

ZBROJOWNIA



SEKTORA ASKELLON



ZBROJOWNIA SEKTORA ASKELLON

OPRACOWALI

Jarosław Iwański
Artur Kurowski

Redakcja i korekta
Patrik Ławniczak

Konsultacja
Grzegorz Wachowicz

Grafiki oryginalne
Bartosz Błaszczek

Skład
Marta Grabowska

Podziękowania

Osoby pracujące przy tym fanowskim dodatku chciałyby podziękować całej społeczności grupy Dark Heresy: Ordo Scriptorum, której uwagi przyczyniły się do ostatecznego ukształtowania tego tekstu.

„Zbrojownia Sektora Askellon” jest dziełem fanów i została napisana dla miłośników Dark Heresy w Polsce. Wersja elektroniczna nie jest sprzedawana i nie przynosi nikomu żadnych korzyści finansowych

Spis treści

ZBROJOWNIA SEKTORA ASKELLON.....	2	Plecak Skokowy „Kometa”.....	13
BRÓŃ DYSTANSOWA.....	5	Cechy specjalne:.....	13
Karabin maszynowy M133 Minigun „Kosiarka”..	5	Rodzaj - antygravitacyjne.....	13
Plecak amunicyjny.....	5	Otwarty.....	13
Trójnóg.....	5	Głośna.....	13
Miotacz gazu „Comitalibus”.....	5	Śmierć z powietrza.....	13
Pistolet „B&B”.....	6	Na cztery łapy.....	13
Bagnet.....	6	Zbroja balistyczna „Ranae”.....	14
Pistolet termiczny „Calor Irae”.....	6	Aparat oddechowy.....	14
Zmniejszenie rozmiarów.....	6	Okulary noktowizyjne.....	14
Pistolet laserowy „Bрудna ręka”.....	6	Egzoszkielek typu „Meduza”.....	14
Ciężka kusza „Scorpio”.....	6	Cechy specjalne:.....	14
Luneta teleskopowa.....	6	Podwójnie sprzężona.....	14
Karabin pulsacyjny „Zmora mutantów”.....	7	Dołączony ekwipunek.....	14
Kołkownica typu „Paxillos”.....	7	Hełm sterujący.....	15
Pistolet plazmowy „Pila Proiciens”.....	7	Kombinezon „Raven”.....	15
BRÓŃ BIAŁA.....	8	Aparat oddechowy.....	15
Miecz łańcuchowy „Fama mortis”.....	8	Tabela 1-1 Broń Dystansowa.....	16
Miecz łańcuchowy „Lacerate”.....	8	Tabela 1-2 Broń Biała.....	16
Dwuręczny miecz łańcuchowy „Imperium		Tabela 1-3 Granaty i materiały wybuchowe	
Victa”.....	8		17
Tarcza „Viribus”.....	8	Tabela 1-4 Pola Siłowe.....	17
Miecz „Batorzyciel”.....	8	Tabela 1-5 Pancerze.....	17
Ostrze osobiste „Lanca”.....	9	Nowe Cechy.....	17
Nóż energetyczny „Wulkan”.....	9	Kompaktowa.....	17
Bot ochronny „Fidem”.....	9	Zatrzymanie czasu.....	17
Fetysz psioniczny „Pugnus”.....	9	GARAŻ SEKTORA ASKELLON.....	18
Moc: Penitus Intueri.....	9	Orinocan Trans-Rex.....	18
Informacja dla MG:.....	10	Wersja ulepszona.....	18
Miecze „Venenum”.....	10	Wersja zbrojna.....	18
Dozownik trucizn.....	10	Indra-2000.....	19
Palnik laserowy „Igła Ognia”.....	10	Wersja zamknięta.....	19
GRANATY I MATERIAŁY WYBUCHOWE...11		Caterpie NGO.....	19
Mina pułapka „Skoczek”.....	11	Wersja Caterpie AT.....	19
Czujnik ruchu.....	11	Uzbrojenie - karabin automatyczny.....	19
Czujnik ciepła.....	11	Bee-01.....	20
Granat statyczny.....	11	Uzbrojenie.....	20
PANCERZE.....	12	Arrow Nova Mk.2.....	20
Tarcza osobista „Helios”.....	12	Sokole Oko.....	21
Ograniczone pole rozpraszające.....	12	Wersja uzbrojona.....	21
Pancerz skorupowy typu „Blatta”.....	12	Uzbrojenie.....	21
Granatnik podwieszany.....	12	Hawken Mk.IV.....	21
Noktowizor.....	12	Ursus Fang Mk.III.....	22
Komunikator.....	12	Uzbrojenie.....	22
Szperacz.....	12	Karoca Złoty Koń 2000.....	22
Maska przeciwigazowa.....	12	Statek transportowy klasy Hexagon.....	23

– Ah, więc trafiłeś tu z polecenia Joshuy? I klniesz się na Imperatora, że nie jesteś z Arbites? Dobrze. Jednak nim zaczniemy, przyłóż tu palec. O i po wszystkim! Teraz jesteś w naszym małym systemie. Niech no zerknę...czysty jak łza. Dobrze, o czym to my? Ah tak, witaj w Zbrojowni. Naszych towarzyszy znajdziesz we wszystkich zakątkach Sektora. Niektórzy z nich zajmują się naprawdę ekskluzywnymi rzeczami. Zawsze pytaj o sklepy Grubego Jima. Wtedy ktoś wskaże ci drogę do jednego z naszych ludzi. No, ale dosyć gadania. Kupujesz coś?

- Wysoki Joe, handlarz „antykami” z Desoleum

Witajcie w fanowskim dodatku do Dark Heresy II edycja. Chcielibyśmy przedstawić Wam nowe rodzaje broni, wyposażenia, pancerzy i pojazdów, zarówno cywilnych jak i wojskowych, które możecie wykorzystać na swoich sesjach. Całe to wyposażenie może znacząco różnić się od tego, które znacie z podręcznika głównego do Dark Heresy oraz wydanych dodatków. Podczas używania ich na swoich sesjach należy pamiętać, że są to tylko opcjonalne przedmioty, a niekiedy ich wpływ na rozgrywkę może być znaczący i Mistrz Gry powinien dokładnie zaplanować ich pojawienie się w grze, aby odpowiednio utrzymać tempo i balans rozgrywki.

BAWCIE SIĘ DOBRZE

Redakcja grupy Dark Heresy RPG: Ordo Scriptorum



BRONŃ DYSTANSOWA



- Elegancka broń na bardziej cywilizowane czasy? O czym ty mi opowiadasz? Chowaj tę szabelkę,

ładuj karabin i pruj do nich, póki ostatni nie wyzionie ducha.

- Generał Xabras Kolshk do Gwardzisty podczas oblężenia Garunny.

Karabin maszynowy M133 Minigun „Kosiarka”

Zmodyfikowany potężny karabin maszynowy będący na służbie Obrońców Planetarnych planety Ferrom w układzie Askellon. Świat fabryczny, jakim jest Ferron, składa się z wielu korytarzy i wąskich gardeł. Adeptci Gwardii Imperialnej zalecili stworzenie oddziału obrońców z doborowych, najsilniejszych mężczyzn, by wyszkolić ich w obsłudze „Kosiarek”. Broń noszona przez tych wojowników strzela niespotykanie dużą ilością amunicji, co z jednej strony może spowodować łatwe przegrzanie, ale z drugiej strony każda fala przeciwników zostanie ścięta, kiedy na końcu korytarza stoi operator M133 Minigun.

Ta broń zawsze występuje z modyfikacjami: **plecak amunicyjny i trójnóg**

Plecak amunicyjny

Broń połączona jest przewodami, węzłem paliwowym lub taśmą amunicyjną z plecakiem zawierającym zapas energii lub nabojów. Pozwala to prowadzić dłuższą walkę, choć bywa nieporęczne i utrudnia ładowanie podczas starcia. Ta modyfikacja pięciokrotnie zwiększa wartość Magazyńka broni i uniemożliwia ładowanie w czasie walki. Aby przeładować broń, postać musi posiadać wystarczający zapas amunicji i poświęcić pięć minut na ładowanie plecaka. Jeśli broń ulegnie zacięciu, utracona zostaje ilość amunicji odpowiadająca standardowemu magazynkowi, nie trzeba jej też przeładowywać.

