedy jesteś w defensywie. Może strzelać w nieprzyjaciół gdy się zbliżają, by następnie włączyć się do walki bezpośrednio.

— 19 —

Gnoll Trooper (Gnoll Żołnierz)

Podczas Wojny Demonów, gnolle wylały się przez Bramy Otchłani pod sztandarem Yenohgu. Po wojnie, niedobitki uciekły przez góry, i elfy nie spodziewały się napotkać ich ponownie. Teraz starożytni wrogowie elfów znów rosną w siłę. Gnoll Żołnierz to tylko jeden z wielu, straż przednia armii Janghira.

Gra: Ten gość jest podstawowym prostakiem w twoich siłach. Trzymaj go przed swoimi bardziej wartościowymi figurkami. Jego zbroja (17) będzie chroniła go od wielu ataków, a twój przeciwnik będzie musiał zużywać wiele punktów dowodzenia na zmianę celów. Ponadto, nawet te najsłabsze gnolle mają 2 punkty zdrowia, więc i termin „prostak” okazuje się względny.

Hiena

Gnolle długo używały zagonów hien, do wspierania swoich jednostek. Łączy je zresztą pokrewieństwo na najbardziej podstawowym poziomie, i gnolle wykorzystują ten fakt do swych własnych celów. Wiedza Hieny ogranicza się do faktu, że bitwa, równa się świeże mięso, ale to w zupełności wystarczy, by pokazała się od najlepszej strony.

Gra: Hiena są tanią (kosztuje 4) i szybką (prędkość 10), dzika jednostka. Próbuń rozmieścić to tak, aby nieprzyjacielscy łucznicy byli jak najbliżej. Z 3 punktami zdrowia, Hiena może otrzymać obrażenia z dystansu, i wciąż dotrzeć w zasięg walki wręcz.

RAVILLA

Po Wojna Demonów, bogowie powierzyli elfom opiekę nad Bramami Otchłani, przez które wylały się szatańskie hordy. Szare elfy potraktowały to bardzo poważnie, budując nowe miasta wokół Bram, by zginać jako pierwsze, gdyby demony kiedykolwiek przedarły się ponownie. Miasta – państwą stworzyły nowy elfi naród, zwany Ravilla – przymierze ocalałych enklaw leśnych elfów. Ravilla zdominowała region na ponad tysiąc lat, a miasta państw przekształciły się w elfie imperium.

Ale serie wojen, najazdów, i katastrof, uczyniły spustoszenie w elfich dziedzinach, i powróciły one do swych pierwotnych miast – państw. Tutaj elfy połączyły się na nowo, by zgodnie z duchem przodków uderzyć na wroga. Dzisiaj, elfy spełniają swój starożytny obowiązek: zapobiegając ponownemu otwarciu Bramy Głębin. Powiada się, że posiadają długi miecz Stratisa, ale broni nie widziano jeszcze w walce.

Gray Elf Wizard (Szary Elf – Czarodziej)

Elfi czarodzieje to dumny ród, którego historia sięga Wojny Demonów. Elfy powiadają, że sami bogowie nauczyli ich używać magii, i nikt nie może zaprzeczyć, że w miastach szarych elfów znajduje się skarbница wiedzy magicznej. Doświadczony i zdyscyplinowany Gray Elf Wizard, jest

owocem tej wielkiej tradycji. Natchniony wódz dla swoich jednostek, Gray Elf Wizard wspiera swą taktykę czarami przodków.

Gra: Używaj jego punktów dowodzenia (2) by rozdawać premie reszcie tej drużyny i wspierać ich czarami. Magiczny Pocisk 1 i Sen są silnymi czarami, które mogą przechylić szalę zwycięstwa na twą korzyść. Najlepiej trzymać go z dala od walki wręcz, i pozwalać mu rzucać czary z dystansu.

