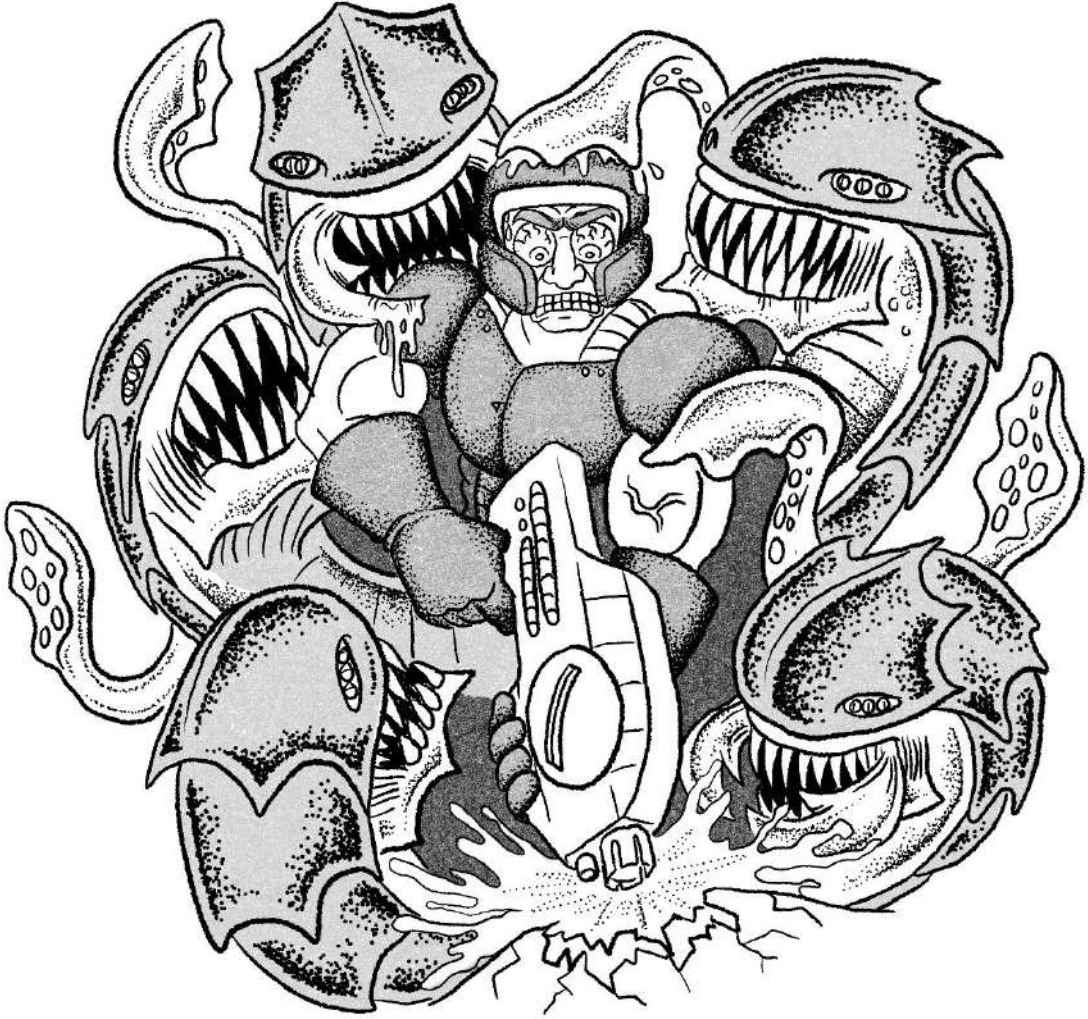


39,000

İNFAZ TIMİ



MAHŞER'İN KIYISINDA MÜFREZE SAVAŞLARI

39,000

İNFAZ TIMİ

GELECEĞİN KARA KASVETİNDE YALNIZCA SAVAŞ VAR.

İNFAZ TIMİNİ KUR, GÖREVE BAŞLA.

2026 – Savaş Masası – <https://savasmasasi.github.io/infaztimi/>

39,000: İnfaz Timi [CC0 1.0](#) ile lisanslandırılmıştır. Ücretsizdir.

Görseller: Gordy Higgins

İÇİNDEKİLER

Cehennem Dibi..... 5

Gezegenin Hikayesi.....	5
Savaş.....	5
İnfaz Timleri.....	5
Prometyum Ağı.....	5

Gerekenler 6

Model Figürler	6
Şablonlar.....	6
Zarlar.....	6
Gösterge.....	7
Diğer Gerekenler.....	7

Özellikler 8

Asgari Değer.....	8
Özellik Sinaması.....	8

Oyun Düzeni..... 9

Tur Aşamaları.....	9
Sıralama.....	9

Hareket..... 10

Hareket Sırası.....	10
Normal Hareket.....	10
Koşma.....	10
Hücum.....	10
Oyun Alanından Çıkma.....	10
Saklanma.....	10

Arazi 12

Açık Arazi.....	12
Zor Arazi.....	12
Çok Zor Arazi.....	12
Aşılmaz Arazi.....	12
Duvar Ve Engeller.....	12
Oynak Model Sendromu.....	12

Atış 13

Kim Ateş Edebilir	13
Görüş Hattı.....	13
En Yakın Hedef.....	13
Menzil.....	13
İsabet.....	13
İsabet Etkenleri	14
Menzil Etkenleri.....	14
Siper.....	14
7+ İsabet.....	14
Sinme.....	14
Yaralama.....	14
Yaralama Tablosu.....	15
Kurtulma Zarı.....	15
Hasar.....	16
Çoklu Yara.....	16
Yüksek Etki.....	16
Sinme.....	16
Dövüş İçine Ateş.....	17

Devrilmiş Savaşçıya Ateş.....	17
Cephane Sinaması.....	17
Gözetleme.....	17
Sürekli Ateş.....	18
İnfilaklı Silahlar	18
El Bombası.....	18
Alev Şablonu.....	19

Dövüş 20

Kim Dövüşebilir	20
Dövüş Sırası.....	20
Çarpışma Puanı Etkenleri.....	20
Saldırı Zarları.....	21
Silahlar.....	21
Zırh Etkenleri.....	21
Vahim Hata.....	21
Kritik Darbe.....	21
Savuşturma.....	21
Boğuşma (Çoklu Dövüş)	22
Kovalama.....	22
Devrilmiş Savaşçılar.....	22
Sinmiş Savaşçılar Ve Dövüş.....	22
Dövüşten Çıkma.....	22
Devrilmiş Savaşçılarla Dövüş.....	22
Özel Hasar.....	23

Liderlik 24

Yılgınlık Sinaması.....	24
Ne Zaman Sinanır?.....	24
Yılgın Savaşçılar.....	24
Bozgun.....	24
Cesaretin Sonu.....	25

Ek Kurallar 26

Düşme	26
Düşme Hasarı.....	26
Kör Kurşun.....	27
Patlayan Silahlar	27
Arazi Unsurlarına Saldırı.....	27
Korku.....	27
Dehşet.....	27
Nefret.....	28
Cinnet.....	28

Cephanelik..... 29

Silah Türleri.....	29
Silah Profilleri.....	29
Dövüş Silahları.....	30
Tabancalar	38
Temel Silahlar.....	42
Özel Silahlar	46
El Bombaları.....	56
Zırh	58
Mühimmat Ve Dürbünler	60
Özel Donanım	62
Biyomorflar	65

İnfaz Timi Oluşturmak..... 66

Tim Büyüklüğü.....	66
Puan Bütçesi	66
Roller.....	66
Savaşçıları Silahlandırma.....	67
Tim Kütüğü.....	67
Savaşçının Ölümü.....	67

Görevler..... 68

Karşılaşma	68
Yagma.....	68
Vurkaç.....	69
Baskın.....	70
Pusu.....	72
Kurtarma.....	72

Harekât..... 74

Harekâta Giriş.....	74
Harekâta Doğru.....	74
Harekâta İçin Toplanma.....	74
Prometyum Ağı'nda Av	75
Görev Sonrası: Savaşın Bedeli.....	76
Harekâtın Sonu: Zafer.....	76
Harekâtın Ötesi	77
Ağır Hasar	77
Gelişim	77
Beceriler	77
Özel Ajanlar	81

İnfaz Timleri 84

Uzay Komandosu İzçileri.....	84
İmparatorluk Muhafızları.....	87
Ork Veletleri.....	90
Muharip Rahibeler.....	93
Kaos Komandoları.....	96
Kara Ælf Cadı Meclisi.....	99
Hünerdiyar Ælfleri.....	102
Genugrusu Tarikatı	105
Bozfarisler.....	108
Alacalar.....	112
Engizisyon	115
Duatlar	118
Teknokratlar.....	120
Tiān	122
Böcekler	126

Mahşer Sistemi 130

Yıldız: Köz	130
Sistemin Gezegenleri	130
Mahşer Krizi.....	132
Taraflar.....	133
Ana Çatışma Bölgesi: Berzah	
Kovanaltı.....	137
Dramatis Personae.....	138
Sistem Haritası Özet Tablosu	139

CEHENNEMİN DİBİ

GEZEĞENİN HİKAYESİ

Mahşer, Dünya'nın kuzeydoğusunda, otuz dokuz bin ışık yılı ötede süzülmemektedir. Yüzlerce milyar insanın çalıştığı dev fabrika kentleri — kovankentler — gezegenin yüzeyini kaplar. Bu kentlerin imalathaneleri, binlerce ışık yılı uzaktaki orduları silahlandırır. Mahşer kaybedilirse İmparatorluk'un gücü büyük bir darbe yer.

Bu yüzden herkes ona hükmetmek istiyor.

SAVAŞ

Ork Cenkbeyi Gazkulu Demirbaş, Mahşer'e iki kez saldırdı. İkinci saldırıda gezegenin başkenti Berzah (Demirkovan), dışarıdan Ork ordularının kuşatmasıyla değil — içeriden ihanetle düştü. Kovankentin meşru yöneticisi ilan eden hain Vali Erman van Ştrap, Ork güçleriyle anlaşarak kentin devasa silah üretimini Gazkulu'ya devretti. Sadık kuvvetler, satılmış birliklerle ve yeşil derili tetikçilerle aynı anda savaşmak zorunda kaldı.

Van Ştrap öldürüldü. Ama savaş bitmedi.

Gazkulu, yeni ve daha büyük bir Hurraaa! peşinde gezegeni terk etti. Geride bıraktığı Ork orduları ise hâlâ orada: dağınık, vahşi ve durdurulamaz. İmparatorluk kuvvetleri de orada: yorgun, ikmal sıkıntısında, ama yılmıyorlar.

Üçüncü Mahşer Savaşı devam ediyor. Ne zaman biteceğini ise kimse bilmiyor.

İNFaz TIMLERİ

Berzah ve çevresinde muazzam ordular mevzilenmiş durumda. Her iki taraf da büyük hamleler yapmaktan aciz: cephe hatları

donmuş, ikmal yolları kesilmiş, hava desteği karşılıklı topçu ateşiyle etkisiz hâle gelmiş.

Bu çıkmazda kazanımlar ancak küçük timlerden geliyor.

Birkaç kişilik bir tim, büyük bir ordunun yapamayacağını yapabilir: gizlice sızar, sabote eder, saldırır ve kaybolur. Bir cephanelik patlatmak, bir su hattını kesmek, bir subayı sessizce ortadan kaldırmak — bunlar savaşın seyrini bin askerin çaresiz saldırısından çok daha etkili biçimde değiştirebilir. Bu yüzden her taraf kendi özel timlerini sahaya sürmüştür.

PROMETYUM AĞI

Berzah'ın gerçek savaş alanı, kentin kendisi değil — altındaki karanlıktır.

Prometyum Ağı, kovankentin temel ile çatı arasında uzanan dev boru-bağlantı ağıdır. Asırlarca eklenip değiştirilen bu labirent dar tüneller, sonsuz derinlikteki uçurumlar, çöken tavanlar, zehirli gaz bulutları ve yüzyıllardır kimsenin açmadığı kapalı kapılardan oluşur.

Büyük birlikler buraya giremez. Ama bir tim girebilir.

Her iki tarafın infaz timleri bu karanlık ağda birbirini avlıyor. Prometyum stokları ele geçiriliyor ya da tahrip ediliyor. Eski silah kasaları zorla açılıyor. İnfaz timleri, daha güçlü bir düşmanla yüz yüze gelmekten kaçınmak için kilometrelerce boru boyunca sürünüyor.

Bu oyunda rolünüz bu: hem avcı hem av.

GEREKENLER

Bu bölüm oyunu oynamak için gereken temel kuralları (hareket, atış ve dövüş) içerir. Bu kuralları okuduktan sonra ilk oyunlarınıza başlayabilirsiniz.

MODEL FIGÜRLER

Oyuncular "savaşçı" adı verilen modeller kullanır. Oynamadan önce bir infaz timi kurmak için yeterli savaşçıya ihtiyacınız vardır. Kendi timinizdeki modellere "dost", rakibin ekibindekilere "düşman" denir.

ŞABLONLAR

Oyunda üç şablon kullanılır:

- **Küçük patlama:** 3" yarıçaplı
- **Büyük patlama:** 5" yarıçaplı
- **Alev makinesi:** Damla şeklinde, yaklaşık 8" uzunluğunda

Bunlar bazı silahların etkisini belirler. Ekte verilen sayfayı çıktı alıp şablonları keserek kullanabilirsiniz.

ZARLAR

Standart zar (z6)

Normal altı yüzlü zar. Oyunun çoğu bu zarla oynanır.

Saçılma zarı*

Standart zarın modifiye edilmiş halidir. Rastgele yön belirler.

Topçu zarı**

2, 4, 6, 8, 10 ve "Tutukluk" işaretlidir. Saçılma zarıyla birlikte kullanılır.

Yuvarlama

Bir zar sonucu, özellik değeri veya başka bir değer bölündüğünde ortaya çıkan kesirler her

zaman yukarı yuvarlanır. Örneğin: 3'ün yarısı 2 olur (1,5 yukarı yuvarlanır).

z3 atmak

Bazen z3 atmak gerekir. Bunun için z6 atıp sonucu ikiye bölün (yukarı yuvarlayın).

Örn: 1-2=1, 3-4=2, 5-6=3.

Etken

Bazen zara +1 veya -1 eklenir (örn. z6+1). Verilen değeri toplayın/çıkarın.

Çoklu zar

Belirtilen sayıda zarı birlikte atıp toplayın. Örn: 2z6 için iki zar atıp, toplayın (sonuç 2-12 arası).

