AFTERGLOW

MIASTA KUŹNIE

MIASTA KUŹNIE

Zasady frakcji v.0.9

Dodatek do Afterglow Miniatures Game

Autor:

Oskar Walczewski

Współpraca:

Michał Bury

Jakub Kośla

Piotr Kowalczyk

Patryk Potorski

Konrad Sałek

Iga Walczewska-Bińczyk

Copyright:

White Tree Iga Walczewska-Bińczyk

ul. Królewska 13/53

26-600 Radom

Niniejsza publikacja zawiera zasady beta do gry Afterglow Miniatures Game. Zasady te przeznaczone są do otwartych testów gry i stanowią własność White Tree. White Tree zezwala na udostępnianie i kopiowanie tej publikacji przy zachowaniu jej pełnej, niezmienionej formy.

Co nie pozwoliło nam upaść? Upór, wytrwałość i wiedza. Gdy wy, ludzie, poddawaliście się i umieraliście z rozpaczy lub zabijaliście się nawzajem za puszkę fasoli, gdy upadaliście coraz niżej my wzięliśmy się do roboty. Gdyby nie upór, wytrwałość i wiedza nie było by tego miasta.

Krasnoludy

Krasnoludy to niscy, krępi osobnicy. Zazwyczaj sięgają do piersi przeciętnego człowieka, jednak niewielki wzrost rekompensują zadziwiającą wytrzymałością i hartem ducha. Są niezwykle uparte i z chęcią oddają się pracy. Te cechy sprawiły, że to właśnie krasnoludy najszybciej otrząsnęły się z szoku i marazmu wywołanego zniszczeniem świata.

Przed wojną krasnoludzkie państwa oraz korporacje kontrolowały znaczną część światowej gospodarki, przemysłu ciężkiego i górnictwa. Ich silna pozycja sprawiła, że stali się liderami na kontynencie i w znacznej mierze wpływali na politykę całego globu. Stąd też stali się jednym z obiektów niechęci wielu ludzi, a po dojściu do władzy wyznawców Jedynego w Delarii, kraju, który wcześniej utrzymywał bliskie stosunki z Maghanbarem, sprawy zaczęły przybierać coraz gorszy obrót.

W wojnie, która wybuchła niedługo potem, krasnoludy brały czynny udział sprzeciwiając się Delarii. Dlatego też Maharat, stolica Maghanbaru, stał się jednym z celów ataków bombowych. Krasnoludy zareagowały natychmiast, a spirala nienawiści i zniszczenia zaczęła ogarniać cały świat.

Po Wybuchu również krasnoludzkie państwa przestały istnieć. Krasnoludy znalazły się w podobnej sytuacji do innych ocalałych jednak dzięki niezrównanej sile woli nie poddały się i postanowiły walczyć o odbudowę dawnej cywilizacji. Szybko okazało się, że cel ten jest nieosiągalny, świat zmienił się. Do krasnoludzkich osad spływały raporty od rozsyłanych na pustkowia zwiadowców. Ci, którzy wracali donosili o skali zniszczeń. To jednak nadal nie złamało krasnoludzkiego ducha.

Miasta Kuźnie

W kilka lat po Wybuchu powstały trzy miasta. Wszystkie założono wokół ufortyfikowanych ośrodków przemysłowych. Na północy, w ruinach dawnej stolicy, zaczęto odbudowywać Maharat. Na południu, w górach na pograniczu Sothlandu i Rondalii powstało Karazah. Na zachodzie natomiast wyrosło Zankaraz.

Do miast sprowadzano ocalałe krasnoludy i wybranych ludzi, wszystkich, którzy mogli okazać się przydatni. Z czasem zaczął się napływ wędrowców z pustkowi, ocalałych, kupców i handlarzy, najemników, żebraków, wszystkich, którzy w Miastach Kuźniach, jak zaczęto nazywać nowe osiedla, szukali schronienia i ocalenia.

Tylko wybrani zostali wpuszczeni za mur. Pozostali zaczęli osiedlać się wokół miast, wznosząc szałasy, a następnie domy, rudery ze śmieci i resztek. W ten sposób miasta szybko otoczyły pierścienie slumsów, a krasnoludy stały się panami życia i śmierci mieszkających w nich ludzi.

Każda Kuźnia była samowystarczalna i założona na podobnych zasadach. Istniały jednak istotne różnice pomiędzy nimi. Maharat miało dostęp do znacznej ilości technologii i sprzętu wojskowego sprzed wojny. Szybko stało się najlepiej ufortyfikowaną twierdzą z dużą ilością inżynierów i naukowców. Karazah, położone na południu, posiadało największe złoża ropy sprawiając, że przez dłuższy czas było głównym źródłem tego surowca. Zankaraz również rozwinęło się wokół warsztatów i fabryk, tak jak Maharat, dodatkowo odbudowano szyb kopalni węgla, zapewniając miastu stałe źródło energii. Zachodnia Kuźnia, ze względu na swe położenie szybko stała się również centrum handlu.