— 21 —

Wood Elf Ranger (Leśny Elf Strażnik)

Pradawny las leśnych elfów rozciągał się przez tysiące mil. Niestety, podczas chaosu Wojny Demonów nadszeł jego ognisty koniec. Pozostałości tego wielkiego lasu leżą w północnej Ravilli, i tam właśnie leśnie elfy powracają do swych starożytnych dróg. Ich najwięksi wrogowie to gnolle, które wdarły się do leśnej krainy. Wood Elf Ranger jest obrońcą lasu, ekspertem w wojnie szarpanej, i zaprzysiężonym wrogiem swego gnollego odpowiednika.

Gra: Wood Elf Ranger to dobry wybór, jeśli chcesz dodać swej drużynie siły w walce wręcz. Dobrze strzela (atak z dystansu +4) i dobrze współpracuje z Wood Elf Skautem. Posiada też znaczącą specjalną zdolność Dodatkowy Atak Wręcz (Bous Ranged Attack). Jej specjalna zdolność Walka ze Złym Outsiderem (Fight Evil Outsider) czyni ją specjalnie skuteczną przeciwko drużynom Naresh. Niestety jej niski Wskaźnik Dowodzenia (1) sprawia, że jest mniej efektywna w wydawaniu rozkazów.

Horned Felldrake (Rogaty Pierzosemk)

W najciemniejszych dniach Wojny Demonów, platynowy smok Bahamut, prowadził swe metaliczne smoki do walki przeciw Legionom Otchłani. Po wojnie spotkał się z grupą elfich arcymagów, i wspólnie uformowali stworzenia znane jako felldraki. Jest dużo różnych rodzajów felldraków, ale wszystkie zostały stworzone, by służyć elfom i bronić ich na wypadek kolejnego wtargnięcia demonów. Horned Felldrake ma na tbie wiele rogów i używa ich do klucia wrogów, w czasie szarży. Jeśli ktokolwiek przeżyje takie uderzenie, pada ofiarą trzaskających kłów, lub po prostu zostaje podeptany.

Gra: Jeśli kochasz elfy, ale wolisz najbardziej naturalną walkę – walkę wręcz, Horned Felldrake jest dla ciebie. Z jego szybkością (6) i dewastującym Potężnym Szarżowaniem +2 chcesz jak najszybciej szarżować Horned Felldrakiem do bitwy, by zobaczyć jak wróg ucieka w popłochu.

— 22 —

Centaur Trooper (Centaur Żołnierz)

Leśne Elfy, nie żyją same w swym leśnym domu. Wiele leśnych stworzeń, dzieli się hojnymi darami natury. Najbardziej straszliwe z nich, maszerują na wojnę ramię w ramię z leśnymi elfami. Centaur Trooper jest jednym z takich sprzymierzeńców. Chociaż jest zbyt uparty by nim dowodzić w walce, jego szybkość (10), łucznictwo (atak z dystansu +5), i specjalna zdolność Dodatkowy Atak Wręcz, służą elfom dobrze. Gdy dochodzi do zwarcia, Centaur Trooper wyciąga oba miecze i zaczyna kosić krwawe źniwo.

Gra: Atak z dystansu Centaur Troopera zadaje 2 obrażenia, tak strzelanie jest dla niego ważną taktyką. Tak samo dobrze sprawuje się w walce wręcz, więc nie bój się nim szarżować,

gdy potrzebujesz zadać bezpośredni cios. Jego jedyną słabą stroną, jest niska zbroja (13), więc staraj się szarżować zanim ktoś cię ubiegnie.

Gray Elf Warsinger (Pieśniarz Bojowy Szarych Elfów)

Szare elfy mają głębokie tradycje kulturalne. Wiele gałęzi sztuki kwitnie w ich miastach, a najbardziej ukochaną z nich jest pieśń. Gray Elf Warsinger, to jednak nie tylko, artystka. Jej zadaniem jest wzbudzanie dzielności i bohaterstwa na polach bitew, by wojenny duch zapłonął w każdym elfim sercu. Gdy deszcz strzał spada wokół niej, a okrzyki walki wypełniają powietrze, Gray Elf Warsinger wymawia cudowne słowo, i jej bracia zaczynają walczyć z za dwóch.