Çarpan

Belirtilen sayıda zar atıp sonuçları toplayın. Örn: z6x5 = 6 zar atıp 5 ile çarpın (sonuç 5-30 arası).

Tekrar atış

Bazı durumlarda zarı bir kez daha atabilirsiniz. Bu durumda ikinci atış geçerlidir. Aynı zar iki kez tekrar atılamaz. Birden fazla zarla yapılan bir atışı tekrar atarken (örneğin 2z6), yalnızca bazılarını değil, tüm zarları tekrar atmalısınız. İlk atışa uygulanan etkenler tekrar atışa da uygulanır.

İki veya daha fazla kural aynı anda hem tüm başarılı hem de tüm başarısız zarların tekrar atılmasını gerektiriyorsa hiçbir zar tekrar atılmaz; ilk sonuç geçerlidir.

Karşılaştırma

Her oyuncu bir zar atar, yüksek gelen kazanır. Beraberlikte tekrar zar atılır.

Rastgele seçim

Her şeye 1-6 arası sayı verip zar atın. 6'dan fazla şey varsa gruplayın.

GÖSTERGE

Koşma, gözetleme, yığın gibi durumları işaretlemek için gösterge kullanılır. Gerekğinde savaşçının yanına konur, durumun etkisi bitince kaldırılır.

DİĞER GEREKENLER

- **Oyun alanı:** En az 60x60cm, ideal 120x120cm düz yüzey
- **Arazi unsuru:** Ne kadar çok arazi unsuru olursa oyun o kadar iyi olur.
- **Şerit metre:** İnç ölçekli
- **Kâğıt, kalem:** Görev listesinde yaralanma, silahlar gibi bilgileri kaydetmek için

*Nasıl Yapılır: Saçılma Zarı

Standart bir zarı alın. 1 ve 6 işaretli yüzlerini olduğu gibi bırakın. 2-3-4-5 işaretli olan yüzlerinde boyalı olan ve zarın değerini gösteren beneklerden köşeye en yakın olan bir tanesini farklı bir renge boyayın (ya da o yönü gösteren bir ok çizin). Zar atıldığında saçılma, bu boyalı beneğin işaret ettiği yöne doğru olmuş kabul edilir.

**Nasıl Yapılır: Topçu Zarı

Diğer zarlardan farklı bir renkte bir standart zar alın. Zarı atıp gelen değer ikiyle çarpın. 6 ise tutukluk (kusurlu ateşleme) anlamına gelir.

Gösterge yapımı

Ekte sağlanan sayfayı çıktı alıp işaretli yerlerden keserek yeterli sayıda gösterge elde edebilirsiniz.



ÖZELLİKLER

Her savaşçının 1-10 arası değerlere sahip bir dizi özelliği vardır. Bu değer ne kadar yüksekse o kadar iyidir.

Hareket (HRK): Figürün bir turda kaç inç hareket edebileceğini gösterir. (genelde 4")

Dövüş (DVŞ): Figürün göğüs göğse dövüşteki yeteneğini gösterir.

Atış (ATŞ): Figürün menzilli silahları ne kadar iyi kullanabildiğini gösterir.

Kuvvet (KUV): Figürün ne kadar kuvvetli olduğunu gösterir. Dövüşte avantaj sağlar.

Dayanım (DYN): Figürün yaralanmaya ne kadar dayanıklı olduğunu gösterir.

Can (CAN): Figürün etkisiz hale gelmeden önce kaç yara alabileceğini gösterir. Çoğu figür için bu değer 1'dir.

Öncelik (ÖNC): Figürün tepki hızını ve tetikte olma halini gösterir.

Saldırı (SAL): Figürün göğüs göğse dövüşte kaç zar atacağını gösterir.

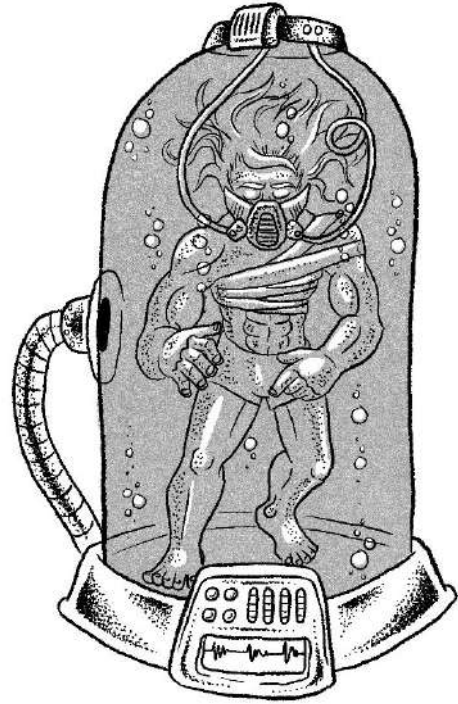
Liderlik (LDR): Figürün cesaretini ve kendisine hakimiyetini gösterir.

ASGARİ DEĞER

Özellikler 1'in (Liderlik ise 2'nin) altına düşmez. Can değeri 0'a dek inebilir.

ÖZELLİK SINAMASI

Z6 atılır. Zar, özelliğe eşit veya özelik değerinin altında gelirse başarılı kabul edilir. 6 ise her zaman başarısız kabul edilir. Liderlik sınaması için ise 2z6 kullanılır.



FIGÜR PROFİLİ

Bir savaşçının özellikleri figür profilinde gösterilir. Tüm bu bilgiler görev listesine kaydedilir.

Savaşçı	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Uzay Komandosu İzcisi	5"	4	4	4	4	1	4	1	8
Kıdemli Muhafız	4"	3	4	3	3	1	3	1	7
Ork Velet	4"	4	2	3	4	1	2	2	7

OYUN DÜZENİ

Oyunda iki taraf bulunur. Her iki taraf da birer infaz timini komuta eder.

Figürler ve arazi unsurları senaryoya uygun olarak masaya yerleştirilir.

Taraflar infaz timlerini sırayla komuta ederler.

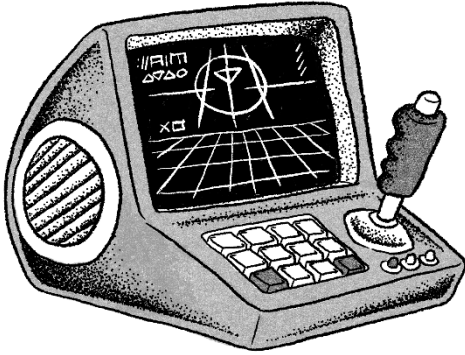
TUR AŞAMALARI

1. **Hareket:** Savaşçıları hareket ettir
2. **Atış:** Silahlarla ateş et
3. **Dövüş:** Her iki taraf da dövüşür (eşzamanlı)
4. **Toparlanma:** Korkudan toparlanmaya çalış

Bu oyun düzeni bitiş koşulu sağlanana kadar devam eder.

SIRALAMA

Aynı anda olan şeyler için aktif oyuncu sırayı seçer. Tur arası veya oyun öncesi/sonrası için karşılaştırmalı zar atılır, yüksek gelen taraf karar verir.



TUR AŞAMALARI

1

HAREKET

Savaşçılarınızı, hareket bölümündeki kurallara göre hareket ettirin.

2

ATIŞ

Savaşçılarınızla, atış bölümündeki kurallara göre, menzilli silahlarla atış yaptırın.

3

DÖVÜŞ

Dövüş aşamasında, göğüs göğse dövüşteki tüm savaşçılar aynı anda dövüşür.

4

TOPARLANMA

Toparlanma aşamasında, düşman ateşinden dolayı yılmış ya da hafif yara almış savaşçılarınız toparlanmayı deneyebilir.

HAREKET

Hareket aşamasında savaşçılarınizi hareket ettirebilirsiniz. Savaşçıları birer birer hareket ettirin. Bir savaşçının hareketini tamamlamadan diğerine geçmeyin.

HAREKET SIRASI

1. **Hücum edenler:** Önce hücum yapacakları belirtin ve hareket ettirin
2. **Zorunlu hareketler:** Örneğin yılğın düşüp kaçanlar
3. **Geri kalanlar:** İstedığınız sırayla

NORMAL HAREKET

Hareket aşamasında savaşçılar HRK değeri kadar (genelde 4") herhangi yöne hareket edebilir. Buna yukarı/aşağı merdivenler de dahildir. Bu mesafenin tamamını kullanmak zorunda değildırler. Hareketinin sonunda bir savaşçıyı, yüzü dilediğiniz tarafa bakacak şekilde çevirebilirsiniz.

Bir savaşçı hareket etmese de olduğu yerde yüzünü dilediği tarafa çevirebilir. Hareket etmeyen savaşçılar (buna bulunduğu noktayı terk etmeden yalnızca baktığı yönü değıştirenler de dahildir) *durağan* sayılır.

KOŞMA

Koşan bir savaşçı HRK değerinin iki katı kadar ilerler, ama o tur koşmaya odaklandığından ateş edemez. Savaşçının o tur koşmakta olduğunun bir işareti olarak, yanına bir *koşu* göstergesi koyun. Bu aynı zamanda onları, sıra rakibe geçtiğinde vurulmalarını da zorlaştıracak bir durumdur.

HÜCUM

Bir savaşçının düşmanla göğüs göğse dövüşe girmek için hücum etmesi gerekir. Hücum

geçmeden önce diğer savaşçıları hareket ettiremezsin.

- Görebildiği (bkz. *görüő alanı*) veya hücum menzilineki düşmana hücum edebilir
- **Farkındalık:** Görebildiği, saklı olmayan ve ÖNC x 2 mesafedeki düşmanlar
- Koşmada olduğu gibi iki kat hızla ilerleyip, düşmana kaide teması kurmak gerekir
- Birden fazla düşmana aynı anda hücum edebilirsin (riskli!)
- Hücum turunda Çarpışma Puanına +1 bonus

OYUN ALANINDAN ÇIKMA

Normalde savaşçılar alandan çıkamaz. Görevin gerektirdiği durumlarda, *Hareket* aşamasında kenardan çıkabilir.

SAKLANMA

Alçak duvar, köşe gibi yerlerin ardına saklanılabilir. Saklanan savaşçıyı bir *saklanma* göstergesi ile işaretleyin. Saklanma; hareket öncesinde, sonrasında veya hareket sırasında yapılabilir.

Saklıyken:

- Görülemez, vurulamaz (model kısmen görünse de)
- Ateş edemez veya hareket edip görünürse saklanma biter
- Koşan veya hücum eden saklanamaz
- Birkaç tur saklı kalabilir, arka tarafta hareket edebilir
- Düşman ÖNC değeri kadar (inç) yakına gelirse saklanma biter

Sessiz silahlar: Saklıyken sessiz silahla ateş edersen: 1-3 = görülür, 4-6 = saklı kalır.



ARAZİ

Savaş alanı pek çok farklı arazi unsuruyla kaplıdır.

AÇIK ARAZİ

Taban, platform, merdiven, kapılar vb. Herhangi bir etkisi yoktur.

ZOR ARAZİ

Dik yamaçlar, yoğun bitki örtüsü, sıvı atık havuzları, endüstriyel sızıntılar hızı yarı yarıya azaltır. 1 inçlik bir ilerleme 2 inç olarak sayılır. Koşmayı da yavaşlatır.

ÇOK ZOR ARAZİ

Katran, derin atık, dar geçitler vb. hızı dörtte bir oranında azaltır. 1 inçlik bir ilerleme 4 inç olarak sayılır.

AŞILMAZ ARAZİ

Toksik atık birikintileri, zehirli kül yığınları, duvarlar, çökmüş tüneller vb. aşılmaz arazi

olarak kabul edilir. Savaşçılar bu arazi unsurundan geçemezler.

DUVAR VE ENGELLER

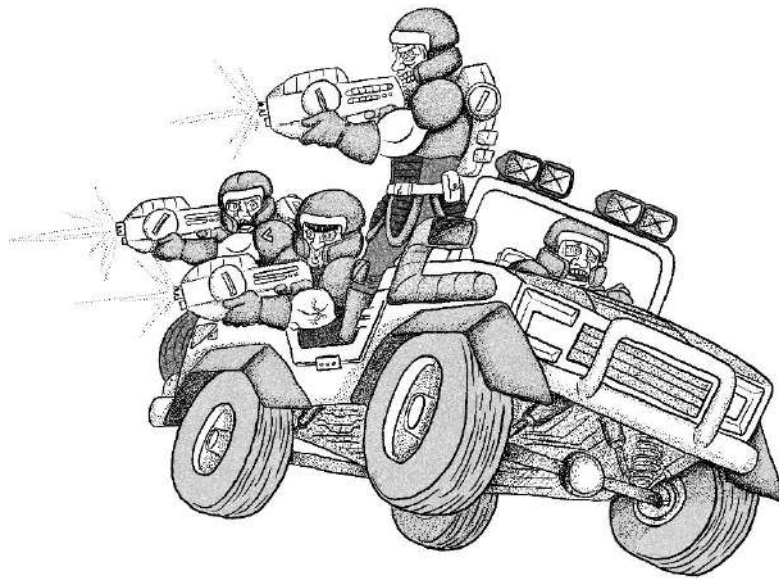
Bir savaşçı duvarlar, borular, küçük yıkıntılar vb. 1 inçten daha alçak veya daha sık olan arazi unsurlarını aşabilir. Hareketi etkilemez.

1-2 inç arası yüksek kabul edilir, 1 inç kadar olanlar ise alçak kabul edilir. Bunları aşarken HAREKET'in yarısını kullanmış sayılır.

2 inçten yüksek olanlar ise aşamaz.

OYNAK MODEL SENDROMU

Bazen araziyle figür tam oturmaz. İki oyuncu anlaşarak "gerçek" konumu belirtip, model daha güvenli yere koyabilirler. Figür hedef alınırsa, asıl yerine (görüş hattının kontrolü için) konur.



ATIŞ

Savaşçılar çeşitli silahlar taşır. Atış aşamasında her savaşçı bir kez, bir silahla ateş eder.

Atışlar tek tek çözümlenir. Atıcıyı seçin, hedefi seçin, isabet edip etmediğini çözümleyin, yaralanmayı ve hasarı belirleyin.

KİM ATEŞ EDEBİLİR

- Görüş hattı varsa ve uygun silahı varsa
- Hareket ettiyse de atış yapabilir (ama o tur koştuyorsa ateş edemez)
- Herhangi bir yöne ateş edebilir
- Düşmanla kaide temasındakiler ateş edemez

GÖRÜŞ HATTI

Hedefi görmek için figürün göz hizasına eğilip, sahaya bakın. Hedefin vücudunun bir kısmını görüyorsanız ateş edebilirsiniz. Sadece silah/kılıç ucu görünürse edemezsiniz. Savaşçılar da görüşü engelleyebilir.