Trójnóg

Przyrządy tego typu przeznaczone są dla cięższej broni lub oręża posiadającego nieodłączane zasobniki zamiast plecaków amunicyjnych (jak niektóre modele karabinów plazmowych i termicznych). Podparcie broni na podłożu zapewnia większą celność, lecz pozbawia strzelca mobilności, co sprawdza się w przypadku tworzenia statycznej linii obrony. Trójnogi i dwójnogi zapewniają podparcie na każdym względnie płaskim terenie. Broń podparta na dwójnogu posiada kąt strzału równy 90 stopniom, trójnóg zapewnia natomiast kąt strzału równy 180 stopniom.

Miotacz gazu „Comitalibus”

Miotacze gazu są stosunkowo popularne na gęsto zaludnionej przestrzeni. Nie wymagają celowania, by pokryć wszystkie cele w zasięgu. Nie da się przed nimi schować ani ukryć. Gaz unoszący się w powietrzu daje kontrolę nad tłumem. Daje władzę. Strach jest konieczny dla utrzymania porządku. Dlatego wszystkie oddziały i jednostki odpowiedzialne za utrzymanie prawa i porządku są wyposażone w tego typu sprzęt. Brak ofiar śmiertelnych jest tylko dodatkowym atutem i dodatkiem do głównego argumentu używanego do uspokojenia zamieszek - pałki.





Pistolet „B&B”

Broń zarazem prosta i elegancka. Uniwersalna i dająca pole do popisu. Coraz powszechniejsza wśród arystokracji. Choć niewielu z nich potrafi strzelać, a tym bardziej posługiwać się ostrzem. Staje się ona wyrazem elegancji i coraz powszechniej akceptowalnej przemocy w Desoleum.

Ta broń zawsze występuje z modyfikacją: **bagnet**.

Bagnet

Broń z dołączonym bagnetem funkcjonuje jak Broń Improvizowana podczas walki w zwarcu.

Pistolet termiczny „Calor Irae”

Świat, w którym ta broń była produkowana, został pożarty w czasie zniszczeń, jakie siała jedna z odnóg Floty Roju Lewiatan. Imperium straciło wtedy wielu wspaniałych konstruktorów i wiele planów broni. Pistolet termiczny „Calor Irae” jest smutnym symbolem minionych czasów wielkości i wspaniałości. Ten, kto posiada tę broń, jest panem życia i śmierci. Nie ma wroga, którego gniew tej broni nie osiągnie swym żarem nienawiści do herezji. Ta broń zawsze występuje z modyfikacją: **zmniejszenie rozmiarów**.

Zmniejszenie rozmiarów

Ta modyfikacja wyśmienicie sprawdza się w czasie prowadzonych ukradkiem operacji, gdy możliwość łatwego ukrycia broni bywa istotniejsza od siły jej ognia. Waga broni zostaje zmniejszona o połowę, podobnie jak jej zasięg i rozmiar Magazynek, a zadawane obrażenia spadają o 1. Postacie starające się znaleźć ukrytą broń o zmniejszonych wymiarach otrzymują karę -20 do testu odpowiedniej umiejętności (np. spostrzegawczość lub analiza).

Pistolet laserowy „Brudna ręka”

Walki w ciasnych pomieszczeniach lub zatłoczonych miejscach niosą ze sobą wiele niedogodności. Człowiek jest istotą bardzo kreatywną w czynieniu krzywdy swojemu bliźniemu. Dzięki ludzkiej kreatywności stworzono broń idealną do walki w skupiskach ludzi. Można ją stosunkowo łatwo ukryć, strzela bez zarzutu i w ramach konieczności osoba wprawiona jest zdolna walczyć nią jak bronią do walki wręcz.

Ciężka kusza „Scorpio”

Ciężka kusza „Scorpio” jest ceniona przez zabójców i najemników. Jest stosunkowo niewielka, można ją składać. Przede wszystkim jednak bełty, jakie można do niej załadować, są jej największą zaletą. Produkcja podstawowych jest nieskomplikowana i wymaga testu Korzystania z technologii (str. 97 Podręcznika Głównego Dark Heresy). Po wystrzeleniu pocisku mechanizm elektryczny samodzielnie napina cięciwę. Bateria wystarcza na 20 naciągnięć, potem wymaga wymiany lub ładowania. Ręczne napinanie wymaga minimalnej Siły: 45. Po trzecim naciągnięciu cięciwy BG uzyskuje 1 punkt Zmęczenia. Ta broń zawsze występuje z modyfikacją: **luneta teleskopowa**.

Scorpio może strzelać dowolną amunicją odpowiednią do kuszy.

Luneta teleskopowa

Jeśli strzelający korzysta z podwójnej akcji celowania, zmodyfikowana w ten sposób broń pozwala ignorować kary wynikające z prowadzenia ognia na długim i ekstremalnym zasięgu.



Karabin pulsacyjny „Zmora mutantów”

Ojciec Nauti Kapola był gorącym zwolennikiem oczyszczenia Imperium z każdego rodzaju mutantów. Wszyscy obywatele, którzy odstępowali od jego wizji normalności, jaką roztaczał w swych kazaniach, mogli czuć się zagrożeni. Kapłan zebrał olbrzymią sumę pieniędzy, którą przeznaczył na stworzenie broni mającej nieść cierpienie, a nie tylko śmierć. Zainicjował jej stworzenie tylko po to, by przykładowo i z namaszczeniem palić heretyków w okresie świąt i odpustów. Suma, jaką zebrał, starczyła na wyprodukowanie wielu egzemplarzy tej broni.

Kołkownica typu „Paxillos”

Broń, która skrywa w sobie prostotę i wielką drapieżność. Pobudza wyobraźnię i szerzy strach. Syk gazu, który dobija do cylindra, jest niemal cichą modlitwą, muzyką dla uszu Hierofantów. Każdy zdobiony inskrypcjami i wyznaniem wiary kołek jest niesiony boską siłą. Kapłani wojownicy, kler bojowy, pastorzy bitwy i inni z licznych zakonów militarnych stosują tę broń z niezwykłą skutecznością, a ciała ich ofiar ozdabiają mury miast lub ściany pokładów statków kosmicznych. Krótki zasięg tej broni pozwala na spojrzenie ofierze w oczy i odpuszczenie heretykowi grzechów poprzez skrócenie jego życia.

Paxillos może strzelać dowolną amunicją odpowiednią do kuszy. W tym wypadku bęł traktowany jest jak kołek.

Pistolet plazmowy „Pila Proiciens”

W związku ze wzrastającymi potrzebami na skuteczną broń przeciw wrogom Imperium stworzono pistolet plazmowy Pila Proiciens.

Technologia i wykonanie są gorsze od broni plazmowej z warsztatów czcigodnych mistrzów Adeptus Mechanicus, lecz zaspokajają one niewybredne potrzeby żołnierzy Gwardii Imperialnej i Adeptus Arbites. Jest to model większy, cięższy i wolniej strzelający, lecz jego siła ognia i moc dorównuje egzemplarzom Adeptus Mechanicus.



BRONŃ BIAŁA

„Bez głowy nie mają mocy, a głowę najlepiej ucina się mieczem. Pamiętaj o tym”.

- Mistrz Miecza Solmanius, tuż przed dekapitacją z rąk orczego siepacza.

Miecz łańcuchowy „Fama mortis”

Wymagania: posiadanie przeszłości startowej -
Wygnaniec i należenie do Popielatej Ligii.