— 23 —

Gra: Gray Elf Warsinger i Wood Elf Scout są dla siebie stworzeni. Jedna Gray Elf Warsinger i kilku Wood Elf Skautów czynią straszliwą mieszankę. Specjalna zdolność Warsinger, Dodaj Odwagi +2, daje wszystkim pobliskim sprzymierzeńcom premię w ataku, i może ona użyć swego łuku, by wesprzeć elfi atak z dystansu.

Wood Elf Scout (Szary Elf, Zwiadowca)

Bez pomocy szarych elfów, leśne elfy spotkałiby straszny koniec podczas Wojny Demonów. Gdy potężny pożar się skończył, leśne elfy obiecały pomóc swym szarym pobratymcom, gdy Ravilla wyruszyła na wojnę. Otdąd, Dębowe Drużyny leśnych elfów wiernie służyły szarym elfom w boju. Wood Elf Scout, jądro Dębowej Drużyny, jest gotów ustrzelić wrogów Ravilli ze swego ręcznie wykonane-go, długiego łuku.

Gra: Wood Elf Scout może strzelić dwa razy, jeśli się nie porusza. Umieść ją w ukryciu a następnie zacznij strzelać. Nie jest najlepsza w walce wręcz, ale jej ataki z dystansu powinny unieszkodliwić większość przeciwników zanim do niej dojdzie, a szybkie jednostki są niebezpiecznym przeciwnikiem Wood Elf Scoutów, więc strzeż się wrogów jak Hieny i Skeletal War Dogi. Kiedy walka staje się bliska i oko w oko, nie zapomnij użyć jej zdolności Strzał W Dziesiątkę +2.

— 24 —

Gray Elf Duelist (Szary Elf Sierzmerz)

Miasta szarych elfów zamieszkuje kilka społeczności. Każda z nich wybiera inną broń i styl walki, a konkurencja pomiędzy nimi jest zaciekla. I tak jak różne społeczności dążą do wysokiego prestiżu na rodzimym gruncie – tak samo rośnie ilość tych, którzy pragną wypróbować siły na polu bitwy. Gray Elf Duelist to członek Stowarzyszenia Północnego Wiatru, specjalizujący się w mieczu o dwóch ostrzach.

Gra: Gray Elf Duelist jest dosyć wszechstronny. Jest niezależną jednostką, czyli możesz nią dowolnie manewrować. Świetnie się nadaje do dobijania powalonych figurek. może też rzucać sztylety z krótkiego dystansu. Kiedy rozpoczenie walkę wręcz, jego Dodatkowy Atak wręcz jest sporą korzyścią.

Crested Felldrake (Pierzosemk Grzebieniowy)

Crested Felldrake to najbardziej rozpowszechniony rodzaj felldraków. Nie tak potężne jak ich rogaci bracia, za to szybkie i wredne. Dowódcy szarych elfów używają ich do patrolowanie

granic i pościgu za uciekającym nieprzyjacielem. Crested Felldraki na przestrzeni wieków udowodniły swoją skuteczność.

Gra: Crested Felldrake daje elfom swą siłę w walce wręcz. Zapamiętaj, że to trudna jednostka, ale nie dzika. Oznacza to, że mogą trzymać pozycję, zanim rzucisz je do kontrataku. Ich szybkość (8) szybko pozwala im szybko dotrzeć w zasięg walki wręcz, a ich zdrowie (3) pozwala im się w niej utrzymać.

— 25 —

THALOS

Gdy elfy Ravilli tworzyły swe imperium, czoło ich armii, odrzuciło pobliskie ludzkie plemiona. Dumni ludzie, woleli raczej uciec na zachód, niż przyjąć elfią dominację. Zjednoczone przez przywództwo Wodza Almiry, ludzkie plemiona dokonały najazdu ogromnej wyspy blisko wybrzeża. Miejsce było opanowane przez koboldy, ale z pomocą gnomów ludzie zniszczyli koboldy po krwawej wojnie. Następnie umocnili wyspę, by zabezpieczyć się przed nieuchronnym atakiem elfów. Tak oto powstała granica elfiej ekspansji, a ludzki ród mógł trwać.