Kuźnie nawiązały ze sobą stosunki handlowe. Niestety z czasem kontakt pomiędzy Maharat i Zankaraz został utrudniony. Najprostszą drogę pomiędzy miastami zajmuje teren zwanym Czarnymi Piachami i Lejem. Tu spadły bomby, których celem miała być dawna stolica Maghanbaru ale samoloty, które je transportowały zostały zestrzelone. Teren ten jest skażony do tego stopnia, że nawet krótkie przebywanie na nim jest śmiertelnie niebezpieczne. Dodatkowo wyjątkowo często przetaczają się tędy burze Pyłu.

Dłuższa droga wiedzie przez góry jednak grasują na niej liczne bandy Odrzuconych oraz konstrukty. Na wędrowców czyhają też inne zagrożenia, które sprawiają, że nawet najlepiej opancerzone i uzbrojone konwoje potrafią zniknąć tam bez śladu.

Sprawia to, że Maharat znalazło się w izolacji od terenów znajdujących się na południu i zachodzie. Północ to niegościnne góry, na wschodzie rozciągają się pustkowia Targainstaru, na których żyją plemiona koczowniczych nomadów oraz mutantów.

Karazah przez długi czas było głównym źródłem paliwa. Oazą z tryskającą ropą. Jednak od kilkunastu miesięcy na północ i zachód nie dotarły żadne konwoje z tej Kuźni ani żadne wiadomości od żyjących tam ludzi i krasnoludów. Nawet tunele podziemnej kolei, która kursowała pomiędzy Maharat i Karazah zostały zasypane i stały się nieprzejezdne. Z tego też względu uważa się, że Karazah mogło zostać zniszczone.

W ten sposób najważniejszym ośrodkiem cywilizacji i handlu stało się Zankaraz. Miasto położone jest na południe od terenów kontrolowanych przez Delarię i dla zamieszkujących okoliczne osady krasnoludy są murem, który powstrzymuje ekspansję wyznawców Jedynego.

Zankaraz

Centrum miasta stanowią zakłady przemysłowe, fabryki i warsztaty. Znajduje się tu również hala handlowa, przeznaczona tylko dla wybranych kupców, oraz domy krasnoludów i ludzi, którym pozwolono zamieszkiwać to miejsce.

Centrum, nazywane Kuźnią, otoczone jest wysokim murem wokół którego rozciąga się morze slumsów, namiotów i szałasów. Zamieszkują je ludzie, którzy nie dostali pozwolenia na wejście do Kuźni, handlarze, rzemieślnicy, najemnicy, zbiry, prostytutki, żebracy. Tu znajdują się areny i doły, w których walczą gladiatorzy, podesty, na których sprzedaje się niewolników, bary, speluny i warsztaty.

Miasto kontroluje również kopalnię węgla, która znajduje się na jego zachodnim krańcu. W tym miejscu pracę znajdują setki robotników, a wydobywany surowiec zapewnia nie tylko energię dla miasta i napędza pracujące w fabrykach maszyny, ale również stanowi opał, który pozwalał mieszkańcom Zankaraz przetrwać zimy.

Władza

W mieście władzę sprawuje Rada złożona z najstarszych i najbardziej

szanowanych krasnoludów. W jej skład wchodzą przywódcy czterech działających w Kuźni gildii - Gildii Prochowej, Gildii Olejnej, Gildii Górniczej, Gildii Handlowej, wielki mistrz Domu Maszyny, Zarządca Kuźni oraz przywódca Strażników Prawa. Tych siedmiu krasnoludów posiada niemal nieograniczoną władzę i odpowiadają jedynie przed pozostałymi członkami Rady.

Gildie posiadają swoje strefy wpływów zgodnie z którymi podzieliły miasto pomiędzy siebie. Gildia Prochowa, której członków nazywa się Czarnobrodymi, zajmuje się produkcją broni i amunicji, w dużej mierze ma też wpływ na działania żołnierzy i sił zbrojnych Kuźni. Gildia Olejna odpowiada za konstrukcję pojazdów i maszyn. Gildia Górnicza kontroluje kopalnię węgla i dostawy energii dla miasta. Gildia Handlowa kontroluje cały handel na terenie miasta oraz w osadach, które się mu podporządkowały. Dom Maszyny zrzesza inżynierów i mechaników.

Zarządca Kuźni to funkcja przechodnia. Jest on wybierany przez pozostałych członków Rady i pełni funkcję władzy wykonawczej oraz dowódcy sił zbrojnych Kuźni. Przywódca Strażników Prawa jest powiernikiem Żelaznej Księgi i najwyższym sędzią. Przewodzi on strażnikom prawa oraz niektórym oddziałom miejskiej milicji.

Klątwa Ghalarrdina

Ghalarrdin był postacią z krasnoludzkich legend sprzed wielu wieków. Był on majętnym rzemieślnikiem, który zdobył ogromną sławę i bogactwo, a jego talenty były porównywane ze zdolnościami bogów przodków. Jego pycha była przyczyną klątwy, która na niego spadła. Utracił on dzieci i rodzinę. Pozbawiony następców zmarł w samotności.