Popielata Liga prowadzi operacje w okolicach Portu Aquila jako jedna z największych organizacji przemytniczych w regionie. Jej członkami bywają zarówno podupadli handlarze, jak i wolni kupcy, którzy popadli w niełaskę na skutek katastrofalnych ekspedycji czy pirackich najazdów. Liga stanowi relatywnie nową, lecz prężnie rozwijającą się organizację. Z miecza łańcuchowego „Fama mortis” korzystają łowcy głów Popielatej Ligii. Ich mozolnym wytwarzaniem zajmuje się wysoce opłacany banita z Adeptus Mechanicus. Wielkie ambicje organizatorki Popielatej Ligii - Celestiny „Szóstki” Lazelle - wychodzą poza sektor Askellon. Na przeszkodzie jej planom stoi Czarny Kartel. Przywódczyni ligi szuka sojuszników i popleczników. A informacje, które posiada, mogą zainteresować niejednego akolitę Inkwizycji. Oczywiście mają swoją cenę.

Miecz łańcuchowy „Lacerate”

Miecz łańcuchowy, który w półświatku znany jest jako „Brudny”. To ulubione narzędzie mordu wśród degeneratów i zwyrodnialców, którzy lubią patrzeć, jak ofiara jest okaleczana grubymi, wystającymi zębami ich miecza. Broń pozbawiona finezji i elegancji. Zadaje duże szarpane rany, a bardzo silny motor silnika rozrzuca płaty odciętego ciała na wiele metrów wokół.

Dwuręczny miecz łańcuchowy „Imperium Victa”

Łoskot silnika przesuwającego długi łańcuch z szeregiem ostrych jak brzytwy ostrzy mrozi serce, niszczy wolę walki i wzbudza panikę. Sztuka walki tym orężem należy do jednych z najtrudniejszych umiejętności, jakie może nabyć człowiek. Gniew Imperium drzemie w tej broni, a jego przebudzenie porusza wszystkimi, którzy ją usłyszą. Tam, gdzie

łańcuchy „Imperium Victa” tną powietrze, pancerz i kości, na heretyka i jego popleczników spada błogosławiona sprawiedliwość.

Tarcza „Viribus”

Tarcza „Viribus” jest stosunkowo niewielka. Jej zaletą jest prosta konstrukcja i łatwość w naprawie. Wiele osób w ramach dodatkowej ochrony obwiązuje nimi pojazdy, a nawet okna swoich domów. Dla biedoty i prostych ludzi często to jedyna forma ochrony, na jaką ich stać.



Miecz „Batorzyciel”

Nienawiść wobec herezji w niejednym czcigodnym umyśle wzbudza zapal do stworzenia broni, dzięki której ktoś oczyści Imperium z jego wrogów. Taki światłym i świętym mężem był ojciec Amriel. Służył swego czasu jako kapłan na wulkanicznej planecie Engyras V. Opowiadał tam wiernym o Imperatorze jako o Ojcu Ogniu i Żarze. Huty stali, które tam funkcjonowały, napęłniły go ideą broni. Wraz z najlepszymi inżynierami stworzył miecz, który wypala herezję z każdego, kto dotknie ognia z samego serca planety Engyras V.

Ostrze osobiste „Lanca”

Błyskawiczne uderzenie, którego nikt się nie spodziewa. Ostrze zabójcy, które ukryte jest pod szatą. Cios w korpus heretyka, by w jednej chwili przebić jego trzewia ostrzem, które nie pozwoli mu ujrzeć nowego dnia. Broń dla zawodowców, zabójców i do osobistej ochrony.

Nóż energetyczny „Wulkan”

Inżynierowie nieustannie próbują miniaturyzować broń energetyczną do jak najmniejszych rozmiarów. Ich wysiłek zaowocował nożem energetycznym „Wulkan”. Ilość mocy na pomniejszonej powierzchni wywołała dodatkowy efekt. Gdy uruchomi się to urządzenie, ostrze noża musi pomieścić wielki ładunek, co powoduje jego rozgrzanie do czerwoności. W efekcie broń stała się jeszcze bardziej śmiertelna.

Bot ochronny „Fidem”

Boty ochronne to proste konstrukcje, które pełnią podstawowe zadania jak: stróżowanie i ochrona obiektu. Proste oprogramowanie oraz łatwa kontrola pozwalają zabezpieczyć wyznaczone terytoria bez potrzeby zatrudniania ludzi. Stają się coraz popularniejszym środkiem zapobiegawczym włamaniom i kradzieżom. Coraz modniejsze stają się też walki botów ochronnych. Część z nich jest modyfikowana jako ochrona osobista. Ich algorytm pozwala na wykonanie kilku prostych poleceń jak: waruj, atakuj, zostaw itp. „Fidem” może zostać wyposażony w **pistolet laserowy**.



Pancerz: w zależności od rodzaju stopu z jakiego został wykonany, jego wartość pancerza na całym ciele wynosi 4 lub więcej. Tak samo Żywotność wynosi minimum 15. Decyzja w gestii MG.

Bot ochronny „Fidem”

15+

G⁴⁺

01-10

7+

PR⁴⁺

11-20

7+

LR⁴⁺

21-30

7+

K⁴⁺

31-40

7+

PN⁴⁺

71-85

7+

LN⁴⁺

86-90

7+

WW

35

WT

35

PER

35

35

US

35

ZR

35

SW

○

WP

○

S

35

INT

35

OCD

○

○

POŁOWA 3

PEŁNY 6

SZARŻA 10

BIEG 20

P. ZAGR. -

Akcja:	Zwykła
Skupienie Mocy:	Ambitny (+o) test wyczucia Osnowy
Zasięg:	9 metrów
Podtrzymywanie:	Akcja zwykła
Podtyp:	Koncentracja

Efekt: Na czas trwania mocy psionik oraz jego znajdujący się w zasięgu sprzymierzeńcy uzyskują premię plus 9 do Walki Wręcz, oraz Umiejętności Strzeleckich.

Efekt dodatkowy: Moc: Video Exitium: BG MOŻE poprosić MG o informację narracyjną dotyczącą najbliższej przyszłości dotyczącej miejsca lub zdarzeń, jakie przewiduje MG w swoim scenariuszu. (Sugerowana pomoc, tabela Porada dla MG: Proroctwa, str. 204 Podręcznika Głównego) Zasada dubletów nie obowiązuje.

Informacja dla MG:

Każde wykorzystanie efektu dodatkowego związanego z dojrzeniem przyszłości zbliża psionika do przejścia jego umysłu przez Tzeentcha. Fabularne wizje przyszłości będą się stawały coraz wyraźniejsze i dokładniejsze. Po okresie wyznaczonym przez MG (sugerowany limit wykorzystania Video Exitium to 9 razy) psionik powoli utraci kontrolę nad swym umysłem i stanie się orędownikiem boga zmian. Mistrz Gry powinien przedyskutować rolę psionika złamanego przez wolę Tzeentcha w drużynie. BG może postanowić o śmierci, ucieczce lub innym rozwiązaniu dla swojej postaci i oddać kartę postaci.

Miecze „Venenum”

By móc dzierżyć miecze „Venenum” trzeba poświęcić wiele miesięcy na ich studiowanie. Ta broń jest przeznaczona wyłącznie dla zabójców o najwyższych umiejętnościach. Wielcy mistrzowie zaprojektowali tę broń i tylko oni uczą, jak jej używać. By móc ich odnaleźć i pobrać nauki, trzeba spełnić wiele wymagań. Plotka niesie, że można ich odszukać na planecie Gregorn. Podczas poszukiwań trzeba

wypytać miejscową ludność i w rozmowie z nią użyć tajnego kodu - Victor Mortis. Ta broń zawsze występuje z modyfikacją **dozownik trucizn**.