Obecna królowa, Almira XXI, potomkini Thaloskiego przywódcy, użyła potęgi morza, by dokonać najazdu na kontynent. Nie pozwoliła narodowi zapomnieć o marzeniach odbicia starożytnej ludzkiej ojczyzny, i posłała paladynów i maszyny wojenne na wielką krucjatę.

Human Paladin (Ludzki Paladyn)

Królowa Almira I z Thalos była zdeklarowaną czcicielką Matki Tarczy, i ona właśnie przekazała tą wiarę innym wyznawcom. Thalosi nadal wierzą, że tylko ochrona Tarczy Matki pozwoliła im uciec przed armią Ravilli. Human Paladin jest stróżem rodzaju ludzkiego, i rycerzem Matki Tarczy. Kiedy wielu jej braci Palladynów wyruszyło na poszukiwanie tarczy Stratisa, ona prowadzi Armię Sprawiedliwości Jej Wysokości, w krucjacie aby odzyskać starożytną ojczyznę, dla królowej, kraju, i bogini.

— 26 —

Gra: Human Paladin jest ostoją twoj drużyny, ze swą potężną zbroją (19) i dobrym zdrowiem (3). Nigdy nie ucieka, i przynajne pobliskim figurkom premię do morale i obrony przed Strachem. Z 5 punktami dowodzenia, jest najlepszym liderem opisanym w tej książeczce. Często wlecze się za innymi jednostkami z powodu swej małej szybkości (4), ale posiadanie tak potężnego szermierza w odwo-dzie, może być kluczowe.

Human Sorcerer (Ludzki Czarnoksiężnik)

O ile elfy odrzuciły czary jako narzędzie demonicznych sił, o tyle ludzie traktują je jako dar od bogów. Ludzcy Czarnoksiężnicy dowodzą, że elfy nie mają dowodów, że czary są złe, oprócz starych przeszeń. Human Sorcerer

jest typowym widokiem w armiach Thalos. Poświęcił swą magię słusznej sprawie, ufny w błogosławieństwo Matki Tarczy.

Gra: Human Sorcerer jest świetnym snajperem. Jego czar Magiczny Pocisk 1 może uderzyć w dowolny cel w zasięgu, i jest szczególnie śmiertelnośny w połączeniu z dowódczymi umiejętnościami Human Paladina. Zbroja.Human Sorcerera (11) jest słaba, więc trzymajmy go w ukryciu, lub dajmy mu Human Glaivera do ochrony.

— 27 —

Hammerer (Młociarz)

Od finału wojny gnomów z koboldami, gnomy zmieniły pierwotne labirynty koboldów w imponującą zbrojownię narodu Thalos. Oprócz produkcji zwykłej broni dla ludzkich żołnierzy, gnomy używają tajnych technik do tworzenia maszyn wojennych. Choć Hammerer jest jednym z mniejszych tworów tego rodzaju, i tak jest całkiem skuteczny. Chociaż reaguje powolnie, może zadać ogromne obrażenia za pomocą swych potężnych ataków.

Gra: Ponieważ to jest jednostka, której nie da się przegrupować, nie licz że będzie wygrywał dla ciebie bitwy, ale jeśli szczęście w rzucaniu kłosać ci sprzyja – potrafi zmasakrować wroga. Sprytniejsi przeciwnicy próbują zignorować Hammerera, więc spróbuj ich zmusić, by przyszli do ciebie. Na przykład, jeśli zaparkujesz Hammerera na środku pola bitwy – przeciwnik prędzej czy później będzie musiał się nim zająć, a z jego przerażającą zbroją (21), potrawa to dość długo by zadał kilka śmiertelnośnych ciosów (Obrażenia 4).

— 28 —

Gnom Infiltrator (Gnom Infiltrator)

Armia Almiry I, wypędziła pierwotnych koboldzich mieszkańców Thalos pod ziemię. Chociaż wojna wydawała się wygrana, koboldy ponownie wychynęły ze swoich nor w wielkiej liczbie zaledwie 50 lat później. O ile ludzie mogliby pokonywać koboldy na powierzchni, byli po prostu zbyt duzi by wytropić je w podziemnych legowiskach. By rozwiązać problem, Królowa Almira II pozwoliła osiedlić się w Thalos dużej społeczności gnomów. Toczyły one bezlitosną podziemną wojnę, która doprowadziła do ostatecznej zagłady koboldów. Od tego czasu, gnomy były cenionymi obywatelami Thalos. Gnom Infiltrator jest w armi szermierzem i strzelcem. Jego diabelnie pomysłowa, powtarzalna kusza produkuje grad ognia, którego boją się szczególnie gobliny i im podobni.