İSABET

Z6 atın. Atış yapan savaşçının ATŞ değeri gereken zarı belirler.

Atıcının ATŞ değeri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Z6 sonucu	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

İsabet zarında 1 gelmesi, etkenlere bakılmaksızın her zaman ıska sayılır. Hiçbir koşulda kesin isabet yoktur.

EN YAKIN HEDEF

Bir savaşçı en yakın düşmana ateş etmelidir. Ama daha uzak hedefi vurması daha kolaysa ona ateş edebilir. Göğüs göğse dövüşteki veya yerde yatan düşmanı es geçebilir.

MENZİL

Hedef, savaşçının kullandığı silahın menzili dahilinde olmalıdır. Dilediğiniz zaman mesafeyi ölçebilirsiniz.

Örnek menziller:

Silah	Yakın Mesafe	Uzak Mesafe
Temren tabancası	0-8"	8-16"
Temren	0-12"	12-24"
Lazer tüfeği	0-12"	12-24"
Atgaç	0-12"	12-24"
Patlangaç	0-8"	8-16"

İSABET ETKENLERİ

Etken	Durum
-1	Kısmi siperde (hedefin yarısına kadar görünür)
-2	Siperde (hedefin yarıdan fazlası görünmüyor)
-1	Gözetlemedeyken ateş
-1	Hücum eden hedefe ateş
-1	Hedef önceki turda koştu
-1	Küçük hedef (1 inçten küçük - savaşçılar değil!)
+1	Büyük hedef (2 inçten büyük)

MENZİL ETKENLERİ

Tabancalar, ana silahlar ve özel silahlar menzile duyarlıdır.

Silah	Yakın Mesafe	Uzak Mesafe
Temren tabancası	+2	-
Temren	+1	-
Lazer tüfeği	+1	-
Atgaç	+1	-
Patlangaç	+1	-1

Ağır silahlar her menzilde aynıdır, yakında hareketli hedefi takip zordur.

Tam sınırdaki: örneğin 12” temren için kısa menzil sayılır.

SİPER

Kısmi siper: Hedefin yarısı görünür. İsabet zarına -1 ceza verir.

Tam Siper: Hedefin yarısından azı görünür İsabet zarına -2 ceza verir.

Saklı savaşçı siperdeyse görülemez, ateş edilemez.

7+ İSABET

Etkenler sebebiyle bazen gereken isabet zarı 7 ve üzeri bir değer olabilir. Bu durumda isabet zarı atın; 6 gelirse bir zar daha atın ve aşağıdaki tabloya bakın.

Gereken zar	7	8	9	10
İkinci z6	4+	5+	6+	Iska

SİNME

Savaşçı isabet alır almaz model sırt üstü yatırılır. *Sinmiş* olur.

İsabet hedefi yaralayabilir, öldürebilir veya önemsiz bir sıyrıktan ibaret olabilir. Bu sonranın işi. Şimdi isabetli atış onu yaralamış mı, buna bakacağız.

Not: Bazen bir savaşçı atış dışında da yara alabilir (bir silahın patlaması, düşme). Aksi belirtilmedikçe, her isabet sinmeye neden olur.

YARALAMA

İsabetli bir atıştan sonra bir yaralama sınaması yapın. Silahın KUVVET’i ile hedefin DAYANIM’ını karşılaştırın.

Örnek silah kuvvetleri:

Silah	Kuvvet
Temren	4
Ağır temren	5
Lazer tüfeği	3
Füze fırlatıcı	8

YARALAMA TABLOSU

Silahın KUVVET'ini hedefin DAYANIM'ı ile karşılaştırın. (-) işareti yaralamanın mümkün olmadığı anlamına gelir.

	HEDEFİN DAYANIMI									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SİLAHIN KUVVETİ	1	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3

KURTULMA ZARİ

Zırh Sınamaları

Bazı savaşçılar zırh kuşanmışlardır ve bu zırh yaralanmasını önleyebilir. Bunu çözümlmek için bir z6 atın. Zar yeterince yüksek gelirse zırh, savaşçının aldığı darbeyi sönümler.

Zırh	Gereken zar
Yumru derisi zırh	6
İzci zırhı	4+
Flak zırh	6

Zar 1 geldiğinde, kurtulma sınaması başarısız sayılır.

Bazı silahlar zırhlara karşı daha etkilidir. Bu silahın zırh sınama etkeni ile gösterilir. Örneğin bir temren -1 zırh etkene sahiptir. Bu da, temren isabetine karşı atılacak olan tüm zırh kurtulma zarlarına -1 ceza uygulanacağını anlamına gelir.

Dokunulmazlık Sınamaları

Bazı nadir ekipman veya yetenekler normal zırh yerine *dokunulmazlık kurtulması* verir. Dokunulmazlık sınamaları da zırh sınamaları gibi çözümlenir ama hiçbir etken almaz (fırıltan füze bile).

Bir savaşçı zırh veya dokunulmazlık sınamalarından yalnızca birini kullanabilir.



HASAR

Çoğu savaşçının CAN değeri 1'dir, bazıları ise 2 ve üzeri olabilir. Yaralandıkça CAN değeri düşer. Son CAN değerini de kaybedince, ilgili savaşçı için *hasar zarı* atın:

Zar	Sonuç
1	Sıyrık: Hafif bir yara. Oyun boyunca ATŞ ve DVŞ değerlerinden 1 azaltın.
2-5	Devrilmiş: Hedef yaralanıp yere devrilir, zor durumdadır. Figürü yüz üstü çevirin.
6	Saf dışı: Etkisiz hale getirilmiştir. Figür derhal oyundan çıkarılır.

Sıyrık

Hafif yaralı, dövüşebilir. Her sıyrık ATIŞ ve DÖVÜŞ'ü 1 azaltır. Bir savaşçı birden fazla sıyrık ile yaralanabilir. Eğer bir savaşçı halihazırda *devrilmiş* değilse, CAN değerini 1 olarak düzeltin ve figürü *sinmiş* konuma (sırtüstü) getirin.

Bir savaşçı ATIŞ ve DÖVÜŞ değerleri 1 iken bir sıyrık alırsa kan kaybından bilincini kaybeder ve saf dışı kalır.

Devrilmiş

Ağır yaralı veya baygındır. Yüz üstü yatırılır. Hareket aşamasında 2 inç sürünebilir, ancak başka bir şey yapamaz.

Oyuncu, toparlanma aşamasının sonunda yere devrilmiş olan figürler için hasar zarı atar.

- 1 Sıyrık: sinmiş (sırt üstü yatırılır).
- 2-5 Durumu değişmez
- 6 Saf dışı kalır.

Saf Dışı

Saf dışı kalmış bir savaşçı, oyundan çıkarılır. Aldığı hasarın boyutu (ölümcül olup olmadığı) daha sonra belirlenir.

ÇOKLU YARA

Bazı silahlar isabet ettiğinden birden fazla yaralamaya sebep olur. Figürlerin CAN'ı 0'dan daha az olamaz, ancak 1 CAN'ı kalan bir savaşçı için, fazladan her yaralama için bir hasar zarı atmanız gerekir. Örneğin, 1 CAN'ı kalan bir savaşçı 4 yara aldıysa, 4 kez hasar zarı atmalısınız.

Çoklu *devrilmiş* etkisi bir şeyi değiştirmez ancak çoklu *sıyrık* etki eder. Hem sıyrık yarası alıp hem de yere devrilen bir savaşçı devrilmiş kabul edilir ancak sıyrıktan gelen cezalar da uygulanır.

YÜKSEK ETKİ

KUVVET'i 7+ olan silahlar yüksek etkili sayılır. Bu sebeple, ilk hasar zarında *saf dışı* sonucu, yalnızca 6 yerine, 5 veya 6 geldiğinde uygulanır.

Bu yalnızca ilk hasar zarında geçerlidir. Toparlanma aşamasında normal kurallar uygulanır.

SİNME

Çoğu zaman bir savaşçı isabet alıp vurulur ve siner, ancak devrilmez ya da saf dışı kalmaz.

Sinmiş bir savaşçı yerde sırt üstü halde kalır. Yalnızca, hareket aşamasında 2 inç sürünebilir.

Turun başında sinmiş haldeki bir savaşçı, turun sonunda sinmenin etkisinden otomatikman çıkarak toparlanır. Sonraki turda ise normal çatışmaya devam eder. Tur sonunda modeli doğrultun. Hareket etmediyse *durağan* sayılır.

Erken toparlanma

2 inç mesafede başka dost savaşçı varsa ÖNCELİK sınaması yapabilir. Başarırsa ayağa kalkar (doğrulur), normal hareket eder, çatışır. Hareket etmediyse *durağan* sayılır.

Dikkat: 2 inç içindekiler acemi veya devrilmiş yılğın düşmüş olanlarsa erkenden toparlanamaz!

DÖVÜŞ İÇİNE ATEŞ

Göğüs göğse dövüşteki savaşçılara ateş etmek risklidir; yanlış kişiyi vurabilirsiniz!

En yakın hedef göğüs göğse dövüşteyse ona ateş etmek zorunda değilsiniz.

Dövüş içine ateş ederseniz:

- Normal isabet hesabı yapın
- İsabet ederse, kimin vurulduğunu rastgele belirle (dost da olabilir!)
- Tüm dövüşenler arasında eşit şans

DEVİRİLMİŞ SAVAŞÇIYA ATEŞ

Yere devrilmiş hedefi atlamak zorunda değilsiniz ama isterseniz onu hedef alabilirsiniz. (acımasızca!).

Devrilmiş figür zaten yaralanırsa tekrar hasar zarı atılır:

- *Sıyrık* ile sonuçlanırsa daha fazla ceza alır.
- *Devrilmiş* sonucu gelirse yok sayın.
- *Saf dışı* ile sonuçlanırsa oyundan çıkarın.

CEPHANE SINAMASI

Atış zarında 6 atarsanız silah arızalanmış veya cephanesi bitmiş olabilir. Cephanesi bitmiş için zar atın.

Her silahın bir cephanesi vardır. 2z6 atın. Eğer zar silahın cephanesi değerinden düşükse silah bozulur ve oyun boyunca kullanılamaz. Eşit veya yüksekse sorun yoktur.

Tamir ve İkmal

Bozulan veya cephanesi biten silahlar sonraki savaş için tamir edilir, cephanesi yenilenir. El bombaları ve benzeri özel ekipmanlar da yenilenir.

GÖZETLEME

Sıra sizdeyken ateş etmek yerine savaşçılarınız gözetlemeye geçerek, sıra rakibinizdeyken gözetleme alanında beliren düşmana ateş edebilir Buna **gözetleme** denir.

Gözetlemeye geçen bir savaşçı

- Tur boyunca başka bir eylem gerçekleştiremez
- Hareket edemez (dönebilir), ateş edemez, saklanamaz, (saklıysa kalabilir)
- Gözetleme göstergesi ile işaretlenir.

Sıra rakipteyken

- Önündeki 90° açıdaki herhangi hedefe ateş edebilir
- İsteddiği anda (hareket öncesi, sonrası veya sırasında ateş edebilir

Gözetleme Cezası

Gözetlemedeki savaşçılar isabet zarlarına -1 alırlar.

Koşan hedefler

Hedefin (önceki tur değil) geçerli turdaki hareketi kabul edilir.

Gözetleme Bitişi

Ateş ettikten sonra veya kendi turunuz başlayınca gözetleme biter, göstergesi kaldırılır.

Savaşçı vurulursa veya hareket etmek zorunda kalırsa (yılğın düşerse) gözetleme hemen biter.

Kaçamak Hedefler

Gözetlemedeki bir savaşçının hedefi, hareketine gözetlemecinin görüş hattı dışında başlayıp yine görüş hattı dışında bitiriyorsa

kaçamak hedef sayılır. Kaçamak hedefe ateş etmek için ÖNCELİK sınaması yapılır. Başarılıysa normal şekilde ateş edilir. Başarısızsa savaşçı yeterince hızlı tepki verememiştir ve o hedefe ateş edemez. Ancak gözetleme devam eder; aynı turda başka bir düşman belirirse ona ateş edebilir.

SÜREKLİ ATEŞ

Bazı büyük silahlar arka arkaya ateş ederek birden fazla hedefe isabet edebilir. Buna sürekli ateş denir. Bu özelliğe sahip silahlar ilgili bölümde belirtilmiştir.

Kullanım

Bu türden bir silah kullanırken tek bir el mi ateş edeceksiniz, yoksa sürekli ateş mi edeceksiniz belirtin. Tek el atışta normal atış kuralları geçerlidir.

Sürekli ateş

1. Silahın sürekli ateş zarı kadar z3 atın (örneğin sürekli atış değeri 2 olan bir silah için 1 ya da 2 z3 atmayı seçebilirsiniz) ve toplayarak silahın atış sayısını bulun.
2. Her atışı ayrı hesaplayın
3. İlk atış ana hedefe, diğerler ise ana hedefin 4 inç yakınındaki herhangi bir hedefe
4. Cephane sınaması gerektiren bir atış olursa derhal çözün, sonra geriye kalan atışları yapın.
5. Hedef (görüşten) kaybolursa kalan atışlar boşa gider; ama yine de cephane sınaması için zar atmanız gerekir.

İNFİLAKLI SİLAHLAR

Bazı silahlar patlayan mermi/enerji atar. Küçük veya büyük patlama şablonu kullanırlar.

Kullanım

Hedefi seçin, isabet zarı atın.

İsabet ederse; şablonu hedefin tam üstüne koyun. Şablonun tamamen içindekiler

vurulur. Şablonun kısmen içinde kalanlar için ise zar atın; 4, 5, 6 gelirse vurulurlar.

Iskalarsa; saçılma zarı ile topçu zarını birlikte atın. Topçu zarı, hedeften kaç inç uzağa saptığını, saçılma zarı ise hangi yöne doğru saptığını gösterir. Tutukluk (6) gelirse patlamamış sayılır ve etkisizdir. İsabet ve tutukluk birlikte gelirse, başarısız bir cephane sınaması anlamına gelir.

Azami saçılma

Atıcı-hedef mesafesinin yarısından fazla sapamaz (10" mesafe = azami 5" sapma). Ama normal görüş hattı/açı/menzil dışına çıkabilir.

EL BOMBASI

Savaşçıların pek çok farklı el bombası türüne erişimi vardır. Savaşçı el bombası taşıyorsa tüm çatışma boyunca yeter; biter mi diye takip etmeye gerek yoktur.