Dozownik trucizn

W ramach akcji darmowej, postać dzierżąca zmodyfikowaną w ten sposób broń może nadać jej cechę specjalną Toksyczna (4) na czas jednej rundy. Dozownika trucizn można użyć 20 razy, nim będzie wymagał napełnienia. Napełnienie nie wymaga testu Rekwizycji, o ile postać znajduje się w miejscu, w którym dostępne są niezbędne składniki

Palnik laserowy „Igła Ognia”

Palniki laserowe są stosowane w górnictwie i przy pracach w stocznich, podczas spawania wielkich brył metalu i stali. Podczas tłumienia rewolty na jednej z Mega Stocznii, Arbitratorzy wykryli całe składy dziwnej broni, która przypominała rękojeść miecza. Po uchwyceniu ich w dłoń można było je uruchomić przez wciśnięcie guzika. I tak ukazało się im ostrze czystej energii długie na 1,5 metra. Jeden z Arbitratorów, którzy badali te przedmioty, został tym mieczem przebity na wylot. Jego pancerz nie stanowił żadnej ochrony wobec tej bezlitosnej broni. Po krótkim czasie promień energii znikł, a samej rękojeści nie sposób było utrzymać w wyniku jej nagrzania. Zmyślni konstruktorzy zminiaturyzowali palniki przemysłowe, tworząc niezwykle niebezpieczne narzędzia mordu.

Po tym odkryciu szybko rozpoczęto pacyfikację uprzedzającą. Gdy ostatni potencjalny rewolucjonista został zesłany do kopalni, magazyny tej broni zostały zamknięte w kontenerach i zabrane na hale magazynowe.





GRANATY I MATERIAŁY WYBUCHOWE

Mina pułapka „Skoczek”

Pułapki są starsze od Imperium, starsze od pierwszego człowieka, który wyprostował się na Świętej Terze. Miny cieszą się szczególnie złą sławą. Zwłaszcza te, które wyskakują z ziemi i ranią wszystko w zasięgu. Przeklinają je piechociarze, cywile i wszystkie inne stworzenia, które trafią w pechowe miejsce, w którym ukryta pułapka czeka na aktywację nawet setki lat po jej podłożeniu.

Miny zawsze występują z jedną z dwóch modyfikacji (do wyboru): **czujnik ciepła** lub **czujnik ruchu**.

Czujnik ruchu

Mina aktywuje się gdy w zasięgu jednego metra od niej czujniki wykryją ruch.

Czujnik ciepła

Mina aktywuje się gdy w zasięgu jednego metra od niej czujniki ciepła wykryją wzrost temperatury.

Granat statyczny

Granaty statyczne były między innymi stosowane w czasie Oczyszczenia Portu Kadillus. Ich zwolennikiem był zwiadowca Kosmicznych Marines, sierżant Naaman z 10 kompanii Kruczego Skrzydła. Potencjał tych granatów jest wprost proporcjonalny do umiejętności i zdolności taktycznych żołnierzy oraz akolitów, którzy będą z nich korzystać.

PANCERZE

Tarcza osobista „Helios”

Stres, paranoja, niepokój, panika, obawa i zwykły strach. To wszystko towarzyszy arystokratom i ich pobratymcom. Wielu z nich wypłaca olbrzymie sumy, by móc się ustrzec ostrza i kuli, bo kiedy stal spotyka mięso, nie ma już odwrotu.

Tarcza osobista „Helios” to bardzo małe urządzenie, które umyka wszelkim detektorom, a po wygięciu nadgarstka lub wciśnięciu guzika natychmiastowo roztacza się z niego mała tarcza pola rozpraszającego.

Ograniczone pole rozpraszające

Blask aktywnego pola rozpraszającego czyni użytkownika bardziej widocznym w warunkach słabego oświetlenia i w ciemnościach, nakładając karę -10 do testów ukrywania się. „Helios” działa na ograniczonej przestrzeni. Po uruchomieniu pojawia się dysk o promieniu jednego metra. Najczęściej tarcza osobista instalowana jest na bransolecie, pierścieniu, czy mankiecie rękawa. Tak by po uruchomieniu, można było instynktownie ukryć się za nią. Działa przez okres 10 rund; następnie bateria zużywa się i wymaga ponownego naładowania. (Zasady Pól Siłowych str. 168 Podręcznika Głównego Dark Heresy)

Pancerz skorupowy typu „Blatta”

Ciasny, ciężki i niewygodny. Oto jak w skrócie opisują go Strażnicy Pokoju na planecie Cel. Gubernator tego świata nakazał wyprodukowanie tych pancerzy na wypadek ponownego buntu wśród robotników farm. Poprzedni „incydent”, jak ma to w zwyczaju określać Sir Sno’Eye, zakończył się śmiercią 40% stanu Strażników Pokoju po tym, jak byli rozrywani przez prowizoryczne bronie, które docelowo były przeznaczone do zbiorów i

obróbki plonów. Robotnicy farm widząc opancerzonych w „Blatta” strażników, szybko określili ich mianem „Karałuchów”. I pod tą potoczną nazwą znani są wszyscy Strażnicy Pokoju, a gubernator planety Cel, Sir Sno’Eye, co dzień budzi się z rosnącą paranoją i strachem przed rewoltą.

Pancerz „Blatta” ma dostęp do zainstalowania kilku udogodnień, by móc go dostosować do stylu walki użytkownika:

Granatnik podwieszany

Ilość: 1 sztuka

Dodatkowa waga 2,5kg. Postać dzierżąca oręż wyposażony w granatnik podwieszany może w każdej turze wybrać czy korzysta z podstawowego uzbrojenia, czy podwieszanej wyrzutni. Nie może jednak użyć obu w tej samej turze. Granatnik posiada zasięg 45 metrów oraz parametry odpowiadające załadowanemu granatowi. Amunicja - 1szt. Ładowanie 1 runda.

Noktowizor

Postać z noktowizorem pomija kary wynikające z ciemności.

Komunikator

Hełm pancerza posiada mikrofon, słuchawki i możliwość ustawienia częstotliwości.

Szperacz

Stożkowy promień światła oświetlający teren do 30m. Po upływie 5 godzin baterie wymagają ładowania.

Maska przeciwigazowa

Posiadacz zyskuje premię +30 do testów Wytrzymałości wobec niebezpiecznych gazów i może powtórzyć rzut w razie niepowodzenia. Modele o dobrej jakości zwiększają premię o 10, z kolei egzemplarze kiepskiej jakości należy wymienić po upływie 10 godzin, gdyż filtr zapycha się i staje bezużyteczny.

Plecak Skokowy „Kometa”

Plecak skokowy to duże urządzenie zawierające silniki rakietowe. Użytkownik po jego uruchomieniu wznosi się wysoko powietrze, a następnie w kontrolowany sposób spada z dużą mocą w dół w ramach ataku. Plecak jest również przydatny do przeskakiwania przez wysokie przeszkody.

Bez odpowiedniego szkolenia użytkownik poważnie się porani w wypadku. Chociaż nieporęczny, głośny i nieco niebezpieczny w użyciu, jest idealny dla maksymalnej mobilności w atmosferze ziemskiej, a nawet w pustce kosmosu.

Cechy specjalne:

Rodzaj - antygravitacyjne

Pojazdy tego typu lewitują nad ziemią, przelatując z miejsca na miejsce w tumanach kurzu, wywołanych przez wirujące turbiny. Dzięki możliwości ignorowania sity grawitacji pojazdy te potrafią być bardzo szybkie i zwrotne, choć również delikatniejsze od naziemnych środków transportu. Plecak obdarzony cechą specjalną Antygravitacyjny korzysta z następujących reguł:

- Pojedynczym skokiem jest zdolny pokonać około 30 metrów nad powierzchnią ziemi.
- Pomija działanie trudnego terenu wszelkiego rodzaju (poza ewentualnymi elementami terenu wyznaczonymi przez Mistrza Gry).
- Zapewnia pilotowi premię +10 do wszystkich testów wykorzystujących manewrowość.
- Plecak skokowy nie jest pojazdem powietrznym, co uniemożliwia mu poruszanie się na wysokim pułapie. Nagła awaria układu napędowego wciąż może się jednak okazać brzemienna w skutki i spowodować katastrofalne rozbitcie o ziemię, nierzadko ze znaczną

prędkością. Plecaki tego typu podlegają specjalnym regułom Rozbijania się, opisanym na stronie 256 podręcznika głównego **Dark Heresy**.