Legenda ta stała się powtarzana w niektórych kręgach krasnoludów zamieszkujących Zankaraz by w końcu stać się nazwą dla jednej z największych tragedii i tajemnic krasnoludów.

Od wielu lat w mieście nie narodziło się żadne zdrowe dziecko. Większość z nich rodzi się martwa. Te, które rodzą się żywe najczęściej są chore lub zdeformowane do tego stopnia, że nie przeżywają najbliższych dni.

Od lat krasnoludzcy uczeni starają się znaleźć przyczynę tego, co z czasem może stać się powodem upadku miasta i końca ich rasy. Póki co wszystkie badania okazały się bezowocne, a klątwa Ghalarrdina, jak ją nazywają, rzuca się cieniem na wszystkie działania krasnoludów.

Widmo wyginięcia całej rasy sprawia, że cenią oni niezwykle życie własne i pobratymców. Każda śmierć krasnoluda jest dla nich wielkim ciosem. Stąd też najbardziej

niebezpieczne zajęcia powierzają najemnikom i ludzkim robotnikom oraz niewolnikom. W końcu ludzkie życie jest tanie, a każdego martwego człowieka można zastąpić.

Klątwa stała się też przyczyną szczególnego traktowania kobiet w Kuźni. Wszystkie krasnoludzkie kobiety otoczone są szczególną ochroną i nie mogą opuszczać murów miasta, z wyjątkiem szczególnych sytuacji.

Ostoja

Zankaraz niejednokrotnie było celem ataków band grabieżców, mutantów czy nawet konstruktów. Za każdym razem, dzięki poświęceniu i odwadze jego obrońców, udawało się odeprzeć ataki. W ten sposób udało się również odpierać najazdy Delaryjczyków.

Największe ze starć nosi miano Wojny Prochu, zwanej przez niektórych Rzezią Ognia. Wielka armia wyznawców Jedynego, pod przywództwem Proroka Ahallara Bożej Ręki, zaatakowała Zankaraz i spaliła sporą część otaczających Kuźnie zabudowań. W odpowiedzi Dewastatorzy doprowadzili do zniszczenia większości delaryjskich pojazdów i zapasów, po czym odparto atak zmuszając Delaryjczyków do odwrotu przez pustkowia, pozbawionych prowiantu i wody. Po tym wydarzeniu częstotliwość ataków wyznawców Jedynego znacznie zmalała. Zdali sobie oni sprawę, że krasnoludzkie miasto nie ugnie się przed ich bogiem tak samo jak najeżdżane wcześniej osady.

Dużym zagrożeniem dla mieszkańców miasta są choroby i mutacje. W slumsach często wybuchają epidemie. Z tego też powodu, pomimo pracy licznych medyków i konowałów, pierwsze objawy chorób czy groźniejszych mutacji, jak Czarne Usta, eliminuje się szybko i brutalnie, starając się zdusić plagę w jej zarodku.

Pomimo wszystkich przeciwności krasnoludy trwają w swym uporze by przetrwać. Każdy dzień przepełnia znój pracy i walka jednak Kuźnie wciąż funkcjonują i wciąż przyciągają kolejnych wędrowców pragnących znaleźć w ich cieniu schronienie i szansę na lepsze życie.

Cechy frakcji:

Krasnoludzki sprzęt – Jeśli postać krasnoluda z Miast Kuźni otrzymała znacznik Awarii lub Braku Amunicji, gracz może rzucić k10. Przy wyniku 7+ znacznik jest zdejmowany z karty postaci.

Powolny – wszystkie postacie krasnoludów z Miast Kuźni traktowane są tak jakby posiadały zasadę Powolny (4).

Cecha kampanii:

Ostatnie pokolenie – Jeśli postać krasnoluda z Miast Kuźni zakończyła potyczkę nie posiadając znacznika Rany, otrzymuje +1 Punkt Doświadczenia.

BOHATEROWIE

Inżynier

Inżynierowie to wykształceni mechanicy, wynalazcy i specjaliści od technologii. Posiadają jedną z najwyższych pozycji w całej Kuźni. To oni odpowiadają za sprawne funkcjonowanie fabryk i warsztatów. Dzięki nim w mieście jest elektryczność, produkowana jest amunicja i broń, zapewniony jest stały dostęp paliwa i wody pitnej. Z tego też powodu są oni niezbędni do sprawnego funkcjonowania miasta.

Ich wysoka pozycja sprawia, że mają dostęp do wszystkich technologii, narzędzi i części przywożonych przez handlarzy i szabrowników. W swych warsztatach przywracają życie przedwojennym maszyny oraz oddają się tworzeniu nowych wynalazków.

Często dowodzą wyprawom wyruszającym z miasta w poszukiwaniu części zamiennych do pracujących w Kuźni maszyn lub w celu zdobycia odpowiednich urządzeń czy danych związanych z działaniem określonych technologii. Ich żądza wiedzy potrafi popchnąć ich w najbardziej niebezpieczne zakątki pustkowi czy najmroczniejsze ruiny przedwojennych miast i fabryk.