Bir savaşçı atış yapmak yerine el bombası fırlatabilir. El bombası fırlatmak da normal bir atış gibi çözümlenir.

Bir savaşçı, KUVVET özelliğinin üç katı kadar menzildeki bir hedefe el bombası fırlatabilir.

El Bombalarının Patlaması

El bombaları büyük patlama şablonu kullanır. Iskalayınca diğer patlayıcı silahlar gibi saçılır, ama saçılma mesafesi yarıya iner (topçu zarı ÷ 2). Ancak azami saçılma sınırı yoktur; bomba her yöne fırlayabilir.

Örnek: 2" mesafedeki hedefe atılan bomba 5" kadar saçılabilir.

El bombaları engellerin arkasına atılabilir. Bu yüzden:

- Siperdeki hedefe atışta: sadece -1 ceza
- Kısmi siperdeki hedefe: ceza yok
- Diğer etkenlerse normal uygulanır

Not: Bu bonus bomba atarlar için geçerli değildir.

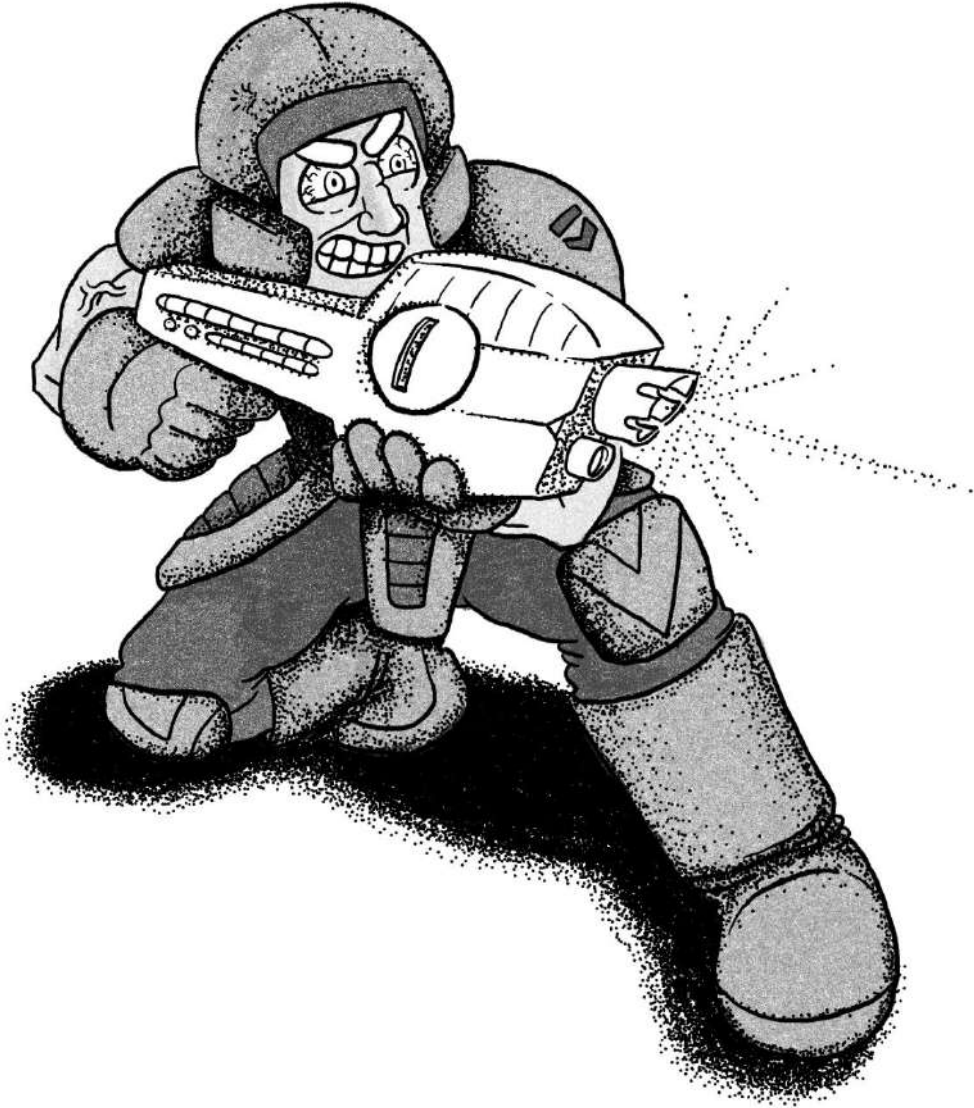
ALEV ŞABLONU

Alev silahları damla şeklindeki şablonu kullanır.

Kullanım:

1. Şablonun dar ucunu atıcıya, geniş ucunu hedefe gelecek şekilde koyun.
2. Şablon hedefin üstünde ortalı olmalı, kenarlara kaydıramazsınız.
3. İsabet atışı gerektirmez. (Otomatik isabet)

4. Tamamen içindikiler vurulur, kısmen içindikiler içinse zar atılır; 4, 5, 6 gelirse vurulurlar.
5. Menzil/siper cezaları uygulanmaz; alev siperi aşar.



DÖVÜŞ

Göğüs göğse dövüş en tehlikeli çatışma türüdür. Kılıç, bıçak, sıfır mesafeden ateş, yumruk, tekme... her şey mübah.

KİM DÖVÜŞEBİLİR

Kaide teması halindeki savaşçılar göğüs göğse dövüşte sayılırlar. Bu yalnızca hücum ederek ya da kovalama ile olur.

Dövüş aşamasında, sıranın kimde olduğu fark etmeksizin, **her iki taraf** aynı anda dövüşür. Birden fazla dövüş varsa, sıra kimdeyse çözümleme sırasını o belirler.

Dövüşen savaşçılar başka bir şey yapamaz.

DÖVÜŞ SIRASI

Teke tek dövüşler için aşağıdaki sırayı izleyin

1. Saldırı zarı at	Her oyuncu savaşçısının SALDIRI değeri kadar z6 atar
2. Kazananı belirle	Her oyuncu en yüksek gelen zarını seçer. Savaşçının DÖVÜŞ değerini ekler. Etkenleri ekler. Bu toplama çarpışma puanı denir. Çarpışma puanı kıyaslanır, yüksek olan kazanır. Eşit olan durumlarda ÖNCELİK değeri yüksek olan kazanır. O da eşit ise yenilememiş sayılırlar.
3. İsbet sayısı	Çarpışma puanları arasındaki fark isabet sayısını belirler. Eşitlik durumunda (ÖNCELİK ile) galip geldiğinde ise 1 isabetli vuruş anlamına gelir.
4. Yaralama	Her isabetli darbe için bir yaralama zarı atın. (Atış kurallarıyla aynı.)
5. Kurtulma	Zırh/dokunulmazlık kurtulmalarını atın. (Atış kurallarıyla aynı)
6. Hasar	Hasar zarı atın. (Atış kurallarıyla aynı)

ÇARPIŞMA PUANI ETKENLERİ

Etken	Durum
+1	Vahim hata: Rakibin her vahim hata zarı (1 gelen zarlar) başına
+1	Kritik darbe: Her kritik darbe başına (fazladan 6'lar)
+1	Hücum: Savaşçın hücum ettiyse
+1	Yüksekte: Savaşçın daha yüksek bir zeminde ise
-1	Yüklü: Savaşçın ağır silah/ekipman taşıyorsa
-1	Engel: Savaşçın engelin arkasında kibri hedefe hücum ettiyse (sadece hücum ettiğin turda)

SALDIRI ZARLARI

Savaşçının saldırı değerine eşit zar atın. Yalnızca en yüksek değer sayılır, ancak daha fazla zar daha yüksek darbe şansı demektir. Aynı zamanda *vahim hata* ve *kritik darbe* şansı da atar!

SİLAHLAR

Sadece göğüs göğse dövüş silahları ve tabancalar kullanılır. Her savaşçının en az bir bıçağı vardır.

Bir savaşçı her iki elinde birer silah taşıyorsa (iki tabanca, iki bıçak, tabanca ve bıçak vb.) bir ek saldırı zarı atar. Cephanesi bitmiş bir tabanca bu amaçla kullanılamaz. Bu bonus yalnızca tabanca ve/veya göğüs göğse dövüş silahı taşıyan savaşçılara uygulanır. Dövüş başında istediğiniz silahları seçin (savaşçının taşıdıklarından). Ağır/ana/özel silah taşıyanlar çift silah bonusu alamaz.

Dövüş sırasında silah değiştirilemez.

Birden Fazla Silah Kullanımı

Bir savaşçı tek bir silah kullanıyorsa, dövüşteki tüm isabetli darbeleri o silahla yapılmış sayılır. Silahın KUVVET değerini kullanarak sonucu belirleyin.

Bir savaşçı iki silah kullanıyorsa (her elde bir tane), isabetler sırayla dağıtılır: ilk isabet bir silahla, ikincisi diğer silahla ve bu şekilde devam eder.

ZIRH ETKENLERİ

Bıçak, kılıç gibi bazı göğüs göğse dövüş silahları, kullanıcının kendi KUVVET'ini temel alır. Aşağıdaki tabloya bakarak KUVVET değerinin Zırh Kurtulma zarı için atılacak bir zara etkisini belirle.

Bazı silahların ayrıca kendi Zırh Kurtulma etkeni de vardır. Bu etken, KUVVET'ten gelen etkene ek olarak uygulanır.

Figürün KUVVET'i	Zırh Kurtulma Etkeni
3 ve daha az	0
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

VAHİM HATA

1 gelen bir saldırı zarı vahim hata (tökezleme, silahı elinden düşürme vb.) sayılır. Her vahim hata için rakibiniz kendi Çarpışma Puanına 1 ekler.

Dövüşte tüm (SAL değerinde belirtilen sayıda) saldırı zarları atılır.

KRİTİK DARBE

İki veya daha fazla saldırı zarı attığında, gelen her 6 için şunu uygula:

- **İlk 6:** normal en yüksek sonucun olarak sayılır.
- **Sonraki her ek 6:** Çarpışma Puanına +1 ekler.

Örnek: 3 Saldırı zarı attın ve 6, 6, 3 geldi. İlk 6 en yüksek sonucun, ikinci 6 ise Çarpışma Puanına +1.

SAVUŞTURMA

Kılıçlı bir savaşçı, rakibini en yüksek saldırı zarını yeniden atmaya zorlayabilir. Ancak bunun için bir koşul vardır: rakibinin en yüksek zarı, senin en yüksek zarından büyük olmalıdır.

Her iki savařçı da kılıç taşıyorsa savuřturma hakkı karřılıklı olarak iptal olur.

İki kılıç taşıyan bir savařçı iki kez savuřturabilir; yani iki yeniden atıř zorlayabilir.

Unutma: Rakibinin 2+ saldırı zarı varsa, yeniden atılan zarı deęil, yeni en yüksek sonucu kullanabilir.

BOęUřMA (ÇOKLU DÖVÜř)

Birden fazla savařçı tek bir dūřmanla dövüřüyorsa, sayıca az olan savařçı her rakiple sırayla dövüřür. Sırayı çok olan taraf belirler.

Her sıradaki dövüř normaldir — ancak sayıca az olan savařçı her yeni rakiple dövüřürken o rakip bir ek saldırı zarı atar ve Çarpıřma Puanına +1 alır. Bu bonus birikir:

Rakip sırası	Ek saldırı zarı	Ek Çarpıřma puanı
1. rakip	-	-
2. rakip	+1	+1
3. rakip	+2	+2
4. rakip	+3	+3

KOVALAMA

Tüm göęüs göęse dövüř rakipleri etkisiz hale gelirse, savařcın anında 2" hareket edebilir. Bu hamle kimin sırası olduęundan baęımsız gerçekteřir ve bir sonraki hareket ařamasını etkilemez.

Bu 2" ile:

- Siper arkasına geçebilirsin.
- Yeni bir dūřmanla dövüře girebilirsin.
- Engelleri cezasız ařabilirsin (dięer arazi cezaları geçerlidir).

Eęer kovalama hamlesiyle yeni bir dövüře girersen, o tur için daha fazla saldırı yapamazsın — dövüř bir sonraki göęüs göęse

dövüř ařamasında devam eder. Bu hamle hücum sayılmaz, bu yüzden hücum bonusu uygulanmaz ve silah deęiřtiremezsin.

DEVİRİLMİř SAVAřÇILAR

Bire bir dövüř: Yere dūřen savařçı doęrudan saf dıřı kalır. Rakibi son darbeyi vurur ve model masadan kaldırılır.

Çoklu dövüř (boęuřma): Yanında müttefiki olan savařcının hayatta kalma řansı daha yüksektir.

Bir taraftaki tüm savařçılar yere devrilirse, hepsi otomatik olarak saf dıřı kalır.

Eęer ayakta kalan silah arkadaşları varsa, yere devrilen savařçılar için Hasar tablosu uygulanır.

SİNİMİř SAVAřÇILAR VE DÖVÜř

Göęüs göęse dövüřteki savařçılar sinemez. Dövüř sırasında isabetli bir atıřın hedefi dahi olsalar onları sindirmez. Sinmiř haldeyken hücumu uğrayacak olurlarsa, sinme hemen sonlanır.

DÖVÜřTEN ÇIKMA

Dövüře girildięinde, hareket ařamasında dövüřten çıkılamaz. Savařçılar saf dıřı kalana, dūřmanları etkisiz hale getirene ya da yıldırana dek dövüřmek zorundadır.

Buna tek istisna, boęuřmadaki arkadaşlar dövüře devam ettięi sürece devrilmiř savařçılar sürünerek uzaklařabilir.

DEVİRİLMİř SAVAřÇILARLA DÖVÜř

Yere devrilmiř bir savařçıya hücum eden savařçı, eęer göęüs göęse dövüřte bařka rakibi yoksa, dövüř ařamasında, o dūřmanı otomatikman saf dıřı bırakır.

Saldıran savařçı bir kovalama hamlesi yapabilir.