Otwarty

Operator plecaka skokowego może być obierany za cel ataków poprzez użycie akcji strzału mierzono. Co więcej, może być raniony atakami wybuchowymi i miotaczami, jeśli znajduje się w polu ich rażenia. Operator plecaka może atakować nieprzyjaciół, korzystając z broni osobistej.

Głośna

Ryk silnika słychać z dystansu 1 kilometra.

Śmierć z powietrza

Operator „Komety” może zdecydować o wykonaniu skoku bojowego. Wówczas wykonuje Trudny (-20) test Zręczności. Zdany test oznacza, że operator z dużą siłą ląduje w wyznaczonym przez siebie miejscu, wywołując efekt broni: Ogluszająca (1) w promieniu 2m od miejsca lądowania. Nieudany test oznacza, że użytkownik plecaka przecenił swoje umiejętności i stracił nad nim kontrolę. Plecak podlega wówczas regułom Rozbijania się.

Wymagana zdolność i poziomu:

Na cztery łapy

Zdolności gimnastyczne i naturalne poczucie równowagi pozwalają Akolicie na upadek ze znacznej wysokości bez odniesienia obrażeń. Akolita automatycznie redukuje efektywny dystans wszelkich upadków o liczbę metrów równą swej premii ze Zręczności, ignorując ten dystans, jakby go nie było. Dodaje również +20 do testów akrobatyki, gdy wykorzystuje opcję skoku, o ile przyczynia się ten test do redukcji obrażeń po upadku. (str. 126 Podręcznika głównego **Dark Heresy**).

Zbroja balistyczna „Ranae”

Wiele części Desoleum jest niedostępnych i odciętych od świata z powodu zalania lub braku elektryczności. Nadal jednak znajdują się tam przedmioty, które mogą być sporo warte. Gang „Mroczniaków” wyspecjalizował się w przeszukiwaniu takich miejsc. Po wielu latach zapuszczania się w odcięte rejony Desoleum nauczyli się tam przebywać. Po kilku udanych eskapadach udało im się zakupić pierwszą zbroję balistyczną. Potem już było łatwiej. Pancerze tego typu zawsze są wyposażone w następujące modyfikacje: **aparat oddechowy, komunikator (patrz str. 12), okulary noktowizyjne, szperacz (patrz str. 12),**

Aparat oddechowy

Czyni użytkownika odpornym na działanie toksycznej atmosfery i pozwala przetrwać pod wodą. Zbiornik powietrza pozwala swobodnie oddychać przez około godzinę, po której musi zostać zmieniony w ramach akcji podwójnej.

Egzemplarze dobrej jakości posiadają dwugodzinną żywotność zbiorników, a aparaty kiepskiej jakości wymagają do zmiany butli dwóch akcji podwójnych.



Okulary noktowizyjne

Zapewniają postaci właściwość widzenie w ciemności (patrz strona 138). Soczewki o dobrej jakości tłumią również blask granatów fotonowo-błyskowych, czyniąc użytkownika odpornym na ich działanie.

Egzoszkieleł typu „Meduza”

Egzoszkieleły stają się coraz popularniejszym rodzajem wyposażenia Gwardzisty Imperialnego. Ich kompaktowa budowa, prosta obsługa, siła ognia oraz uwolnienie rąk piechura od obowiązku noszenia broni, dają zaskakujące rezultaty. Mimo że pancerz nadal jest w fazach testów, to jego wyniki są bardzo obiecujące.

Egzoszkieleł typu „Meduza” jest wyposażony w sprzężone karabiny laserowe. Hełm piechura posiada mikrofon, a karabiny zaczynają strzelać na żądanie operatora zgodnie z komendą „Ognia”; oraz przestają na komendę „Stop”. Ręczne sterowanie polega na wpięciu w rękawicę piechura sterownika. Można na nim ustawić trzy podstawowe opcje. Ognia pojedynczego, krótkiej serii, oraz ognia ciągłego.

Cechy specjalne:

Podwójnie sprzężona

broń obdarzona tą cechą specjalną zapewnia premię +20 do trafienia, lecz zużywa dwukrotnie więcej amunicji. Co więcej, strzelając z tej broni, za każde dwa lub więcej stopni sukcesu w teście ataku uzyskujesz dodatkowe trafienie. Gdy wyczerpie się amunicja, przeładowanie broni trwa dwukrotnie dłużej.

Dołączony ekwipunek

Powiększony magazynek: wartość Magazynka wzrasta o połowę (zaokrąglając w górę), co wiąże się z koniecznością korzystania z amunicji z kilku standardowych magazynków, by całkowicie naładować broń.

Hełm sterujący

To specjalnie zaprojektowany i stworzony wyłącznie do kontrolowania Meduzy hełm z wbudowanym celownikiem. Lufy dołączonych karabinów podążają za wskazaniem celownika umieszczonym w centralnym punkcie monokularów.

Pojedynczy karabin laserowy zamontowany na egzoszkielecie:

Karabin Laserowy				KLASA: Podstawowa	
ZAS. 80m	SZBST. P / 3 / -	OBR.	1K10+3 EN		
PEN. 0	MAG. 30	ŁAD. 2 Rundy	OBC. 4 KG.	DOST.	
UWAGI:					

Kombinezon „Raven”

Kombinezon „Raven” został opracowany na potrzeby Egzekutorów. Ujęcie heretyka lub przestępcy niejednokrotnie wymaga elementu zaskoczenia. Ciche lądowanie małej grupy zadaniowej w nieoczywistym miejscu daje silną przewagę. Lot jest bezgłośny, a radary nie wykrywają tak małych celów.

Lekki pojazd powietrzny (str. 185 PG): „Raven” jest

wyposażony we własny lekki silnik który ma energię na 20 minut lotu pionowego, unosząc operatora na wysokość jednego do dwóch kilometrów (lub 30 min poziomego). Następnie kombinezon jest wykorzystywany do powolnego, kontrolowanego opadania. Lot, jak i lądowanie, opiera się na testach zręczności. Maksymalny udźwig kombinezonu to 90kg. Pancerze tego typu zawsze są wyposażone w następujące modyfikacje: **aparat oddechowy**, **okulary noktowizyjne** (patrz: 14)

Aparat oddechowy

Zbiornik powietrza pozwala swobodnie oddychać przez około godzinę, po której musi zostać zmieniony w ramach akcji podwójnej. Egzemplarze dobrej jakości posiadają dwugodzinną żywotność zbiorników, a aparaty kiepskiej jakości wymagają do zmiany butli dwóch akcji podwójnych.



Tabela 1-1 Broń Dystansowa

Nazwa	Klasa	Zasięg	Szbst.	Obr.	Pen.	Mag.	Ład.	Cechy specjalne	Obc.	Dost.
Broń Niezaawansowana										
Karabin maszynowy M133 Minigun „Kosiarka”	Ciężka	100m	-/-/-10	1K10+10UD	3	100	3 Rundy	Przegrzewająca się	40kg	NS
Pistolet „B&B”	Pistolet	30m	P/-/-	1K10UD	0	10	Akcja	Wyważona	5 kg	SD
Miotacz gazu „Comitalibus”	Podstawowa	30 m	P/0/0	-	-	1	Runda	Halucynogenna(2), Wyrzutnia i Miotacz	5 kg	NZ
Broń Termiczna										
Pistolet termiczny „Calor Irae”	Pistolet	20m	P/-/-	1K10+10EN	8	2	Runda	Niezawodna, Termiczna	2 kg	NU
Broń egzotyczna										
Pistolet Laserowy: Brudna Ręka”	Pistolet	30m	P/2/-	1K10+2En	0	30	Akcja	Okaleczająca (2)*, niewyważona	5 kg	SD
Ciężka kusza „Scorpio”	Podstawowa	40 m	P/-/-	1K10+2Ud	1	5	Runda	Cicha, nieporęczna, niezawodna	5 kg	NS
Karabin Pulsacyjny „Zmora mutantów”	Ciężka	50m	P/-/-	1K10	0	5	2 Rundy	Ogłuszająca (4), egzotyczna	20 kg	NU
Kołkownica typu „Paxilox”	Ciężka	20m	P/-/-	<10 m = 1K10 >10>20m = 1K5 UD	<10 m=3 >10 m=1	6	Runda	Niecelna, ostra, kołkownica	5 kg	RZ
Broń plazmowa										
Pistolet plazmowy „Pila Proceins”	Pistolet	20 m	P/-/-	1K10+6 EN	4	10	3 Rundy	Przeciążalna, Przegrzewająca się	5 kg	RZ