Koszt: 115 punktów

Typ: Bohater

Podstawka: 25mm

PA	US	UW	SI	ZW	WT	SW	OB
3	4	3	2	2	4	4	7/7

Zdolności:

Krasnoludzka inżynieria – Inżynier traktowany jest tak jakby posiadał zdolności Mechanik oraz Specjalista. Dodatkowo obniża PT wszystkich testów Mechanika o 1.

Ulepszony sprzęt – gdy członkowie bandy dowodzonej przez Inżyniera korzystają z zasady Krasnoludzki sprzęt, gracz rzuca 2k10 i wybiera lepszy wynik.

+2 dowolne Zdolności z grup Taktyka, Umysł, Przetrwanie i Walka.

Ekwipunek:

Dowolny ekwipunek o łącznej wartości 45 punktów.

Wynalazki

Inżynier może wykupić jeden z poniższych wynalazków jako Ekwipunek.

Nazwa	Koszt	SI	Zas.	Spec.
Maszynowy karabin łączony (broń strzelecka)	18	8	16	Specjalna; Seria; Tylko Inżynier; Przebicie pancerza; Raz na grę może wykonać strzał zgodnie z zasadami Miotacza ognia.

Nazwa	Koszt	SI	Zas.	Spec.
Działko energetyczne (broń strzelecka)	15	7	14	Rzadka; Tylko Inżynier; Przebicie pancerza; Wstrząs – postać lub oddział do którego należy, trafiona działkiem energetycznym zwiększa o 1 PT wszystkich wykonywanych testów, poza testem Pancerza, do końca tury. Dodatkowo musi wykonać test WT (PT 7). Jeśli nie zda testu to traci 1 PA. Postacie z frakcji Konstruktów wykonują test WT z PT 9.

Nazwa	Koszt	Spec.
Mechaniczna ręka (ekwipunek)	10	Tylko Inżynier; Postać wyposażona w ten wynalazek zwiększa swoją SI o 2.

Nazwa	Koszt	Red	Spec.
Ciężki Pancerz Wspomagany (pancerz)	26	3	Rzadki; SI +1; Tylko Inżynier i Strażnik Kuźni; Nieporęczny; **Utrudniony ruch** – Postać nie może w ramach Reakcji wykonywać wymienionych akcji: Ruch, Skradanie się, Szarża, Skok, Wspinaczka. **Mechaniczne wzmocnienie** – jeśli postać w CPW zostanie trafiona bronią z zasadą Przebicie Pancerza to efekt tej zasady jest anulowany.

Nazwa	Koszt	Spec.
Radio (ekwipunek)	10	Tylko Inżynier; Jeśli postać z Radiem jest Przywódcą bandy to może wydawać Rozkazy postaciom znajdującym się w odległości 20 cali. PT w teście Rozkazów wydawanych postaciom znajdującym się w odległości większej niż 10 cali wynosi 8.

Nazwa	Koszt	Spec.
Ulepszona optyka (ekwipunek)	5	Tylko Inżynier; Postać wyposażona w ten wynalazek nie zwiększa PT testów ataku wykonując akcję Strzelanie na odległość większą niż 10 cali.

Mistrz Gildii

W Kuźniach działają gildie, na których czele stoją krasnoludy określane mianem Mistrzów. Gildie zajmują się różnymi gałęziami przemysłu i handlu. W Zankaraz działają Gildia Prochowa, Gildia Olejna, Gildia Górnicza, Gildia Handlowa. Każda z nich posiada własne strefy wpływów, zakres działań, oddane im stronnictwa, a nawet żołnierzy i najemników.

Mistrzowie Gildii to krasnoludy, które ciężko zwieźć czy oszukać. Od lat rozwijają swe gildie i dbają o ich interesy. Są to najbogatsze krasnoludy w Kuźni, nieraz zatrudniają prywatną ochronę, która ma dbać o ich bezpieczeństwo, zarówno na terenie miasta jak i poza nim.

Opuszczają oni miasto tylko w wyjątkowych okolicznościach, zazwyczaj gdy chodzi o sprawy najwyższej wagi. Gdy jednak tak się zdarzy dowodzone przez nich grupy są lepiej uzbrojone niż szeregowe oddziały Kuźni. Gildie wiedzą jak cenne jest życie ich przywódców, dlatego też wyposażają żołnierzy w sprzęt pochodzących z ich wewnętrznych zbrojowni.

Koszt: 108 punktów

Typ: Bohater

Podstawka: 25mm

PA	US	UW	SI	ZW	WT	SW	OB
3	3	3	3	2	4	4	7/7

Zdolności:

Cena lojalności – Gracz może wybrać postać przeciwnika (poza Przywódcą bandy), znajdującą się w odległości do 10 cali od Mistrza Gildii. Mistrz Gildii i wybrana postać wykonują przeciwstawny test SW. Jeśli Mistrz Gildii wygra test, postać traci znacznik Akcji lub Rozkazu.

Jeśli Mistrz Gildii wygrał test z przewagą trzech lub więcej sukcesów, postać będąca celem zdolności, musi odrzucić dwa znaczniki zamiast jednego.