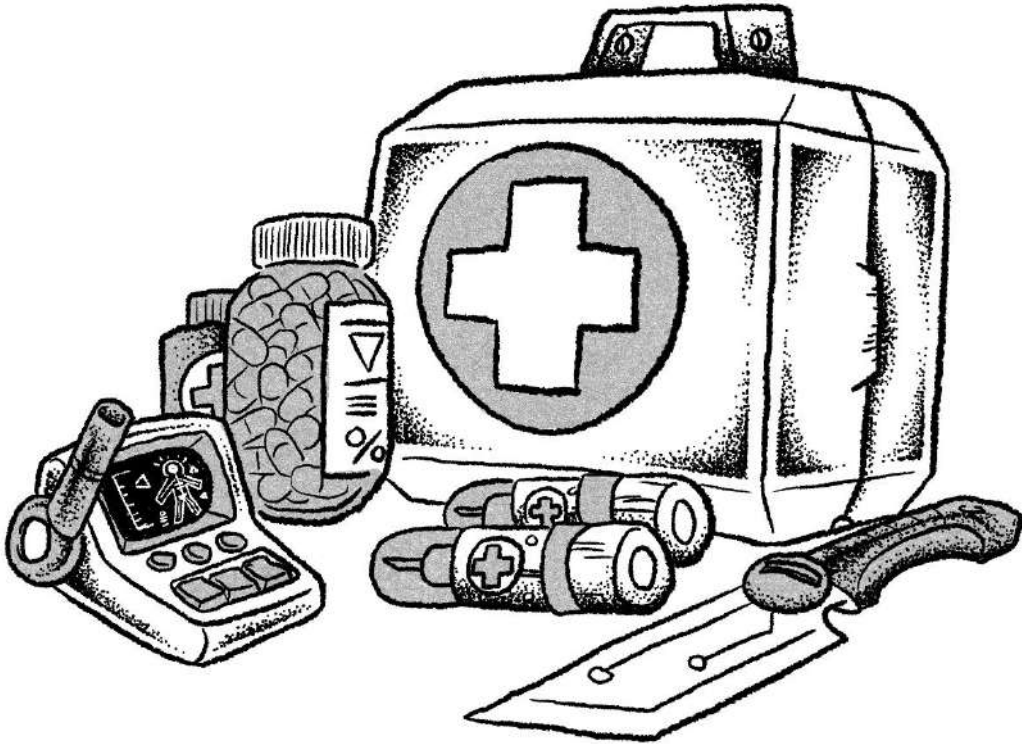
Eğer bu kovalama hamlesi savaşçıyı başka bir *devrilmiş* düşmanla temas ettirirse, o düşman da anında saf dışı kalır. Ancak bu durumda ikinci bir kovalama hamlesi yapılamaz.

ÖZEL HASAR

Tetiklenme: Bazı silahların özel hasar kuralları, sadece hasar zarında doğrudan "saf dışı" sonucu çıktığında uygulanır.

Seçim Hakkı: Eğer birden fazla silah aynı anda "saf dışı" sonucu doğurursa, hangi silahın özel kuralının uygulanacağına saldıran oyuncu karar verir.

İstisna: Eğer zar sonucu "devrildi" çıkarsa ve bu durum savaşçıyı otomatikman saf dışı bırakırsa, silahların özel hasar kuralları uygulanmaz.



LİDERLİK

YILGINLIK SINAMASI

Bir savaşçının cesaretini koruyup korumadığını belirlemek için yılginlık testi yapılır. 2z6 atın ve sonucu savaşçının LİDERLİK değeriyle karşılaştırın. Sonuç LİDERLİK değerine eşit veya düşükse sinama başarılı olur, savaşçı savaşımaya devam eder. Sonuç LİDERLİK değerinden yüksekse sinama başarısız olur ve savaşçı **yılgin** durumuna düşer.

NE ZAMAN SINANIR?

Bir savaşçı devrildiğinde veya saf dışı kaldığında, 2" içindeki her dost savaşçı derhal yılginlık sinamasından geçer.

YILGIN SAVAŞÇILAR

Yılginlık sinamasını geçemeyen savaşçı **yılgin** duruma düşer. İsterseniz yanına bir yılgin göstergesi koyun.

Siper Alma

Yılgin haldeki savaşçı derhal — normal oyun düzeni dışında — düşmandan uzağa ve siper doğru 2z6" kaçar. Bu mesafe içinde düşman tarafından görülemeyeceği bir siper varsa orada durur. Yoksa atılan mesafenin tamamını koşar. Sonraki hareket aşamasında da uygun sığınak bulana dek her tur 2z6" kaçırmaya devam eder. Olduğu yerde gizlenerek görüş dışı kalabiliyorsa bunu yapar (bkz. Saklanma). Yılgin savaşçı siperi koşturmak ve toparlanmaya çalışmak dışında hiçbir şey yapamaz: hareket edemez, ateş edemez.

Yılgin Savaşçılarla Dövüş

Yılgin bir savaşçıya hücum edilirse, DÖVÜŞ becerisi 1 kabul edilir. Göğüs göğse dövüş aşamasını atlatırsa — kazansa bile — aşama

sonunda otomatik olarak dövüşten kopar ve siper alır.

Dövüşten Kopma

Göğüs göğse dövüş sırasında yılgin düşen savaşçı, düşmana arkasını dönüp 2z6" kaçar. Sırtını döndüğü için düşmandan otomatik olarak bir yakın dövüş isabeti alır. Bu isabet, savaşçı hareket ettirilmeden önce çözülür.

Toparlanma

Yılgin savaşçı, toparlanma aşamasında siperde ve düşman tarafından görülemez durumda ise toparlanmayı deneyebilir. Bir LİDERLİK sinaması yapın: başarılıysa yılginlık kalkar ve normal savaşımaya devam eder; başarısızsa yılgin olarak kalır.

Aynı turda toparlanma yoktur: Kendi tarafının sırasında yılgin düşen savaşçı, o turun toparlanma aşamasında toparlanamaz.

Sinmiş ve Yılgin

Sinmiş bir savaşçı yılgin olursa sinme otomatik olarak kalkar ve siper alır. Yılgin savaşçılar sinmiş durumuna düşmez.

Devrilmiş ve Yılgin

Devrilmiş savaşçılar da yılgin olabilir. Ancak yaraları nedeniyle 2z6" yerine yalnızca 2" sürünerek siper doğru hareket ederler.

BOZGUN

Ağır kayıp alan bir infaz timi savaş alanını terk edebilir. Turunun başında, timin dörtte biri (%25) veya daha fazlası devrilmiş ya da saf dışıysa (yukarı yuvarla) bozgun sinaması yapılmalıdır. (Örnek: 10 savaşçılık bir timde 3 veya daha fazlası devrilmiş/saf dışıysa test gerekir.)

Harekatlarda timin yalnızca bir kısmı göreve çıkabilir; yalnızca göreve katılan savaşçı sayısı hesaba katılır. Görevi tamamlamak için gönüllü olarak ayrılan savaşçılar devrilmiş veya saf dışı sayılmaz.

Sınama: 2z6 atın. Sonuç tim liderinin LİDERLİK değerinden yüksekse sınama başarısız olur; tim çekilir ve oyun derhal biter. Sonuç eşit veya düşükse sınama geçilir ve savaş devam eder.

Tim lideri devrilmiş veya saf dışıysa onun LİDERLİK değeri kullanılamaz. Bunun yerine ayakta kalan (devrilmemiş, saf dışı olmayan) savaşçılar arasındaki en yüksek LİDERLİK değeri kullanılır.

CESARETİN SONU

Bozgun sınaması koşulları sağlandığında, oyuncu isterse sınama atmadan gönüllü olarak başarısız sayabilir. Bu durumda oyun derhal sona erer.

Harekatlarda timin yalnızca bir kısmı göreve çıkabilir; yalnızca göreve katılan savaşçı sayısı hesaba katılır. Görevi tamamlamak için gönüllü olarak ayrılan savaşçılar devrilmiş veya saf dışı sayılmaz.

Sınama: 2z6 atın. Sonuç tim liderinin LİDERLİK değerinden yüksekse sınama başarısız olur; tim çekilir ve oyun derhal biter. Sonuç eşit veya düşükse sınama geçilir ve savaş devam eder.

Tim lideri devrilmiş veya saf dışıysa onun LİDERLİK değeri kullanılamaz. Bunun yerine ayakta kalan (devrilmemiş, saf dışı olmayan) savaşçılar arasındaki en yüksek LİDERLİK değeri kullanılır.

CESARETİN SONU

Bozgun sınaması koşulları sağlandığında, oyuncu isterse sınama atmadan gönüllü olarak başarısız sayabilir. Bu durumda oyun derhal sona erer.

EK KURALLAR

Yeni oyuncuların başlangıçta bu bölümü atlaması önerilir. Deneyimli oyuncular buradaki kuralları oyunlarına ekleyebilirler.

DÜŞME

Prometyum Ağ'ının çok katlı geçitleri ve platformları, savaşçıların yüksekten düşmesi için bolca fırsat sunar.

DÜŞME SINAMASI

Bir savaşçı, kenarın 1 inç yakınında sinerse veya devrilirse, kenardan kayıp düşebilir. ÖNCELİK sınaması yapın; başarısızsa savaşçı kenardan düşer.

Kenarın 1 inç yakınında göğüs göğse dövüşü kaybeden savaşçı da ÖNCELİK sınaması yapar. Başarısızsa düşer.

Rastgele yöne hareket eden bir savaşçı kenara ulaşırsa ÖNCELİK sınaması yapar. Başarılıysa kenarda durur; başarısızsa düşer.

DÜŞME HASARI

Düşen savaşçı, düştüğü yüksekliğe (inç cinsinden) eşit Kuvvet'te otomatik bir isabet alır.

- **3" veya daha az:** 1 yara
- **3" üzeri:** z6 yara
- **7" ve üzeri:** Yüksek Etki kuralları uygulanır
- **10" üzeri:** Savaşçı otomatik olarak saf dışı kalır. Yaralama zarı atılmaz, kurtulma zarı atılmaz.

10" altı düşüşlerde kurtulma zarı atılabilir. Zırh etkenleri, göğüs göğse dövüşteki KUVVET etkenleriyle aynıdır (KUV4 = -1, KUV5 = -2, vb.).

Düşüp de devrilmeyen veya saf dışı kalmayan savaşçı sinmiş sayılır.

BAŞKA BİR SAVAŞÇININ ÜSTÜNE DÜŞME

Düşüş yolunda biri varsa z6 atın; 4-6 gelirse o savaşçı da isabet alır. KUVVET ve yara sayısı düşenle aynıdır. Vurulup da devrilmeyen veya saf dışı kalmayan kurban sinmiş sayılır. Her iki savaşçı da hayatta kalırsa, modelleri 1" arayla yerleştirin (göğüs göğse dövüşte sayılmazlar).

AŞAĞI ATLAMA

Bir savaşçı daha alçaktaki bir yüzeye isteyerek atlayabilir.

3" veya daha az yükseklik: ÖNCELİK sınaması yapın. Başarılıysa güvenle iner ve hareketine devam eder. Her 1" düşüş, hareketin ½" ine mal olur. (Örnek: 2" yürüyüp 2" atladıysa toplam 3" hareket harcamış olur.) Başarısızsa beceriksizce düşer ve normal düşme hasarı alır.

3" üzeri yükseklik veya kalan hareketi yeterli değilse: Normal düşme kuralları uygulanır.

KARŞIYA ATLAMA

Bir savaşçı yatay bir boşluğu, karşıya atlayarak geçmeyi deneyebilir. Savaşçıyı boşluğun kenarına kadar hareket ettirin ve z6 atın.

Zar sonucu, boşluğun inç cinsinden genişliğine **eşit veya yüksekse** atlama başarılı. Her 1" atlama, 1" harekete mal olur.

Zar sonucu **düşükse** veya **kalan hareketi atlanan mesafeyi karşılamıyorsa:** savaşçı boşluktan düşer. Normal düşme kuralları uygulanır.

KÖR KURŞUN

Bir savaşçı ateş edip ıskaladığında, mermi yolunun herhangi bir noktasında dost bir savaşçının $\frac{1}{2}$ " yakınından geçiyorsa, o dost savaşçıya kazara isabet edebilir. Bu yalnızca isabet zarında 1 geldiğinde ve dost savaşçı atıcıdan hedefe daha yakınsa gerçekleşir.

Ek bir z6 atın: 1 gelirse dost savaşçı vurulur. İsabeti normal şekilde çözümleyin. Birden fazla dost savaşçı yol üzerindeyse, hangisinin vurulduğunu rastgele belirleyin.

PATLAYAN SİLAHLAR

Kötü bakımlı silahlar, dengesiz mühimmat ve eskimiş enerji hücreleri patlamaya meyillidir.

Cephanelikte **güvenilmez** olarak işaretlenen silahlar için isabet zarında 6 geldiğinde cephanesini sinaması yapılır. Cephanesini sinaması sonucu 2 gelirse silah yalnızca bozulmakla kalmaz, aynı zamanda patlar.

Güvenilmez bir silahın cephanesinin değeri "otomatik" ise sinama otomatikman başarısızdır; yine de 2z6 atın — sonuç 2 gelirse silah patlar.

Patlayan silah, kullanıcısına kendi silahının KUVVET değerinden 1 düşük KUVVET 'te otomatik isabet verir. Şablon kullanan silahlar için şablon uygulanmaz; patlama yalnızca atıcıyı etkiler.

ARAZİ UNSURLARINA SALDIRI

Bazen bir savaşçı düşman yerine bir nesneye saldırmak, bir kapıyı kırmak, bir yakıt borusunu tahrip etmek, bir prometyum stoğunu patlatmak isteyebilir. Bu kurallar yalnızca görevlerde belirtildiğinde veya her iki oyuncu da kabul ettiğinde kullanılır. (Siperi aşmak için arazi unsuruna şablonlu silahla ateş etmek gibi hileler yasaktır.)

Arazi Profili: Arazi unsurları, savaşçılar gibi bir DAYANIM değerine ve sabit sayıda CAN'a

sahiptir. Örneğin bir prometyum stoğunun DAYANIM'ı 6, CAN'ı 1 olabilir. Arazi unsurları sinmez ve bozguna uğramaz.

Atışla saldırı: Normal bir hedefe ateş eder gibi isabet ve yaralama zarı atın. Çoğu yapı büyük hedef sayılır (isabet zarına +1).

Yıkım: Bir savaşçı atış aşamasında, 1" mesafedeki bir yapıya patlayıcı (kor bombası, lav bombası vb.) yerleştirebilir. Bu atış sayılır ama isabet zarı gerekmez — otomatikman isabet eder.

Göğüs göğse dövüş: Kaide temasındaki savaşçı, dövüş aşamasında yapıya saldırabilir. O tur ne ateş edebilir ne de düşmanla dövüşebilir. Savaşçı, profilindeki SALDIRI değeri kadar otomatik isabet verir. Sonuçlar normal şekilde çözümlenir.

KORKU

Korku, korkunç yaratıklar, doğaüstü güçler veya ağır hasarlar karşısında doğal bir tepkidir.