* Cechę okaleczającą posiada tylko podczas walki wręcz. Podczas walki wręcz broń ma obrażenia równe 1K5+1RP i wartość Penetracji 1

Tabela 1-2 Broń Biała

Nazwa	Klasa	Obr.	Pen.	Cechy specjalne	Obc.	Dost..
Broń łańcuchowa						
Miecz łańcuchowy „Fama mortis”	Biała	1K10+5RP	3	wyważona	8kg	UN
Miecz łańcuchowy „Lacerate”	Biała	1K10+5RP	1	druzgocąca,głośna	6kg	SD
Dwuręczny miecz łańcuchowy „Imperium Victa”*	Biała	1K10+6RP	3	druzgocąca,niewyważona,głośna	12kg	SD
Broń niezaawansowana						
Tarcza „Viribus” **	Biała	1K5UD	0	Tarcza,kompaktowa	3kg	SD
Miecze „Venenum” ***	Biała, dwuręczna	1K10+5RP	2	ostra,toksyczna(4),wyważona,	6kg	NS
Broń egzotyczna						
Palnik laserowy „Igła Ognia”	Biała	10K10+1EN	3	Ładowana - 1 runda, przecinająca,przegrzewająca się	3kg	NS
Bot ochronny „Fidem”	Biała	1K10+3UD	1	kompaktowa,druzgocząca,okaleczająca (1)		
Miecz „Batorzyciel”	Biała	1K10+2RP	0	Elastyczna, zapalająca	5 Kg	NS
Ostrze osobiste „Lanca”	Biała	1K10+2RP	1	błyskawiczny atak,dozownik trucizn,	4 kg	NZ
Nóż energetyczny „Wulkan”	Biała	1K10+2EN	2	energetyczna,okaleczająca(2)	2kg	NS
Broń psioniczna						
Fetysz psioniczny „Pugnus			Wartość WP			WY

*Do używania tej broni wymagana jest minimalna siła: 45 i zręczność: 40

**Gdy jest używana do obrony daje 1 punkt pancerza na chronionej lokacji.

*** Do używania tej broni wymagana jest minimalna walka wręcz: 50 i zręczność: 45

Tabela 1-3 Granaty i materiały wybuchowe

Nazwa	Klasa	Zasięg	Szbst.	Obr.	Pen.	Mag.	Cechy specjalne	Obc.	Dost.
Granaty i materiały wybuchowe									
Mina pułapka „Skoczek”	Inne	2m	-	1K10RP	2	-	rozrzutowa, wybuchowa(2)	5 kg	SD
Granat statyczny	Rzucana	pSx3	P/-/	Specjalne	-	1	Zatrzymanie czasu	0,5 kg	NS

Tabela 1-4 Pola Siłowe

Nazwa	Współczynnik ochrony	Obciążenie	Dostępność
Tarcza osobista „Helios”*	30	0,1 kg	NS

**Patrz cecha „Ograniczone pole rozpraszające” w opisie przedmiotu.*

Tabela 1-5 Pancerze

Nazwa	Chronione Lokacje	Punkty Pancerza	Maks. Zr	Obc.	Dost..
Pancerze Skorupowe					
Pancerz skorupowy typu „Blatta”	wszystkie	4	40	20 Kg	NZ
Pancerze Balistyczne					
Zbroja balistyczna „Ranae”	Wszystkie	3	50	30 kg	NZ
Pancerze Podstawowe					
Kombinezon „Raven”	Wszystkie	1	60	20 kg	RZ
Plecak Skokowy „Komet”	Korpus	2	-	10 kg	RZ
Pancerze egzotyczne					
Egzoszkielec typu „Meduza”*	korpus, głowa,	2	50	30 kg	NZ

**Dodatkowe właściwości i cechy specjalne są zawarte w opisie pancerza.*

Nowe Cechy

Kompaktowa

Ta lekka tarcza została zaprojektowana tak, by mogła spełniać kilka ról. Oprócz standardowego trzymania jej w dłoni posiada zestaw pasów pozwalających na jej założenie na korpus lub plecy. W dolnej części tarczy można rozłożyć trójnóg, na którym zostaje oparta, dzięki czemu w niekorzystnych warunkach można z niej stworzyć prowizoryczną ochronę.

Zatrzymanie czasu

Przedmiot po uwolnieniu swojego ładunku zamyka obszar w promieniu pięciu metrów w przymglonej bańce. Wszystko wewnątrz tej bańki zachowuje się, jakby czas diametralnie zwolnił. Kule naboju unoszą się w powietrzu i kręcą się powoli, wyznaczając swój tor lotu. Krople potu, krwi lub błota unoszą się majestatycznie. Efekt dotyczy wszystkiego, co zostało uwięzione w środku.

Efekt spowolnienia czasu trwa dwie rundy. Po ich upływie bańka gwałtownie się pomniejsza, implodując z głośnym syknięciem, a uwolnione obiekty i osoby wracają do swojej dynamiki.

GARAŻ SEKTORA ASKELLON

- Witaj w warsztacie „Cztery Kółka Marcusa”! Wyglądasz na osobnika poszukującego pojazdu. Motocykl, prawda? Skąd wiem? Widzę ten błysk w oku! Sam w twoim wieku oglądałem się za innymi, którzy posiadali swój transport.

Mężczyzna zrobił kilka kroków, by przejść na stronę klienta i wskazać na jeden z egzemplarzy na wystawie. Położył dłoń na siedzeniu Indry-2000. Srebrno-czarny poduszkowiec spoczywał na przygotowanym piedestale. Po samym wyglądzie było widać, iż takie pojazdy trafiają tylko na środkowe i wyższe poziomy kopców bądź do bogatszych obywateli spoza planety.

- Takie caczka trafiają wysoko oraz dużo kosztują. Co? Pozdrowienia od Wysokiego Joego? Trzeba było tak od razu... zaraz bym pokazał najlepszy towar.

Sprzedawca zmienił ton głosu na miłszy i zaciągnął się tanim cygarem. Zapach rozniósł się po pomieszczeniu, które i tak już pachniało sztucznym tytoniem, smarem i olejem.

Cztery Kółka Marcusa
Sektor Askellon, planeta Ferrom. Pytać o Marcusa Springsteena'a

Orinocan Trans-Rex

Częsty widok w niższych i środkowych poziomach Kopców na planetach Sektora Askellon. W przeciwieństwie do innych motocykli, plany do stworzenia Trans-Rena są dostępnejsze, jak i mniej skomplikowane. Przetworzone ze starszych modeli używanych za czasów Wielkiej Krucjaty, przez pokolenia były modyfikowane i naprawiane. Uwielbiane przez gangi kopców do przeprowadzania wyścigów, ale także i do walki. Opowiada się, iż to świat kopiec Orinoca jest tym, na którym

zapoczątkowano produkcję i eksport tych jednośladow.

Wersja ulepszona

Co śmielsi członkowie gangów bądź szaleńcy uważają, iż Trans-Ren nie porusza się wystarczająco szybko. Oni posiadają warianty ze zmodyfikowanym systemem napędowym, dzięki któremu osiągi prędkości są jeszcze wyższe. Wpływa to jednak na Manewrowość, zmniejszając ją o -20.