Zdolność ta nie działa przeciwko postaciom ze zdolnością Sztuczna Inteligencja.

Klucz zbrojowni – Gracz może zwiększyć limit ekwipunku Rzadkiego w bandzie o 2.

+2 dowolne Zdolności z grup Taktyka, Umysł, Przetrwanie.

Ekwipunek:

Dowolny ekwipunek o łącznej wartości 50 punktów.

Zarządca Kuźni

Władzę w Kuźniach sprawuje Rada złożona z najważniejszych krasnoludów, inżynierów, przywódców stronnictw, gildii. Podczas tych zebrań wybierany jest Zarządca Kuźni. Jest to krasnolud, który sprawuje władzę wykonawczą w mieście oraz dowodzi siłami zbrojnymi Kuźni. Odpowiada on jedynie przed Radą i tylko przez nią może być usunięty z pełnionej funkcji.

Ze względu na liczne zagrożenia, przed którymi musi bronić się Kuźnia, na funkcję Zarządcy wybiera się krasnoludy o dużym doświadczeniu wojskowym oraz niezwykłym harcie ducha, którzy staną na czele oddziałów Kuźni i poprowadzą je do boju.

To charyzmatyczni, twardzi osobnicy. Niezrównani w walce i wytrzymali. Zarządcy dowodzą wojskiem, zatrudniają żołdaków i opłacają najemników. Jako obrońcy miasta są idolami tłumów, które darzą ich często nabożnym uwielbieniem.

Koszt: 118 punktów

Typ: Bohater

Podstawka: 25mm

PA	US	UW	SI	ZW	WT	SW	OB
3	3	4	3	2	4	3	7/8

Zdolności:

Ochrona – przed rozpoczęciem potyczki Zarządca może wybrać jedną postać lub oddział z bandy, o wartości nie przekraczającej 120 punktów, która stanie się jego osobistą ochroną. Jeśli Zarządca znajduje się w odległości do 3 cali od dowolnej postaci z Ochrony i stanie się celem ostrzału wroga, to wszystkie trafienia, w pierwszej kolejności, przydzielane są Ochronie.

Ostoja – postacie Miast Kuźni w odległości do 10 cali od Zarządcy Kuźni mogą przerzucić niezdane testy Jaj oraz Opanowania.

+2 dowolne zdolności z grup Taktyka, Umysł, Przetrwanie i Walka.

Ekwipunek:

Zarządca Kuźni może zakupić dowolny ekwipunek o łącznej wartości 45 punktów.

JEDNOSTKI SPECJALNE

Dewastator

Krasnoludzki zmysł inżynieryjny w pewnych przypadkach przybiera bardziej destrukcyjne formy. Niektóre krasnoludy po prostu uwielbiają wybuchy i zniszczenie. Ci, którzy poza takimi predyspozycjami posiadają jeszcze talent strzelecki, często zostają Dewastatorami.

Dewastatorzy to saperzy i pirotechnicy, specjalizujący się w materiałach wybuchowych i broni zasięgowej o wyjątkowo niszczycielskim potencjale. W mgnieniu oka potrafią zamienić dowolny budynek w stertę dymiących gruzów.

Pachnący prochem i dymem, ubrudzeni pyłem i sadzą, prześcigają się w tworzeniu mieszanek i substancji o jak najbardziej destrukcyjnych właściwościach. W Kuźni wytworzyło się coś w rodzaju konkurencji pomiędzy Dewastatorami, o to, który z nich stworzy bardziej niszczycielską broń. Samodzielnie przerabiają posiadany ekwipunek, taki jak granatniki czy miotacze ognia, tak by był on jak najbardziej skuteczny.

Koszt: 88 punktów

Typ: Jednostka specjalna

Podstawka: 25 mm

PA	US	UW	SI	ZW	WT	SW	OB
2	3	2	2	2	3	3	6/7

Zdolności:

Specjalista od ciężkiego sprzętu – Dewastator może korzystać z ekwipunku z cechą Specjalny. Dodatkowo, raz na potyczkę, może zwiększyć SI broni o 1. Musi zadeklarować to przed wykonaniem testu Ataku.

Saper – raz w trakcie potyczki, gracz może zadeklarować zdetonowanie budynku, ruin lub osłony znajdujących się w odległości do 10 cali od modelu Dewastatora.

Dewastator wykonuje test Siły Woli. Jeśli był udany to budynek należy zastąpić makietą rumowiska. Wszystkie postacie, które się w nim znajdowały, otrzymują k2 automatyczne trafienia z SI 10 oraz stosuje się wobec nich zasady Upadku.

Nad gruzami unosi się dym i pył, dlatego też do końca kolejnej tury element makiety traktowany jest dodatkowo tak jak znacznik Dymu.

Jeśli test Siły Woli się nie powiódł, zdolność traktuje się jako wykorzystaną, jednak nie wprowadza się żadnego efektu.

+1 dowolna Zdolność z grup Umysł, Przetrwanie, Walka.