Korku veren bir düşman savaşçınıza hücum ederse LİDERLİK sinaması (korku sinaması) yapın. Başarısızsa savaşçı *yılgın* olur.

Korku veren bir düşmana hücum ilan ederseniz korku sinaması yapın. Başarısızsa savaşçı *yılgın* olmaz ama donup kalır — o turda hareket edemez ve başka hiçbir şey yapamaz.

DEHŞET

Dehşet, korkunun daha güçlü halidir. Dehşet veren yaratıklar aynı zamanda korku da verir; dolayısıyla hücum durumlarında korku kuralları da geçerlidir.

Ek olarak: Dehşet veren bir yaratığın turunun başında, yaratığın 8" yakınındaki her dost savaşçı için bir LİDERLİK sinaması (dehşet sinaması) yapılır. Başarısızsa savaşçı *yılgın* olur.

KORKU VEYA DEHŞET SAÇAN SAVAŞÇILAR

Korku veren bir savaşçı, korku sınaması yapmak zorunda değildir. Dehşet veren düşmanları yalnızca korku veren olarak sayar (8" dehşet sınaması uygulanmaz). Dehşet veren bir savaşçı ise ne korkudan ne de dehşetten etkilenir.

NEFRET

Nefret güçlü bir duygudur ve Prometyum Ağı'nda çetin düşmanlıklar geliştirir. Harekat sürecinde yaşanan ağır hasarlar nefretin kaynağı olabilir.

Nefret edilen düşmana karşı şu kurallar uygulanır:

- Nefret edilen düşmanı görebiliyorsa, tüm bozgun, korku ve dehşet sınamaları LİDERLİK değeri 10 kabul edilerek yapılır.
- Nefret edilen düşmanla göğüs göğse dövüşün ilk turunda, tüm saldırı zarlarını bir kez yeniden atabilir. (Savuşturma ilan edilmeden önce yapılır. Aynı zar iki kez tekrar atılamaz.) İkinci turdan itibaren normal dövüşür.
- Kovalama hamlesini nefret edilen düşmana hücum etmek için kullanmak zorundadır (mümkünse). Nefret edilen

düşman görüş alanındaysa kovalama ile sipere çekilemez veya uzaklaşamaz.

CİNNET

Bazı savaşçılar çatışma sırasında kontrolsüz bir öfkeye kapılabilir. Cinnet halindeki savaşçılar için şu kurallar geçerlidir:

- En yakın düşmana hücum etmek zorundadır (mümkünse).
- Saldırı değeri iki katına çıkar. (Örneğin SAL 2 olan çılgın savaşçı, SAL 4 ile dövüşür.)
- Savuşturamaz.
- Kovalama hamlesini düşmanla dövüşe girmek için kullanmak zorundadır; sipere çekilemez veya uzaklaşamaz.
- Korku, dehşet ve nefretten etkilenmez.
- Yılgın düşerse cinnet sona erer; hayatta kalma içgüdüğü devreye girer.
- **Kontrol altına alma:** Turun başında oyuncu, cinnet halindeki savaşçı için LİDERLİK sınaması yapabilir. Başarılıysa savaşçı bir sonraki turun başına dek normal hareket eder; çılgınlık kuralları o süre boyunca uygulanmaz. Bu tamamen isteğe bağlıdır — cinnetin devam etmesini tercih edebilirsiniz!

CEPHANELİK

Bu bölüm farklı silahları, zırhları ve ekipmanları açıklar. Her şeyi ezberlemene gerek yok - referans olarak kullan. Ekibindeki silahları öğrendikten sonra yenilerini ekleyebilirsiniz.

Bir infaz timi, ileriki bölümlerde belirtilen sınırlar dahilinde karşılayabildiği herhangi bir silahı kuşanabilir. Savaşçılar, modelin üzerinde görünen silahları taşır. Kılıfındaki tabancalar herhangi bir tabancayı temsil edebilir. El bombaları gizli taşınabilir; modelde görünmese de taşıyor sayılabilir. Her savaşçı, model üzerinde görünmese bile en az bir bıçak taşır.

SİLAH TÜRLERİ

Tüm silahlar aşağıdaki beş türden birine dahildir.

Dövüş silahları: Sadece göğüs göğse dövüşte kullanılan silahlar (kılıçlar, bıçaklar, baltalar). Atışta kullanılamaz.

Tabancalar: Küçük el silahları. Hem atış hem de dövüş aşamasında kullanılabilir.

Ana silahlar: Genellikle iki elle taşınan, büyük, ateşli silahlar. Atış aşamasında kullanılır. Göğüs göğse dövüşte avantaj sağlamaz.

Özel silahlar: Ana silahlara benzer ancak daha gelişmiş bir tasarımları vardır ve daha pahalıdır. Sadece uzmanlar tarafından kullanılabilir.

Ağır silahlar: En büyük ve güçlü silahlardır. Sadece uzmanlar kullanılabilir ve *durağan* haldeyken kullanılabilir. Göğüs göğse dövüşte dezavantaj sağlarlar.

El bombaları: Elle atılan patlayıcılar. Atış aşamasında, silahla ateş etmek yerine fırlatılırlar, dövüşte kullanılmaz.

SİLAH PROFİLLERİ

DÖVÜŞ SİLAHLARI

Adında belirtildiği gibi, yalnızca göğüs göğse dövüşte kullanılırlar, bu sebeple basit bir profile sahiptirler.

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	4	1	-2

Kuvvet: Silahın isabetli darbelerinin KUVVET değeri. Yaralama tablosunda kullanılır. Örneğin bir hızarın KUVVET'i 4'tür. Bazı göğüs göğse dövüş silahlarının kendine ait KUVVET'i yoktur; bunun yerine kullanıcının KUVVET'ine etken olarak eklenir (örn. "Kullanıcı +2").

Hasar: Bir isabetin verdiği yara sayısı. Genelde 1'dir; güçlü silahlar daha fazla hasar verebilir. Bazen rastgeledir (örn. z6).

Zırh Etkeni: Hedefin zırh kurtulma zarına uygulanan ceza. Kullanıcının KUVVET'ine etken ekleyen silahlar için, zırh etkeni bonus uygulandıktan sonraki toplam KUVVET üzerinden hesaplanır.

ERİMLİ SİLAHLAR

Tabancalar, ana, özel ve ağır silahlar erimli silahlardır. Profilleri dövüş silahlarına göre biraz daha kapsamlıdır.

$\neg$ Erim $\neg$		$\neg$ İsabet $\neg$		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	3	1	-	2+

Erim (Yakın/Uzak): Silahın yakın ve uzak menzili. Örneğin 0-12" ve 12-24".

İsabet Etkeni (Yakın/Uzak): Yakın veya uzak menzilde ateş ederken isabet zarına uygulanan etken. Örneğin lazer tüfeği 0-12" mesafede +1 isabet etkeni alır. Hedef her iki menzil aralığının sınırına denk düşüyorsa yakın menzil etkeni kullanılır.

Kuvvet: Silahın isabetli darbelerinin KUVVET değeri. Yaralama tablosunda kullanılır.

Hasar: Bir isabetin verdiği yara sayısı. Genelde 1'dir; büyük silahlar daha fazla verebilir. Bazen rastgeledir (örn. z6, hatta 2z6).

Kurtulma Etkeni: Hedefin zırh kurtulma zarına uygulanan ceza.

Cephane Sınaması: Cephane sınamasını geçmek için gereken 2z6 sonucu. Düşük değer daha güvenilir silah demektir (3+ iyi, 7+ kötü). Bazı silahlar otomatik başarısız olur ve "Otomatik" olarak gösterilir. Otomatik başarısız silahlar yine de beceri veya ekipmanla bu sonucu geçersiz kılabilir.

DÖVÜŞ SİLAHLARI

Göğüs göğse dövüşte kullanılan silahları kapsar. Bu türden silahlar atış yapmakta kullanılamaz.

Model üzerinde görünmese dahi, her savaşçının üzerinde bir bıçak taşıdığı kabul edilir.

HÜCUM BİÇAĞI

Bkz. *Kılıç*.

KOCAKESER

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull.+2	1	-

Çift el: Başka bir silahla birlikte kullanılamaz.

Ezici: Silahın kullanıcısı bu turda hücum ettiyse, rakibi tur boyunca bir eksik saldırı zarı atar (asgari 1).

Eşitlik: Eğer dövüş berabere sonuçlanırsa, galibi belirlemek için kocakeseri kullananın ÖNCELİK'inin yalnızca yarısı hesaba katılır.

VIZKESER

Tabip Edevatı'nı da kapsar.

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	4	1	-2

Gürültülü: Baskın gibi görevlerde sesinin alarma sebebiyet verip vermeyeceği sınanmalıdır.

HIZAR

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	4	1	-2

Savuşturma: Kılıç kuşanmış savaşçılar savuşturabilir.

Gürültülü: Baskın gibi görevlerde sesinin alarma sebebiyet verip vermeyeceği sınanmalıdır.

KESER

Kurbağacık'ı da kapsar.

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull.+1	1	-

Savuşturma: Kılıç kuşanmış savaşçılar savuşturabilir.

DÖVÜŞ BİÇAĞI

Bkz. Bıçak

KAMA

Bkz. Kılıç

TABİP EDEVATİ

Bkz. Vızkeser

KISKAÇ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

Kapan: Savaşçı bir düşmanla kaide temasındaysa, dövüş aşamasında saldırmak yerine aşamanın başında bir KUVVET sınamasına kalkışabilir. Başarılı olursa, aşamanın sonuna dek rakibi tüm çatışmalarda yalnızca tek bir saldırı zarı atabilir.

ÜVENDİRE

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-2

BİÇKİ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull.+2	1	-2

Gürültülü: Baskın gibi görevlerde sesinin alarma sebebiyet verip vermeyeceği sınanmalıdır.

BİÇAK

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

PENÇE

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
------	-----	-----	-------------

Dövüş	Kull.+1	1	-3
-------	---------	---	----

Pençe: Pençe kuşanmış bir savaşçı o elinde başka bir şey tutamaz. Eğer iki pençe kuşanmışsa, dövüş aşamasında yaralama zarlarını tekrar atabilirler.

ERK BALTASI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull.+3	1	-

İkili: Bir erk baltası üstteki profili kullanarak tek elle kullanılabilir. Ayrıca, bir savaşçı erk baltasını iki eliyle de kullanabilir, böyle bir durumda KUVVET'i +1 alır.

ERK YUMRUĞU

Bkz. Erk Pençesi

ERK PENÇESİ

Erk Yumruğu'nu da kapsar.

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull.+3	d3	-3

ERK GÜRZÜ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull.+2	d3	-

ERK KILIÇI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull.+1	1	-3

Savuşturma: Kılıç kuşanmış savaşçılar savuşturabilir.

MEKANİK KOL

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	6	1	-

Fazladan Silah: Savaşçı, dövüş aşamasında, kullandığı silaha ek olarak mekanik kolu da kullanabilir.

ŞİŞ

Bkz. Bıçak.

KIRBAÇ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

Hizaya sokma: Dost bir savaşçının 3” yakınındaki goblinler, silahı kuşanmış savaşçı yılgin ya da devrilmiş değilse, başarısız olan her LİDERLİK sınamasını tekrarlayabilirler.

TAZI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	4	1	2

Fazladan Silah: Savaşçı, dövüş aşamasında, kullandığı silaha ek olarak tazyı da kullanabilir. Bu durumda fazladan bir saldırı zarı atın. Fakat, her dövüş aşamasında tazyı yalnızca bir hasar verebilir.

KILIÇ

Hücum bıçağı ve Kama’yı da kapsar.

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

Savuşturma: Kılıç kuşanmış savaşçılar savuşturabilir.

ÇEKİÇ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull.+4	D3	-

Yıkıcı: Bu silahtan aldığı bir yara sonucu devrilen bir savaşçı otomatikman saf dışı kalır.

ENJEKTÖR

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

Toksik: Hedef bu silahtan darbe aldığı anda yaralama zarı gerekmez; otomatikman 1 yara alır. Zırh sınaması normal olarak yapılır. Bu canlı hedefler için geçerlidir. Cansız hedefler için ise profilindeki KUVVET’e göre yaralama zarı atılmalıdır.

Bu silahtan nihai yarasını alan bir hedef için aşağıdaki tabloyu kullanın:

z6 Sonuç

1	Etkisiz: Zehir etki etmez.
2-4	Baygın: Hedef baygın düşer ve devrilir. Savaşçı yere devrilmiş sayılır ve hareket edemez.
5-6	Saf dışı: Zehir tüm etkisini gösterir ve savaşçı saf dışı kalır.

Halihazırda *yere devrilmiş* olan bir figür bu silahla isabet alıp *baygın* hale gelirse, sonraki toparlanma aşamalarında, standart yaralama tablosu yerine bu tabloda zar atmalıdır.

KURBAĞACIK

Bkz. *Keser*.

KARİNDEŞEN

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +3	Z3	-3

Müthiş: Silahın kullanıcısı bu turda hücum ettiyse, rakibi tur boyunca bir eksik saldırı zarı atar (asgari 1).

Eşitlik: Eğer dövüş berabere sonuçlanırsa, galibi belirlemek için karindeşeni kullananın ÖNCELİK’inin yalnızca yarısı hesaba katılır.

Gürültülü: Baskın gibi görevlerde sesinin alarma sebebiyet verip vermeyeceği sınanmalıdır.

BALTA

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

İkili: Bir erk baltası üstteki profili kullanarak tek elle kullanılabilir. Ayrıca, bir savaşçı erk baltasını iki eliyle de kullanabilir, böyle bir durumda KUVVET’i +1 alır.

SOPA

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

Yıkıcı: Bu silahtan aldığı bir yara sonucu devrilen bir savaşçı otomatikman saf dışı kalır.

TESTERE

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	8	Z3	-7

Gürültülü: Baskın gibi görevlerde sesinin alarına sebebiyet verip vermeyeceği sınanmalıdır.

TOPUZ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

Savrulan saldırı: Düşman savaşçı, kendisine topuzla saldıran bir savaşçının saldırısını savuşturamaz.

MUTASYON UZVU

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-1

Savrulan saldırı: Düşman savaşçı, kendisine topuzla saldıran bir savaşçının saldırısını savuşturamaz.

ISTIRAPÇI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	Z3	-2

Dayanılmaz İstirap: Bu silah için atılan bir Hasar zarı sonucunda yere devrilen bir savaşçı, silahı taşıyan kişi başka rakiplerle çarpışıyor olsa bile otomatik olarak saf dışı kalır.