Gra: O ile Human Marine najlepiej trzymać na dystans, Gnom Infiltrator daje bliskie wsparcie. Jego dobra zbroja (16) i zdrowie (2) chronią go względnie dobrze, i może strzelać do walki wręcz bez kar. Ponadto, może poruszyć i strzelić ze swej kuszy, więc celuje w taktyce wojny szarpanej.

Human Glaiver (Ludzki Mieczownik)

Armie Thalos wybierają miecz w walce. Jest jednakowo przydatny na ziemi i na morzu i jest równie potrzebny pojedynczej jednostce, co oddziałowi. Human Glaiver jest świetnie wytrenowanym żołnierzem, biegłym w używaniu tej broni w ataku i obronie.

Gra: Ta figurka ma specjalną zdolność Reach 1 i zadaje 2 obrażenia — paskudna kombinacja. Nawet, kiedy nieprzyjaciele dojdą wreszcie do Human Glaivera, wykonuje on wcześniej atak okazji przeciwko nim, chyba że też mają tę zdolność. Dobre zdrowie (2) i atak walki wręcz (+4) sprawiają, że jest twardym żołnierzem.

Human Swiftwing Disciple (Ludzka Nowicjuszka Braci Szybkich)

W centrum wyspy Thalos, znajdują się niewielki łańcuch górski. Podczas lat pokoju, po drugiej wojnie z koboldami, ludzcy asceci wędrowali w góry by szukać duchowego oświecenia. Kilka sekt wybudowało klasztory na niedostępnych szczytach. Najstarsza z nich to Sekta Szybkich. Jej członkowie rozwinęli swój własny styl walki wręcz, obserwując ptaki. Human Swiftwing Disciple jest nowicjuszką tej sekty, która zeszała z gór by odpowiedzieć na wolanie Królowej.

Gra: Human Swiftwing Disciple ma wiele zdolności. Jest bardzo mobilna (szybkość 6), i niezależna, co składa się na fakt, że skutecznie przyczynia się do dawania premii wielokrotnych atakujących. Jej specjalna zdolność Tumble – Czołganie, pozwala przeslizgnąć się pomiędzy twardszymi przeciwnikami, by dobrać się do wrogich czarodziejów lub łuczników, a jej Mrożący Atak może zmienić losy walki. Atakuje nagą pięścią, zadając obuchowe obrażenia, posiada także jednorazowy atak z dystansu.

— 30 —

Human Marine (Ludzka Piechota Morska)

Thalosi kontrolują drogi morskie za pomocą swojej potężnej floty. Na każdym okręcie wojennym znajduje się kontyngent Human Marines, wytrenowanych w używaniu kuszy. W czasie działań blisko wybrzeża, armia często wspomaga się małymi jednostkami Human Marines. Ich szybkość i daleki zasięg broni strzeleckiej, były kluczowe w wielu walkach. Human Marine jest twardym bojownikiem, mogącym walczyć w każdym terenie.

Gra: Ludzki Marynarz daje Thalosom wsparcie ognia z dystansu. Choć najchętniej używa kuszy, chętnie zakrada się też do wrogów, którzy są odsłonięci. Ponadto, Human Marine jest jednostką neutralną, więc można go łatwo spotkać w innych drużynach, włączając w to złe. Zaiste, życie na morzu rzuca marynarza do różnych portów.

Human Conscript (Ludzki Poborowy)

O ile wysoce umotywowane jednostki są najbardziej pożądane w każdej armii, czasem Thalosi potrzebują po prostu świeżego mięsa do uzupełnienia swych szeregów. Kiedy Królowa Almira ogłosiła wielką krucjatę, na jej wołanie odpowiedziały tysiące. Jako że liczba ochotników spadła, i wojna wciąż nie była rozstrzygnięta, królowa po cichu poleciła rozpocząć pobór, by utrzymać siłę armii. Human Conscript to słaby chłop, zabrany z jakiejś bezimiennej wsi. Jeśli przetrwa kilka bitew, może nauczyć się jak używać włóczni.