Wersja zbrojna

Istnieją warianty motocykla, które zostają wyposażone w lekki pancerz oraz karabin automatyczny pozwalający strzelać przed siebie. To zmniejsza Dostępność broni na NU.



Orinnocan Trans- Rex		Kołowy
PRZÓD: 10	BOK: 10	TYŁ: 10
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 120 km/h		PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 50 km/h
MANEWROWOŚĆ: 10	ROZMIAR: Ogromny	DOST. PW
PASAŻEROWIE: 0	STRUKTURA: 10	P. ZAGR. 0*
ZAŁOGA: Kierowca		
UWAGI: Motocykl, zdezelowany.		
* W wersji zbrojnej - poziom zagrożenia wynosi 5.		

Indra-2000

„Towar z wyższej półki! Szukasz szyku? A może klasy i dreszczyka emocji? Indra jest odpowiedzią!”

Te słowa są wizytówką firmy TFO pochodzącej z planety Ferrom. Jednej z niewielu, które stać na sprzedaż międzyplanetarną. Korporacja o dość długiej historii prężnie się rozwija, poszerzając swą gamę produktów o kolejne modele. Niestety dla niektórych ich celem są osoby ze średnich i wyższych poziomów kopca bądź bogacze spoza planety. Pojazd charakteryzuje się technologią, która nie jest już często spotykana - napęd poduszkowy. Nikt jednak nie kwestionował tego, gdy wydali prawie ogólnodostępne pojazdy na niej bazowane.

Wersja zamknięta

Jako iż firma jest znana z motta - „Nasz klient, nasz pan”, stworzono również wariant posiadający zamkniętą kabinę. Dzięki niej można dostać się w miejsca, w których ciężko by było wytrzymać z otwartą kabiną. Chociażby w miejscach z występującym kwaśnym deszczem bądź temperaturami wyższymi niż komfortowe. Dla tego modelu Dostępność zmienia się na Bardzo Rzadka.

Indra -2000		Poduszkowy
PRZÓD: 10	BOK: 10	TYŁ: 10
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 150 km/h		PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 60 km/h
MANEWROWOŚĆ: 0	ROZMIAR: Średni	DOST. RZ*
PASAŻEROWIE: 0	STRUKTURA: 10	P. ZAGR. 0
ZAŁOŻA: Kierowca		
UWAGI: Motocykl, poduszkowiec		
* Dostępność modelu z zamkniętą kabiną jest Bardzo Rzadka		

Caterpie NGO

Jeden ze środków transportu, który został oddany przez wojsko na potrzeby cywilne. Pojazd ten służy do transportowania ludzi przez ciężkie warunki światów pokroju

Armageddonu. Ciężki ośmiokołowiec na specjalne zamówienie przewiezie osoby chcące dostać się do innego kopca na planecie, których nie stać ich na podróż drogą lotniczą.

Całe karawany tychże pojazdów regularnie poruszają się między miastami chronione przez mrowie mniejszych jednostek. Choć topornej konstrukcji, pojazd dobrze się prowadzi, a jego atutem jest ogromna wytrzymałość na przeciwności losu.

Wersja Caterpie AT

Jest to zbrojny model tego transportowca, który został wyposażony w kilka stanowisk do obrony pojazdu. Niezbyt lubiany przez Gwardię Imperialną. Mimo to pojazdy zyskały dobrą opinię w oczach jednostek Obrony Planetarnej za swą solidną konstrukcję oraz niezawodność niezależnie od warunków.

Caterpie NGO		Kołowy
PRZÓD: 40	BOK: 45	TYŁ: 40
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 90 km/h		PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 40 km/h
MANEWROWOŚĆ: 20	ROZMIAR: Masywny	DOST. PW
PASAŻEROWIE: 0	STRUKTURA: 50	P. ZAGR. 5
ZAŁOŻA: Kierowca x 4		
UWAGI: Motocykl, poduszkowiec		
Środowiskowo zamknięty, zamknięty, wzmocniony pancierz.		

Uzbrojenie - karabin automatyczny

Na burtach Caterpie NGO zamontowane są dwie sztuki poniższej broni.

Karabin automatyczny				KLASA: Podstawowa
ZAS. 100 m	SZYST.	P/3/-	OBR.	1K10 +3 UD
PEN. 0	MAG. 30	LAD. 1 Runda	OBC. 5 KG.	DOST. ŚD
UWAGI:				

Bee-01

Potocznie zwany Pszczolą, ten pojazd służy bogatszym osobistościom do poruszania się między poziomami kopca. Dzięki niemu nie muszą spędzać czasu między pośledniejszymi ludźmi. W końcu kto by chciał przebywać w windzie magnetycznej z osobami, które mają ograniczony lub żaden dostęp do bieżącej wody i środków czystości. Ten osobisty transporter został zaprojektowany z myślą o pionowym starcie i lądowaniu. Obsługiwany przez dwóch pilotów oraz strzelców, może dostarczyć kogoś na miejsce spotkania lub dokonać szybkiej ewakuacji, gdy rozmowy nie pójdą w odpowiednią stronę. Pojazd nie przyjął się do armii imperialnej z powodu umów producenta z arystokratami jednego z kopców. Na początku próbowano forsować przetargi, jednak ostatecznie producent podpisał umowę wyłączności z głową jednego z rodów. Zapewniając sobie tym samym środki na dalszy rozwój.

Uzbrojenie

Bee-01 ma zamontowane dwie sztuki karabinu automatycznego (patrz str. 19)

Bee -01		Latający
PRZÓD: 40	BOK: 35	TYŁ: 35
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 80 km/h	PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 90 km/h	
MANEWROWOŚĆ: 0	ROZMIAR: Masywny	DOST. PW
PASAŻEROWIE: 10	STRUKTURA: 45	P. ZAGR. 5
ZAŁOGA: 2 pilotów		
UWAGI: Środowiskowo zamknięty, zamknięty Wzmocniony pancerz		

Arrow Nova Mk.2

Przez ich rozmiary poruszanie się po Kopcach zawsze było problematyczne. Kolej magnetyczna została zastosowana setki, a w niektórych częściach Imperium, nawet tysiące lat temu. Technologia może się różnić zależnie od miejsca, jednak jej źródło zawsze było to samo. Pociągi maglev poruszają się na trasach wyznaczonych przez specjalnie przystosowane szyny, zataczając kręgi po obrzeżach Kopca. Jest to szybki transport miejski oraz główne źródło poruszania się pracowników między domem a miejscem pracy. Zaprojektowane oraz zbudowane, by być przystosowane do mocnej eksploatacji, oraz łatwej i nieskomplikowanej naprawy w razie usterki. Według antycznego powiedzenia ze Starej Terry - „Kopnij parę razy, to zaskoczy.

Arrow Nova Mk.2		Kolej Magnetyczna
PRZÓD: 20	BOK: 10	TYŁ: 10
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 200 km/h	PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 90 km/h	
MANEWROWOŚĆ: 0	ROZMIAR: Masywny	DOST. RZ
PASAŻEROWIE: 10	STRUKTURA: 40	P. ZAGR. 0
ZAŁOGA: 3 maszynistów		
UWAGI: Zamknięty środowiskowo, kolejowy		



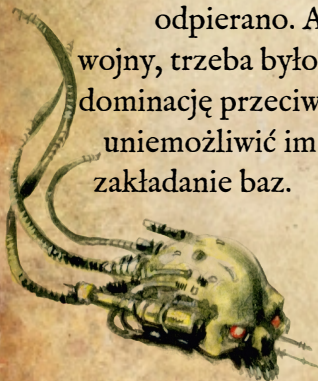
Sokole Oko

Pochodzące z planety Adderorth, Sokole Oko jest maszyną zwiadowczą. Wciąż rozwijająca się planeta dopiero udoskonaliła projekty maszyn, które wzbijają się w niebo, by obejrzeć planetę z góry. Przystosowany do lotów w atmosferze za pomocą dwóch silników oraz skrzydeł. Podobno projektantem nie był Kapłan Maszyny, a miejscowy człowiek, którego przez lata nazywano szaleńcem. Jednak mimo różnych szykan nareszcie udało mu się dopiąć swego i udowodnić, że mieszkańcy Adderorth nie muszą ciągle polegać na imporcie maszyn z innych planet Imperium. Niestety ta wersja historii tego wynalazku nie trafiła do publicznej informacji.