BAŞKADIN PALASI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +2	1	-3

ÇENGEL

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-3

Esnek: Çengel kuşanmış bir savaşçının rakibi olan düşman savaşçılar saldırıyı savuşturamaz.

KOLKESEN

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	Z3	-1

CADI BIÇAĞI

Bkz. *Bıçak*.

EJDER PENÇESİ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +1	1	-2

Öldürücü: Bu silahı kullanan bir savaşçı Yaralama zarlarını tekrar atabilir.

USTURA GÜRZ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-1

Esnek: Çengel kuşanmış bir savaşçının rakibi olan düşman savaşçılar saldırıyı savuşturamaz. Ayrıca, savaşçı dövüş aşamasında Yaralama zarlarını tekrar atabilir.

KIYMIKAĞI & KAZIK

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +1	1	-2

Dolanan: Savaşçı, dövüş aşamasının başında göğüs göğse dövüş rakiplerinden birine karşı kıymıkağını kullanabilir. Savaşçı bir ÖNCELİK sınaması atar. Başarılı olursa rakibinin silahlarını ağa dolar; rakip bu aşamada yalnızca bir bıçakla dövüşmek zorunda kalır.

KARAKILIÇ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-3

Savuşturma: Kılıklı savaşçılar saldırıları savuşturabilir.

Ruhkesen: Bu silahla yaralanan bir savaşçı bir liderlik sınamasından geçmelidir. Aksi takdirde derhal saf dışı kalır.

RUHBALTA

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +3	1	-3

RUHKILIÇ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +1	1	-3

Savuşturma: Kılıçlı savaşçılar saldırıları savuşturabilir.

İkili: Bir çift ruhkılıç kullanan bir savaşçı, göğüs göğse dövüşteki Yaralama zarlarını tekrar atabilir.

ERK PALASI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +2	1	-3

METAMORF PENÇE

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +2	1	-2

METAMORF TIRNAK

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-1

Kavurucu Vuruş: Bir Metamorf Tırnakla saldıran savaşçı, göğüs göğse dövüşte DÖVÜŞ değerine +1 ekler; iki Metamorf Tırnakla saldıran bir model ise bunun yerine DÖVÜŞ değerine +2 bonus alır.

METAMORF KIRBAÇ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-1

Dolanan Kırbaç: Bir Metamorf Kırbaçla saldırırken, bu modelle göğüs göğse dövüşen bir düşman modeli bir eksik Saldırı zarı atmaya zorlayabilirsiniz (en az 1 olacak şekilde).

ERK KAZMASI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-1

YIRTICI PENÇE

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-1

Pençe: Yırtıcı Pençeyle saldıran bir savaşçı, o eliyle başka hiçbir şey taşıyamaz. Savaşçı iki yırtıcı pençeyle saldırıyorsa, göğüs göğse aşamasında Yaralama zarlarını yeniden atabilir.

GAZAP İBLİS ÇEKİCİ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +4	Z3	-

Yıkıcı: Bu silahtan aldığı bir yara sonucu devrilen bir savaşçı otomatikman saf dışı kalır.

GAZAP ERK TEBERİ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +4	1	-

GAZAP ERK TEBERİ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +2	1	-3

Savuşturma: Erk teberi kuşanmış savaşçılar savuşturabilir.

GAZAP SAVMA ASASI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +1	1	-

Savma: dövüşte 3+ dokunulmazlık

BİR ÇİFT GAZAP GADRESİ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

İkili: Bir çift gazap gadesi kullanan bir savaşçı, göğüs göğse dövüşteki Yaralama zarlarını tekrar atabilir.

Savuşturma: Bir çift gazap gadesi kuşanmış savaşçılar iki kez savuşturabilir.

ALACANIN DOKUNUŞU

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-1

Ölüm Dokunuşu: Bir Alaca'nın dokunuşu, hedefin DAYANIM'ı ne olursa olsun yaralama

zarında her zaman 4+ ile yaralar; tabii daha düşük bir değer zaten yeterliyse o geçerlidir.

ALACANIN SARILIŞI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

Ölüm Sarılışı: Bu silaha sahip bir savaşçı o tur hücum ederse, KUVVET değerine +3 bonus alır.

ALACANIN ÖPÜCÜĞÜ

Normal şartlarda standart profiliyle kullanılır; ancak yaralama zarında 6 atıldığında, o vuruş “ölüm öpücüğü” profiliyle çözülür.

Standart:

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

Ölüm Öpücüğü:

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	Z3	-6

SİS ASASI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	*

Zihinsel Saldırı: Bir Sis Asası ile yaralama zarı atılırken, saldıran tarafın LİDERLİK değeri KUVVET, savunan tarafın LİDERLİK değeri ise DAYANIM olarak kullanılır. Bu şekilde alınan yaralara karşı zırh sınama zarı atılamaz.

MONOBIÇAK

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-2

Savuşturma: Monobiçak kullanan savaşçılar saldırıları savuşturabilir.

ARKOKIRBAÇ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

Kırbaç Darbeleri: Bir arkokırbaç ile silahlanmış savaşçıya karşı rakip savaşçılar saldırıları savuşturamaz.

İSKİT ZEHİRLİ HANÇERİ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	(Kullanıcı)	1	-

Toksik: Bu silahla isabet alan bir hedef için yaralama zarı atılmaz: hedef isabet alırsa zehir otomatik olarak 1 can kaybettirir. Zırh sınaması normal olarak işler. Bu yalnızca canlı hedefler için geçerlidir. Bu silah cansız bir hedefe isabet ederse, profilde gösterilen KUVVET kullanılarak normal şekilde yaralama zarı atılmalıdır. Bu silahla son canını kaybeden bir hedef, standart Yaralanma tablosunda zar atmaz. Bunun yerine hem yara alındığında hem de sonraki toparlanma aşamalarında aşağıdaki tabloda zar atılır.

Z6 Sonuç

- Etkisiz:** Zehrin hiçbir etkisi olmaz ya da etkisi geçer. Hedef, bir sıyrık almış gibi savaşmaya devam edebilir; ancak DÖVÜŞ ya da ATIŞ değerine herhangi bir ceza almaz.
- Komada:** Hedef komaya girer ve yere düşer. Model, *yere devrilmiş* sayılır ve hareket edemez.
- Saf Dışı:** Hedef cansız bir şekilde yere yığılır. Ölü ya da zar zor hayatta olabilir, ancak oyunun geri kalanında zehir tarafından ele geçirilmiştir. Model, saf dışı kalan diğer modeller gibi oyundan çıkarılır.

Bu silah, zaten *yere devrilmiş* olan bir modele isabet edip *Komada* sonucunu verirse, o model sonraki toparlanma aşamalarında standart Yaralanma tablosu yerine yukarıdaki tabloda zar atılmalıdır.

CELLAT KOCAKILICI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +3	Z3	-3

Savuşturma: Cellat Kocakılıcı kullanan savaşçılar saldırıları savuşturabilir.

Çift el: Başka bir silahla birlikte kullanılamaz.

HİPERFAZ KILICI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-3

KARABIÇAK

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-2

SAVAŞ TIRPANI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +2	Z3	-3

AHİT ASASI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	Z3	-2

Enerji Patlaması: Ahit asası aşağıdaki profille menzilli silah olarak da kullanılabilir.

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	+1	-	5	1	-1	4+

ÇAKIN GÜRZÜ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +2	1	-1

Sarsıcı: Bu silah için atılan bir Hasar zarı sonucunda yere devrilen bir savaşçı, silahı taşıyan kişi başka rakiplerle çarpışıyor olsa bile otomatik olarak saf dışı kalır.

AKOR PENÇESİ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +1	Z3	-

Tranşonik: yaralama zarı 6 geldiğinde, Kurtulma Etkeni -4 olur.

ŞOK ÜVENDİRESİ

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +2	1	-

Tranşonik: yaralama zarı 6 geldiğinde, Kurtulma Etkeni -4 olur.

BİR ÇİFT TRANSONİK BİÇAK

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +1	1	-

Tranşonik: yaralama zarı 6 geldiğinde, Kurtulma Etkeni -4 olur.

Savuşturma: iki savuşturma yapabilir.

İkili: Göğüs göğse dövüşteki Yaralama zararlarını tekrar atabilir.

TRANSONİK USTURA

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +1	Z3	-

Tranşonik: yaralama zarı 6 geldiğinde, Kurtulma Etkeni -4 olur.

ŞEREF ASASI

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-

KEMİKKİLİÇ (BİYOSİLAH)

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kull. +2	Z3	-3

Savuşturma: iki savuşturma yapabilir.

İkili: Göğüs göğse dövüşteki Yaralama zararlarını tekrar atabilir.

KAMÇI DOKUNAÇ (BİYOSİLAH)

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-1

Dolaşan Kamçı: Bu modelle dövüşte olan bir düşman modeli, bir eksik Saldırı zarı atmaya zorlayabilirsiniz (asgari 1).

BİR ÇİFT YIRTICI PENÇE (BİYOSİLAH)

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-3

İkili: Göğüs göğse dövüşteki Yaralama zararlarını tekrar atabilir.

BİR ÇİFT TIRPANTIRNAK (BİYOSİLAH)

Erim	KUV	HSR	Kurtulma E.
Dövüş	Kullanıcı	1	-1

İkili: Göğüs göğse dövüşteki Yaralama zararlarını tekrar atabilir.

Biçici: İki çift tırpantırnağa sahip bir savaşçı, dövüş aşamasında DÖVÜŞ değerine 1 ekler. Üç çift tırpantırnağa sahip bir savaşçı ise bunun yerine DÖVÜŞ değerine 2 ekler.

TABANCALAR

Özellikle göğüs göğse dövüşte işe yarayan küçük ateşli silahlardır.

TEMİR TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+2	-	4	1	-1	5+

FIRLANGAÇ

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	-	-1	3	1	-	5+

Güvenilmez: Atış yapıldığında patlayabilir. Bkz. *Patlayan Silahlar*

ÖZEL MEGA-PATLANGAÇ

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-18"	+1	-	8	1	-3	7+

Güvenilmez: Atış yapıldığında patlayabilir. Bkz. *Patlayan Silahlar*

LAZER TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+1	-	3	1	-	3+

PLAZMA TABANCASI

Düşük enerji ile atış:

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	+1	-	4	1	-1	7+

Azami enerji ile atış:

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-18"	+1	-	7	1	-3	7+

Enerji düzeyi: Plazma tabancası ile atış yaparken düşük ya da azami enerji ayarını seçebilirsiniz.

Azami ayarda atış yapılan bir plazma tabancası güvenilmezdir. Bkz. *patlayan silahlar*.

PATLANGAÇ

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+1	-1	4	1	-	5+

Güvenilmez: Atış yapıldığında patlayabilir. Bkz. *Patlayan Silahlar*

ALEV TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-2"	2-4"	+3	+2	3	1	-1	5+

Güvenilmez: Atış yapıldığında patlayabilir. Bkz. *Patlayan Silahlar*

Cephane sınaması: Her ateşlendiğinde cephane sınaması gerektirir.

CEHENNEM TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-4"	4-8"	-	-1	8	Z6	-5	5+

OTOMATİK TABANCA

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+2	-	3	1	-	4+

İNFİLAK TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	-	-	6	Z3	-4	5+

KIYMIK TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	-	-	2	1	-2	5+

Zehirli: Cerahat bombaları, savaşçının DAYANIM'ından bağımsız olarak her zaman 4+ ile yaralar.

DİSK TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	+2	-	4	1	-1	4+

Sürekli atış: 1 zar.

FÜZYON TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-4"	4-8"	+1	-	8	Z6	-5	5+

AĞ TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-4"	4-8"	-	-1	*	*	*	7+

Ağa Takılmış: Bir ağ tabancası hedefine isabet ederse, kurban otomatik olarak ağa yakalanır; yaralanma veya hasar için hiçbir zar atılmaz ve zırh için hiçbir sınaama zarı atılmaz. Ağa yakalanmış bir hedef, her turunun başında ağdan kurtulmaya çalışabilir. Bunun için bir Z6 atın ve modelin KUVVET'ini ekleyin; toplam 8 veya daha fazlaysa, kurban kendini kurtarır ve o tur normal şekilde hareket edebilir. Toplam 8'den azsa, kurban tuzakta kalmaya devam eder ve hemen 1 yara alır (ancak bu yaraya karşı zırh sınaması normal şekilde kullanılabilir). Ağa yakalanmış hedefler, göğüs göğse dövüşe girmişlerse dövüşmekten başka hiçbir şey yapamaz; dövüşürlerse yalnızca bir Saldırı zarı atabilir ve her zaman *yüklü* sayılırlar.

SİNİRKIRAN

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+2	-	1	1	*	6+

Sinirsel Saldırı: Bir sinirkıran, hedefin DAYANIM'ı ne olursa olsun yaralama zarında her zaman 2+ ile yaralar. Bu şekilde alınan yaralara karşı zırh sınaama zarı atılamaz.

İĞNE TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+2	-	3	1	-1	6+

Sessiz: Baskın gibi görevlerde sesi alarma sebebiyet vermez.

PARÇACIK TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	-	-	6	1	-2	5+

ÇAKIN TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+2	-	5	1	-	5+

ÇAKIN TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	-	+1	2	1	-	5+

Sürekli ateş: 2 zar.

FOSFOR TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	-	-	5	Z3	-	6+

Fosfor: Fosfor tabancasından isabet alan bir model bir sonraki turda saklanamaz.

RADYUM TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+1	-	4	1	-	4+

DOM TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	-	-	4	1	-	5+

Sürekli ateş: 1 zar.

ATIM TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+1	-	5	1	-	4+

TEMEL SİLAHLAR

Taşımak ve ateş etmek için iki el gerektiren, otomatik tüfek benzeri silahlar.

TEMREN

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	4	1	-1	5+

OTOMATİK TÜFEK

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	3	1	-1	4+

KOMBO-ATGAÇ VE KOMBO-SİLAHLAR

Kombo silahlar; iki silahın kabaca kaynaklanması, çivilenmesi veya birbirine bağlanmasıyla yapılır.

Kombo-atgaç: Birbirine bağlanmış iki atgaçtan oluşur. Kombo-atgaç taşıyan bir model, normal atgaç profil ve kurallarını kullanır; ancak sürekli ateş için 1 yerine 2 zar atar, cephane sınaması ise 5+ yerine 7+'dır.

Kombo-silah: Bir ana atgaç ile bir ikincil silahtan (füze fırlatıcı veya kavurgaç) oluşur. Bu silahı taşıyan model, her tur ana atgaç normal kurallarına göre ateşleyebilir, ya da ikincil silahı (füze fırlatıcı veya kombo-silah kavurgaç kurallarına göre) kullanabilir, fakat ikisini aynı turda ateşleyemez.