Gra: Ludzcy Rekruci mogą być niewprawnymi chłopami, ale zdolny gracz może używać ich by rozproszyć, związać walką, czy choćby opóźnić przeciwnika. Rekrut nie może otrzymywać rozkazów, ale pamiętaj że zawsze może wybrać stanie (w odróżnieniu od dzikich jednostek). A najważniejsze, że prawie nic nie kosztuje (żałosne 2 punkty!).

— 32 —

Spis figurek Chainmail

Figurki z C# to dowódcy z # punktami dowodzenia.

Legion Ahmuta

Nazwa	Koszt
<input type="checkbox"/> Human Death Cleric (C4)	14
<input type="checkbox"/> Half-Orc Fighter (C2)	13
<input type="checkbox"/> Battered Skeletal Troll	22
<input type="checkbox"/> Slaughterpit Zombie Gnom	15
<input type="checkbox"/> Halfling Sneak	10
<input type="checkbox"/> Zombie Troglodyte	10
<input type="checkbox"/> Skeletal War Dog	7
<input type="checkbox"/> Skeletal Orc	6

Horda Drazena

Nazwa	Koszt
<input type="checkbox"/> Hobgoblin Fighter (C3)	15
<input type="checkbox"/> Orc Druid (C2)	12
<input type="checkbox"/> Owlbear	27
<input type="checkbox"/> Ogre Trooper	20
<input type="checkbox"/> War Ape	14
<input type="checkbox"/> Orc Berserker	10
<input type="checkbox"/> Goblin Scout	6
<input type="checkbox"/> Goblin Trooper	3

Mordengard

Nazwa	Koszt
<input type="checkbox"/> Dwarf Fighter (C3)	16
<input type="checkbox"/> Dwarf Cleric (C3)	14
<input type="checkbox"/> Stone Spike	16
<input type="checkbox"/> Dire Badger	15
<input type="checkbox"/> Dwarf Raider	11
<input type="checkbox"/> Dwarf Shock Trooper	6
<input type="checkbox"/> Dwarf Legionnaire	5
<input type="checkbox"/> Dwarf Scorcher	5

Naresh

Nazwa	Koszt
<input type="checkbox"/> Demonic Gnom Adept (C3)	15
<input type="checkbox"/> Gnom Ranger (C1)	16
<input type="checkbox"/> Abyssal Ravager	25
<input type="checkbox"/> Abyssal Maw	8
<input type="checkbox"/> Abyssal Skulker	7
<input type="checkbox"/> Gnom Archer	7
<input type="checkbox"/> Gnom Trooper	5
<input type="checkbox"/> Hyena	4

Ravilla

Nazwa	Koszt
<input type="checkbox"/> Gray Elf Wizard (C2)	15
<input type="checkbox"/> Wood Elf Ranger (C1)	12
<input type="checkbox"/> Horned Felldrake	21
<input type="checkbox"/> Centaur Trooper	19
<input type="checkbox"/> Gray Elf Warsinger	9
<input type="checkbox"/> Wood Elf Scout	9
<input type="checkbox"/> Gray Elf Duelist	8
<input type="checkbox"/> Crested Felldrake	6

Thalos

Nazwa	Koszt
<input type="checkbox"/> Human Paladin (C5)	17
<input type="checkbox"/> Human Sorcerer (C2)	22
<input type="checkbox"/> Hammerer	22
<input type="checkbox"/> Gnome Infiltrator	8
<input type="checkbox"/> Human Glaiver	8
<input type="checkbox"/> Human Swiftwing Disciple	7
<input type="checkbox"/> Human Marine	5
<input type="checkbox"/> Human Conscript	2

Tłumaczenie i prawa z tego wynikające należą do ISA Sp. z o.o.

tel. (0-pref-22) 846-27-59

e-mail: isa@isa.pl

www.isa.pl