Sokole Oko		Powietrzny
PRZÓD: 15	BOK: 10	TYŁ: 10
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 140 km/h		PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 60 km/h
MANEWROWOŚĆ: 10	ROZMIAR: Ogromny	DOST. RZ
PASAŻEROWIE: 10	STRUKTURA: 45	P. ZAGR. 5
ZAŁOGA: 2 pilotów		
UWAGI: Środowiskowo zamknięty, zamknięty, Wzmocniony pancerz		

Wersja uzbrojona

To wersja, którą wyposażono w dwa karabiny automatyczne, którymi operuje drugi pilot. Potrzeba uzbrojenia przyszła razem z inwazją na planetę. Adderorth został zaatakowany przez oddziały heretyków i rebeliantów, których z ogromnym trudem odpierano. Aby przechylić szalę wojny, trzeba było znaleźć przeciwwagę na dominację przeciwników w powietrzu, uniemożliwić im lądowanie na planecie i zakładanie baz.



Takim oto sposobem Sokole Oko trafiło do powszechnego użytku wśród Wojsk Obrony Planetarnej.

Uzbrojenie

Sokole Oko ma zamontowane dwie sztuki karabinu automatycznego (patrz str.19)

Hawken Mk.IV

Jeden z niespotykanych pojazdów, które trafiły w ręce cywilów. Jego pierwowzorem były pojazdy z jednostek szturmowych z Elysiu. Transporter ten dzięki swej stabilności i możliwości wzniesienia się na niską orbitę zyskał wiele lat temu dużo rozgłosu. Umożliwiał bowiem przeniesienie jednostek poza zasięgiem wykrycia z jednego miejsca w drugie. Dzięki swej sile nośnej i możliwości wzniesienia się horyzontalnie jest też wykorzystywany jako pomoc na światach agrarnych przy wyciąganiu maszyny, które ugrzęzły w błocie, bądź do misji ratunkowych wysoko w górach. Najczęściej jednak jest stosowany do ćwiczeń jednostek obrony planetarnej oraz szybkich i niezapowiedzianych wypadów za linie wroga. Przez brak uzbrojenia maszyna jest często eskortowana przez myśliwce Marynarki Imperialnej.

Hawken Mk.IV		Latający
PRZÓD: 25	BOK: 15	TYŁ: 15
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 110 km/h		PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 70 km/h
MANEWROWOŚĆ: 20	ROZMIAR: Masywny	DOST. NZ
PASAŻEROWIE: 0	STRUKTURA: 30	P. ZAGR. 4
ZAŁOGA: 4 pilotów		
UWAGI: Latający, zamknięty środowiskowo, szczelny		

Ursus Fang Mk.III

Czołgi tego typu zostały zaprojektowane na planecie Hrax, dzięki wykorzystaniu starych technologii, których zapiski znajdowały się w jednym z antycznych infoskarbców. Choć nie są to starożytne plany pochodzące z SWK, to mieszkańcy są zadowoleni ze swoich czołgów, gdyż mimo ich zawodności mogą produkować je sami. To spowodowało wiele nieprzyjemności ze strony Adeptus Mechanicus, którzy próbowali zablokować produkcję tych maszyn i uznać je za techherezję. Jednak pośród oskarżycieli, znalazł się jeden - Magos Ursanius, który stanął po stronie mieszkańców planety. Udowodnił imperialne pochodzenie planów oraz potwierdził, że nie jest to herezja. Od tamtej pory te powolne niszczycielskie maszyny bronią planety, a czasem zdarza się, że ruszają z odsieczą na inne światy. Własna armia pancerna to swojego rodzaju rarytas, którego gubernatorzy nie mogą sobie odmówić.

Ursus Fang Mk.III		Lądowy
PRZÓD: 25	BOK: 15	TYŁ: 15
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 60 km/h		PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 20 km/h
MANEWROWOŚĆ: 10	ROZMIAR: Masywny	DOST. RZ
PASAŻEROWIE: 0	STRUKTURA: 30	P. ZAGR. 8
ZAŁOGA: 3 operatorów		
UWAGI: Gasiennicowy, opancerzony, zdezelowany		

Uzbrojenie

Ursus Fang Mk.III ma na wyposażenie poniższe rodzaje broni.

Działko automatyczne		KLASA: Ciężka
ZAS. 300 m	SZBST. P /3 /-	OBR. 3K10 +8 UD
PEN. 6	MAG. 40	LAD. 2Rundy
		OBC. 40 KG. DOST. NS
UWAGI:		

Ciężki karabin automatyczny		KLASA: Ciężka
ZAS. 100 m	SZBST. -/ -/8	OBR. 1K10 +4 UD
PEN. 3	MAG. 80	LAD. 2Rundy
		OBC. 30 KG. DOST. NS
UWAGI:		

Karoca Złoty Koń 2000

Z początku pojazd zaprojektowała miejscowa manufaktura dla jednego z dygnitarzy na

Forralis. Stworzono go z myślą o wygodzie oraz prezencji więc zadbano o to, żeby karoca była wysadzana drogimi kamieniami i zrobiona z metalu szlachetnego. Jak się później okazało, maszyna zyskała taki rozgłos, że inni również zaczęli zamawiać ten model w różnych wariantach. Słyszano ponoć nawet o takich wykonanych ze złota bądź srebra. Wewnątrz kabiny kierowcy jest zamontowany skryty serwitor, który kieruje maszyną. Firma produkująca Złotego Konia rozrosła się do znacznych rozmiarów, a wraz z nią urosła sława ich produktu.

Karoca Złoty Koń 2000		Kołowy
PRZÓD: 15	BOK: 10	TYŁ: 10
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 50 km/h		PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 25 km/h
MANEWROWOŚĆ: 0	ROZMIAR: Ogromny	DOST. PW
PASAŻEROWIE: 4	STRUKTURA: 30	P. ZAGR. 4
ZAŁOGA: Serwitor sterujący		
UWAGI: Drogie materiały, zamknięty		





Statek transportowy klasy Hexagon

Statki tej klasy zyskały popularność w sektorze Askellon dzięki swojej uniwersalności i niezawodności. Przez wiele lat projekty były skryte w kryptach infoskarbców, do czasu, aż pewien Magos nie odkrył ich na nowo, udowadniając ich wartość. Niedługo po tym wieści o tym odkryciu dotarły do planety Ferrum, która po zdobyciu planów rozpoczęła ich produkcję na ogromną skalę. Sławę zyskały podczas ewakuacji jednego z kopców na planecie Havarth, który został opanowany przez kult genokradów. Dzięki nim udało się ewakuować większość z władzy kopca. Po oblężeniu Havarth statki zostały rozpowszechnione na wiele światów jako transporty między planetą a okrętami na niskiej orbicie. Są stosowane zarówno przez Wolnych Kupców, jak i przez gildie transportowe do przewożenia towaru bądź ludzi.

Statek transportowy klasy Hexagon		Latający
PRZÓD: 40	BOK: 30	TYŁ: 30
PRĘDKOŚĆ PODRÓŻY: 150 km/h		PRĘDKOŚĆ TAKTYCZNA: 60 km/h
MANEWROWOŚĆ: 0	ROZMIAR: Masywny	DOST. PW
PASAŻEROWIE: 500	STRUKTURA: 30	P. ZAGR. 4
ZAŁOGA: 4 pilotów		
UWAGI: Zamknięty środowiskowo, zamknięty przed próżnią		