Ekwipunek:

Dowolny ekwipunek o łącznej wartości 30 punktów, w tym przynajmniej jedna z poniższych broni:

CKM, Granatnik, Miotacz ognia, Wiertło górnicze

Strażnik Kuźni

Strażnicy Kuźni to specjalnie wybrani weterani, doświadczeni wojownicy, którzy udowodnili swoją wartość w wielu potyczkach i bitwach. W nagrodę za swe dokonania otrzymali możliwość złożenia Przysięgi Strażnika Kuźni. Tym samym ich życie stało się własnością miasta jednak sami otrzymali wyjątkowo wysoką pozycję.

Każdy ze Strażników Kuźni otrzymuje ciężki mechaniczny pancerz wspomagany. Zbroja ta jest w stanie ochronić przed najpotężniejszymi ciosami i kulami karabinów. Zakuci w stal Strażnicy pełnią wartę przy najważniejszych budynkach Kuźni, stanowią też osobistą ochronę Zarządcy. Są niezwykle odważni, doświadczeni i najczęściej uzbrojeni po zęby.

Powolni lecz nieustępliwi, nie cofną się nawet o krok przed najgroźniejszymi przeciwnikami. W pojedynkę potrafią odeprzeć atak całej bandy najeźdźców. Złożona przysięga i honor są dla nich ważniejsze od własnego życia.

Koszt: 88 punktów

Typ: Jednostka specjalna

Podstawka: 30 mm

PA	US	UW	SI	ZW	WT	SW	OB
2	2	3	3	1	3	3	6/7

Zdolności:

Bijatyka

Przysięga – Strażnik Kuźni automatycznie zdaje wszystkie testy Jaj.

+1 dowolna Zdolność z grup Umysł, Przetrwanie, Walka.

Ekwipunek:

Ciężki Pancerz Wspomagany

\+ dowolny ekwipunek o łącznej wartości 16 punktów.

Nazwa	Koszt	Red	Spec.
Ciężki Pancerz Wspomagany (pancerz)	-	3	Rzadki; SI +1; Tylko Inżynier i Strażnik Kuźni; Nieporęczny; **Utrudniony ruch** – Postać nie może w ramach Reakcji wykonywać wymienionych akcji: Ruch, Skradanie się, Szarża, Skok, Wspinaczka. **Mechaniczne wzmocnienie** – jeśli postać w CPW zostanie trafiona bronią z zasadą Przebicie Pancerza to efekt tej zasady jest anulowany.

Strażnik Prawa

W Kuźni panuje twarde i bezwzględne prawo ustanowione przez krasnoludy. Wiele przewinień karanych jest ciężkimi pracami, oddaniem w niewolę, okaleczeniem, banicją, a nawet śmiercią. Osobne kary przewidziane są dla krasnoludów mieszkających za murem, inne, o wiele surowsze, dla mieszkańców otaczających miasto slumsów.

Przestrzegania prawa w mieście pilnują Strażnicy Prawa. To poważane krasnoludy o niezachwianej reputacji. Surowi i bezwzględni. Przewodzą oddziałom milicji i stanowią sędziów, działających nieraz na ulicach miasta i wymierzających natychmiastową sprawiedliwość, niejednokrotnie zamieniając się w katów.

Każdy ze Strażników Prawa nosi przy sobie księgę praw, własnoręcznie przepisaną z Żelaznej Księgi. Jest to symbol sprawowanej przez nich władzy. Wielu Strażników Prawa nosi również ciężkie, dwuręczne młoty, odwołujące się do starożytnej, krasnoludzkiem tradycji. Broń ta jest nie tylko symbolem ale również często narzędziem wymierzania kar.

Koszt: 72 punkty

Typ: Jednostka Specjalna

Podstawka: 25mm

PA	US	UW	SI	ZW	WT	SW	OB
2	2	3	3	1	3	3	6/7

Zdolności:

Oko za oko – jeśli Strażnik Prawa otrzyma ranę, lub postać należąca do jego bandy, znajdująca się w odległości do 10 cali od Strażnika Prawa straci przytomność albo zostanie zabita, należy ułożyć znacznik Gniewu na karcie Strażnika.

Wykonując test, gracz może odrzucić dowolną ilość znaczników Gniewu z karty. Za każdy z nich może zwiększyć Umiejętności Strzeleckie, Umiejętności Walki, Siłę lub Siłę Woli o 1 podczas wykonywania testu. Przy jednym teście gracz może wybrać tylko jedną cechę, która wzrośnie po odrzuceniu znaczników.

Prawo to ja! – raz na turę, jeśli przeciwnik znajdujący się w kontakcie z podstawką Strażnika Prawa wykonuje test, gracz może odrzucić dowolną ilość znaczników Gniewu. Za każdy odrzucony znacznik, gracz obniża Umiejętności Strzeleckie, Umiejętności Walki, Zwinność lub Siłę postaci o 1 (min. do poziomu 1) na czas wykonania zadeklarowanego testu.

+1 dowolna Zdolność z grup Umysł, Przetrwanie, Walka.

Ekwipunek:

Dowolny ekwipunek o łącznej wartości 25 punktów.

JEDNOSTKI PODSTAWOWE

Krasnolud z Kuźni

Do Kuźni wpuszczane są wszystkie krasnoludy jednak aby zamieszkać na stałe za murami trzeba okazać się przydatnym dla społeczności. Każdy musi mieć swoje zadanie. Ci, którzy nie pracują w warsztatach, halach produkcyjnych, nie zajmują się na stałe handlem muszą pracować w oddziałach wojskowych, oddziałach zwiadowczych lub pełnić wyznaczone im przez władze miasta funkcje.

Krasnoludy takie są oddane Kuźni. Wiedzą, że jest to jedyny dom jaki im pozostał. Walczą o przetrwanie swoje i własnej rasy. Mimo niskiego wzrostu są wytrwałymi, twardymi wojownikami o mocnych nerwach.

Często tworzą niewielkie ale dobrze wyposażone grupy, które zajmują się pilnowaniem dróg prowadzących do kuźni czy ochroną krasnoludzkich karawan.

Koszt: 28 punktów

Typ: Jednostka Podstawowa

Wielkość jednostki: 1-5 modeli

Podstawka: 25mm

PA	US	UW	SI	ZW	WT	SW	OB
1	2	2	2	1	3	2	6/6

Zdolności:

+1 zdolność z grupy Przetrwanie lub Walka.

Ekwipunek:

Dowolny ekwipunek o łącznej wartości 18 punktów.

Tarczownik

Porządku w krasnoludzkich miastach pilnują oddziały milicji i najemnych żołdaków. Elitarnym oddziałem straży są Tarczownicy. Łatwo rozpoznać ich po wysokich, stalowych pawężach, dużych na tyle by za tarczą skryła się cała postać.

Krasnoludy te stanowią nie tylko trzon sił porządkowych i sił zbrojnych Kuźni. Dla mieszkańców miasta i slumsów ich obecność oznacza powrót prawa i porządku.

Tarczownicy przechodzą specjalne szkolenie, uczą się współpracować ze sobą tak by chronić swych towarzyszy. Potrafią utworzyć uzbrojoną, niewzruszoną ścianę tarcz, na której rozbijają się przeciwnicy. Sprawia to, że często przyjmują też funkcję ochroniarzy najważniejszych osób w Kuźni.

Koszt: 42 punkty

Typ: Jednostka Podstawowa

Wielkość jednostki: 1-5 modeli

Podstawka: 25mm

PA	US	UW	SI	ZW	WT	SW	OB
1	2	2	2	1	3	2	7/7

Zdolności:

Ściana tarcz – jedna, wybrana przez gracza Miast Kuźni, postać, stykająca się podstawką z postacią Tarczownika, może zwiększyć swoją OB o +1/+1. Bonus ten nie kumuluje się jeśli postać styka się z więcej niż jednym Tarczownikiem.

Jeśli postacie Tarczowników, należące do tego samego oddziału, stykają się ze sobą podstawkami, zwiększają swoją OB o +1/+1.

+1 dowolna Zdolność z grup Walka lub Przetrwanie.

Ekwipunek:

+ dowolny ekwipunek o łącznej wartości 12 punktów.

Żołdak

Życie w Mieście Kuźni jest przywilejem. Za mur wpuszczani są tylko wybrani ludzie, technicy, inżynierowie, handlarze. Jedną z możliwości dostania się tam jest również zaciągnięcie się do sił zbrojnych Kuźni.

Żołdacy to ludzie, którzy za schronienie, pożywienie i uzbrojenie godzą się służyć krasnoludom. Stanowią oni główne siły miejskiej milicji, a także pierwszą linię obrony miasta. Ich życie nie jest szczególnie cenne dla rządców Kuźni, w końcu łatwo ich zastąpić. Na miejsce każdego żołdaka czeka kilku ochotników. Dlatego też często żołdacy otrzymują najbardziej niewdzięczne lub niebezpieczne zadania.

Mimo to wielu ludzi wciąż uważa, że zysk wart jest ryzyka. Mając do wyboru pracę w kopalni, życie w slumsach lub walkę o przetrwanie na pustkowiach wolą zostać płatnymi żołnierzami.

Koszt: 21 punktów

Typ: Jednostka Podstawowa

Wielkość jednostki: 1-5 modeli

UWAGA: W bandzie mogą występować maksymalnie dwie jednostki Żołdaków.

Podstawka: 25mm

PA	US	UW	SI	ZW	WT	SW	OB
1	2	2	2	2	2	1	6/6

Zdolności:

Człeczyna – żołdacy nie są krasnoludami w związku z czym nie mogą korzystać z Cech frakcji.

+1 dowolna zdolność z grupy Przetrwanie lub Walka.

Ekwipunek:

Dowolny ekwipunek o łącznej wartości 10 punktów.

Ekwipunek frakcyjny

Broń do walki w zwarciu

Nazwa	Koszt	SI	Spec.
Broń ręczna	2	+4	-
Broń biała dobrej jakości	5	+5	-
Broń dwuręczna	8	+6	Ciężka; Wymaga użycia obu rąk
Korbacz	5	+4	Ciężka; W pierwszej turze walki modyfikator SI +6
Włócznia	4	+4	Atak z dystansu (1)

Broń strzelecka

Nazwa	Koszt	SI	Zas.	Spec.
Proca	2	5	10	-
Noże do rzucania	2	+3	SIx3	-
Łuk	4	6	16	-
Kusza	6	7	16	Przeładowanie
Szmelcowy pistolet	3	6	12	Wadliwy
Pistolet	6	7	14	-
Obrzyn	5	7	8	Przeładowanie, Strzał z dwóch rur (strzelając na odległość mniejszą niż 5 cali SI broni rośnie do 8).
Strzelba	7	7	14	-1 PT przy strzale na zasięg mniejszy niż 5 cali.
Duży gnat	8	7	14	Rzadki; Przebicie pancerza
Karabin	11	8	18	Rzadki;
Karabin szturmowy	14	8	16	Rzadki; Seria;
Pistolet maszynowy	9	7	12	Rzadki; Seria; Szybki cyngiel

Pancerze

Nazwa	Koszt	Redukcja	Spec.
Lekki pancerz	3	0	-
Średni pancerz	6	1	-
Ciężki pancerz	12	2	Rzadki; Nieporęczny
Pancerz wspomagany	16	3	Rzadki; Nieporęczny, Utrudniony ruch

Broń Specjalna

Broń do walki w zwarciu			
Nazwa	**Koszt**	**SI**	**Spec.**
Piła łańcuchowa	13	+7	Specjalna; Ciężka; Miażdżący atak; Paliwo; Zatrważająca
Wiertło górnicze	15	+7	Specjalny; Ciężki; Miażdżący atak; Przebicie pancerza; Paliwo; Odwierty - postać z tą bronią może wydać 1PA. Jeśli to zrobi tworzy otwór w elemencie terenu, z którym styka się podstawką. Otwór traktowany jest jak drzwi i mogą przez niego przechodzić postacie na podstawkach nie większych niż 40mm.

Broń strzelecka				
Nazwa	**Koszt**	**SI**	**Zas.**	**Spec.**
CKM	16	8	18	Specjalna; Ciężka; Grad ołowiu; Przebicie pancerza; Seria
Granatnik	16	10	18	Specjalny; Ciężki; Intuicyjny strzał; Miażdżący atak; Znacznik wybuchu (3 cale); Znoszenie; Jedna postać znajdująca się w centrum znacznika otrzymuje k2 trafienia z SI 10 i Przebiciem pancerza. Pozostałe postacie dotknięte znacznikiem otrzymują trafienie z SI 8.
Karabin snajperski	18	8	25	Specjalna; Celownik; Ciężka; Przebicie pancerza; Snajper;
Miotacz ognia	13	8	-	Specjalna; k2 automatyczne trafienia/postać; Podpalenie; Przebicie pancerza; Znacznik Płomienia

Ekwipunek dodatkowy

Nazwa	Koszt	Spec.
Dodatkowa amunicja	2	Jednokrotnego użycia; Ekwipunek podręczny; Anuluje pojedynczy efekt wyczerpania amunicji.
Dodatkowy magazynek	3	Jednokrotnego użycia; Ekwipunek podręczny; Anuluje pojedynczy efekt wyczerpania amunicji dla broni z zasadą Seria.
Granat	8	Jednokrotnego użycia; Zas: SIx4; Intuicyjny strzał; Miażdżący atak; Znoszenie; Znacznik wybuchu (3 cale); Jedna postać znajdująca się w centrum znacznika otrzymuje k2 trafienia z SI 10 i Przebiciem pancerza. Pozostałe postacie dotknięte znacznikiem otrzymują trafienie z SI 8.
Granat dymny	4	Jednokrotnego użycia; Zas: SIx4; Intuicyjny strzał; Znoszenie; Połóż okrągły znacznik dymu (średnica 6 cali) w miejscu gdzie wylądował granat. Postacie atakujące przez dym zwiększają PT w testach ataku (w walce w zwarciu i przy strzelaniu) o 2. Znacznik pozostaje na miejscu do końca kolejnej tury.
Granat gazowy	6	Jednokrotnego użycia; Zas: SIx4; Intuicyjny strzał; Znoszenie; Broń chemiczna/biologiczna; Znacznik wybuchu (6 cali); Znacznik pozostaje na miejscu do końca tury; Postacie atakujące przez gaz zwiększają PT w testach ataku (w walce w zwarciu i przy strzelaniu) o 1.
Maska przeciwgazowa	2	Ochrona przeciwgazowa
Skrzynka z narzędziami	3	Ekwipunek podręczny; Postać zmniejsza o 1 PT testów SW podczas korzystania ze zdolności Mechanik oraz podczas próby naprawy zaciętej broni.
Wykrywacz metalu	5	Rzadki; Ekwipunek podręczny; Postać posiadająca Wykrywacz metalu wykonując test Szabrowania (ZW) może rzucić dodatkową k10.