Atgaç her tur ateşlenebilir, fakat ikincil silah savaş boyunca sadece bir kez ateşlenebilir ve sonra mühimmatı biter. İkincil silah ateşlenmeden önce bir cephane sınaması başarısız olursa, ikincil silah bir kez kullanılabilir (silah patlamazsa tabii!), ama bundan sonra atgaç artık ateşlenemez.

Yedek mühimmat sadece ana atgaç için geçerlidir; ikincil silah için satın alınamaz.

KOMBO-SİLAH KAVURGAÇ

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
Şablon		-	-	5	D3	-3	otomatik

Alev makinesi: Kavurgaç, atış bölümünde belirtilen, damla şeklindeki alev şablonunu kullanır.

LAZER TABANCASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	3	1	-1	3+

ATGAÇ

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	4	1	-1	5+

Sürekli ateş: 1 zar.

Güvenilmez: Atış yapıldığında patlayabilir. Bkz. *Patlayan Silahlar*

POMPALI TÜFEK

Pompalı tüfekler, her biri belirli bir atış türüne veya menzile uygun, çeşitli tanınmış mühimmat tipleri kullanır. Ateş etmeden önce hangi mermi türünü kullanacağınıza karar verebilirsiniz; farklı etkileri profilde özetlenmiştir. Bir cephane sınaması başarısız olursa, silah ve taşınan tüm mühimmat oyunun kalanında kullanılamaz.

Tekli Kurşun: Standart katı mühimmat türüdür. Oldukça isabetsiz ama bir o kadar güçlü, ağır bir mermidir.

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-4"	4-18"	+1	-1	4	1	-1	5+

Saçma: Saçma kovanı, çok sayıda küçük saçma tanesiyle doldurulmuştur. Diğer mühimmat türlerinden daha az güçlü olsa da düşman gruplarını etkisiz hale getirmek veya siper alan hedefleri vurmak için oldukça kullanışlıdır. Hedefi saçmayla vurursanız, küçük patlama şablonunu merkezi hedef modelin tam üzerine gelecek şekilde yerleştirin. Hedef vurulur ve şablonun tamamen altında kalan diğer tüm modeller de vurulur. Bir model şablonun altında kısmen kalıyorsa, ek bir z6 atışında 4-6 gelirse vurulur. Vurulan her model için normal kurallara göre yaralama ve hasar atışı yapın. Saçma atışlarının saçılmadan etkilenmediğini unutmayın; iskalarlarsa hiçbir etki yaratmazlar.

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-4"	4-18"	+1	-1	3	1	-	5+

NIŞANCI TÜFEĞİ

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-18"	18-36"	-1	-	4	1	-1	7+

Nişancı silahı: Bir savaşçı aynı turda hareket ettiyse, nişancı tüfeğiyle atış yapamaz.

Sessiz: Baskın gibi görevlerde sesi alarma sebebiyet vermez.

KIYMİK KARABİNASI

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	2	1	-	5+

Sürekli ateş: 1 zar.

Zehirli: Cerahat bombaları, savaşçının DAYANIM'ından bağımsız olarak her zaman 4+ ile yaralar.

KİNGÜDEN DİSK SAPANI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	4	1	-1	4+

Sürekli ateş: 1 zar.

DİSK SAPANI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+1	-	4	1	-1	4+

Sürekli ateş: 1 zar.

İKİLİ KİNGÜDEN DİSK SAPANI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	4	1	-1	4+

Sürekli ateş: 1 zar.

Bağımsız ateş: Bu silaha sahip bir savaşçı üstteki profili iki kez kullanabilir. Bu atışlar farklı hedeflere yapılabilir.

GAUSS PATLATICISI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	-	-	5	1	-2	5+

Gauss: Bu silahla yapılan atışların başarısız yaralama zarlarını tekrar atabilirsiniz.

Sürekli ateş: 1 zar.

GAUSS DERİYÜZENİ

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	-	-	4	1	-1	4+

Gauss: Bu silahla yapılan atışların başarısız yaralama zarlarını tekrar atabilirsiniz.

TESLA KARABİNASI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	-	-	5	1	-	4+

Sürekli ateş: 1 zar.

GALVANİK TÜFEK

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-14"	14-30"	-	+1	4	1	-1	5+

RADYUM KARABİNASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	4	1	-1	4+

ATIM KARABİNASI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	5	1	-2	4+

ATIM TÜFEĞİ

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-15"	15-30"	-	-	5	1	-2	4+

ÖLÜMKUSAN (BİYOSİLAH)

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	5	1	-1	5+

Sürekli ateş: 1 zar.

YUTUCU (BİYOSİLAH)

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	4	1	-1	4+

Sürekli ateş: 1 zar.

Canlı Mühimmat: Bu silahla ateşlenen atışlar için başarısız yaralama zarlarını yeniden atabilirsiniz.

BİR ÇİFT DİKENYUMRUK (BİYOSİLAH)

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+2	-	3	1	-1	3+

Sürekli ateş: 1 zar.

ÖZEL SİLAHLAR

Boyut ve tasarım olarak temel silahlara benzerler, ancak daha gelişmiş ve pahalı silahlardır. Yalnızca uzmanlar tarafından kullanılabilir.

KOCA ATGAÇ

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-18"	18-36"	-	-	5	1	-2	5+

Sürekli ateş: 2 zar.

ALEV MAKİNESİ

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
Şablon		-	-	4	1	-2	5+

Alev makinesi: Atış bölümünde belirtilen, damla şeklindeki alev şablonunu kullanır.

Cephane sınaması: Her ateşlendiğinde cephane sınaması gerektirir.

BOMBA ATAR

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-14"	14-28"	-	-1	-	-	-	7+

Cephane: Normal el bombalarını atamaz, bomba atar cephanesi el bombası olarak kullanılamaz.

HUMBARACI ELDİVENİ

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	-	-1	4	1	-1	7+

Büyük Patlama: büyük patlama şablonunu kullanır.

AĞIR ALEV MAKİNESİ

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
Şablon		-	-	4	D3	-3	5+

Alev makinesi: Atış bölümünde belirtilen, damla şeklindeki alev şablonunu kullanır.

Cephane sınaması: Her ateşlendiğinde cephane sınaması gerektirir.

ISIL AĞITÖR (BUHARLAŞTIRICI)

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	+1	-	8	D6	-5	5+

PLAZMA TÜFEĞİ

Düşük enerji ile atış:

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	+1	-	4	1	-1	7+

Azami enerji ile atış:

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-24"	+1	-	7	1	-3	7+

Enerji düzeyi: Plazma tabancası ile atış yaparken düşük ya da azami enerji ayarını seçebilirsiniz.

Azami ayarda atış yapılan bir plazma tabancası güvenilir değildir. Bkz. *patlayan silahlar*.

Sürekli Ateş: 1 zar. Yalnızca azami enerji ile yapılan atışlarda geçerlidir.

AĞIR POMPALI TÜFEK

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	-	-	5	1	-2	7+

Sürekli ateş: 2 zar.

Süngü: Dövüş aşamasında (iki elle tutulan) bir bıçak gibi de kullanılabilir.

FÜZE FIRILTGACI

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-30"	-	-1	8	D6	-3	7+

ÇİFTE TEMREN

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	4	1	-1	5+

Sürekli ateş: 1 zar.

KOMBO ALEV MAKİNESİ

Temren tüfeği ya da alev makinesi olarak ateşlenebilir; ancak alev makinesi olarak yalnızca oyun başına bir kez kullanılabilir. Alev makinesi ateşlenmeden önce bir Cephane Sınaması başarısız olursa, alev makinesi bir kez kullanılabilir, ancak temren tüfeği artık ateşlenemez. Yedek mühimmat yalnızca temren tüfeği için geçerlidir; alev makinesi için satın alınamaz. Kombo alev makinesi için satın alınan dürbün veya lazer nişangahlar yalnızca temren tüfeği olarak ateşlenirken geçerlidir.

KOMBO ISIL AĞITATÖR (KOMBO BUHARLAŞTIRICI)

Temren tüfeği ya da buharlaştırıcı olarak ateşlenebilir; ancak buharlaştırıcı olarak yalnızca oyun başına bir kez kullanılabilir. Buharlaştırıcı ateşlenmeden önce bir Cephane Sınaması başarısız olursa, buharlaştırıcı bir kez kullanılabilir, ancak temren tüfeği artık ateşlenemez. Yedek mühimmat yalnızca temren tüfeği için geçerlidir; buharlaştırıcı için satın alınamaz. Kombo buharlaştırıcı için satın alınan dürbün veya lazer nişangahlar yalnızca temren tüfeği olarak ateşlenirken geçerlidir.

HÜKÜMRAN TEMREN

Temren tüfeği ya da tek atımlık arbalest olarak ateşlenebilir; ancak arbalest olarak yalnızca oyun başına bir kez kullanılabilir. Arbalest ateşlenmeden önce bir Cephane Sınaması başarısız olursa, arbalest bir kez kullanılabilir, ancak temren tüfeği artık ateşlenemez. Yedek mühimmat yalnızca temren tüfeği için geçerlidir; arbalest için satın alınamaz.

Arbalestin profili aşağıdaki gibidir:

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	5	1	0	Otomatik

Psışok: Bu silah bir Bozfaris savaşçısını, Gölgekahin'i veya Zihinemici'yi hedef almak için kullanıldığında, HASAR değeri 1 yerine 3 olur.

KOMBO TEMREN

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	4	1	-1	5+

Sürekli ateş: 1 zar.

DAĞITICI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	8	Z3	-4	6+

KIYICI

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	+1	-	6	1	-1	5+

KARA MIZRAK

$\neg$ Erim $\neg$		$\neg$ İsabet $\neg$		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-18"	18-36"	-	-	8	Z3	-4	6+

PARAZİT DAĞITICI

$\neg$ Erim $\neg$		$\neg$ İsabet $\neg$		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	-	-	4	Z3	-2	5+

TERMİK MIZRAK

$\neg$ Erim $\neg$		$\neg$ İsabet $\neg$		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	+1	-	7	Z3	-3	5+

KIYMIK BATARYASI

$\neg$ Erim $\neg$		$\neg$ İsabet $\neg$		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-18"	18-36"	-	-	2	1	-1	5+

Sürekli ateş: 1 zar.

Zehirli: Cerahat bombaları, savaşçının DAYANIM'ından bağımsız olarak her zaman 4+ ile yaralar.

BOZMA TIRPANI

$\neg$ Erim $\neg$		$\neg$ İsabet $\neg$		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
Şablon		-	-	8	Z6	-7	5+

Anti-gerçeklik dalgası: Damla şeklindeki şablonu kullanır.

TAYFTOPU

$\neg$ Erim $\neg$		$\neg$ İsabet $\neg$		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	+1	-	8	Z6	-7	5+

AĞATAN

$\neg$ Erim $\neg$		$\neg$ İsabet $\neg$		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	-	-1	*	*	*	4+

Ağa Takılmış: Bkz: *Ağ tabancası*.

KÜLEDEN

$\neg$ Erim $\neg$		$\neg$ İsabet $\neg$		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
Şablon		-	-	6	Z3	-3	5+

Alev makinesi: Atış bölümünde belirtilen, damla şeklindeki alev şablonunu kullanır.

Cephane sınaması: Silah her ateşlendiğinde gerekir.

PSİŞİK SUSTURUCU

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	-	-	4	1	-1	2+

Sürekli ateş: 3 zar.

PSİŞİK TOP

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	-	-	7	Z3	-3	5+

Sürekli ateş: 2 zar.

FERYAT TOPU

Disk mermi:

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	6	1	-2	4+

Sürekli ateş: 2 zar.

Feryat mermisi:

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	1	1	-1	5+

Büyük Patlama: büyük patlama şablonunu kullanır.

Biyo-patlama: Feryat mermileri, hedefin DAYANIMI ne olursa olsun yaralama zarında her zaman 2+ ile yaralar.

SİNAPTİK PARÇALAYICI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	5	1	-1	5+

ÇAKIN TÜFEĞİ

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+2	-	5	1	-	5+

PLAZMA TÜFENGİ

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	-	-	7	1	-3	7+

Sürekli ateş: 2 zar.

Güvenilmez: Atış yapıldığında patlayabilir. Bkz. *Patlayan Silahlar*

TRANSAURANİK ARKEBÜZ

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-20"	20-72"	-1	-	7	Z3	-3	6+

Nişancı silahı: Bir savaşçı aynı turda hareket ettiyse, transauranik arkebüzle atış yapamaz.

İYON TÜFEĞİ

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	-	-1	6	Z3	-3	8+

RAYLI TÜFEK

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-15"	15-30"	-1	-	6	Z3	-3	8+

Nişancı silahı: Bir savaşçı aynı turda hareket ettiyse, nişancı tüfeğiyle atış yapamaz.

AĞIR SİLAHLAR

Bu kategori, özellikle büyük ve güçlü silahları kapsar. Bu silahlar her savaşçının kullanamayacağı kadar ağır ve hantaldır; bakım ve onarımları da güçtür. Yalnızca uygun teknik becerilere sahip savaşçılar bu tür silahları kullanabilir; bu nedenle ağır silahlar sadece uzmanlar tarafından taşınır.

Aşağıda açıklanan tüm ağır silahlar, taşınması ve kullanılması ciddi fiziksel güç ve enerji gerektiren, hantal ve ağır silahlardır. Yedek parçalar, mühimmat ve temel bir tamir takımı da taşıyıcının üzerindeki yükü artırır. Bu nedenle, bir savaşçı o tur hareket ettiyse ağır silah ateşleyemez. Bu kural tüm ağır silahlar için geçerli olduğundan, her bir silahın özel kuralları arasında tekrar belirtilmez.

AĞIR TEMREN

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-20"	20-40"	-	-	5	D3	-2	5+

Sürekli ateş: 2 zar.

ROKETATAR

Güdümlü roketler bir şarjör veya hazne aracılığıyla silaha beslenir, ancak bazı versiyonlarda her atış tek tek doldurulmalıdır.

Roket Mühimmatı: Roketatarın çalışması için mühimmat listesinden ek ücretle satın alınan roket mühimmatı gerekir. Roketatar, sadece kendisi için satın alınmış roket türlerini kullanabilir. Bir cephane sınaması başarısız olursa, roketatar ve sahip olduğu tüm mühimmat görevin kalanında kullanılamaz.

Zırh Delici Roket: Bu füze, ağır zırhları parçalamak için tasarlanmış güçlü bir içten patlamalı yük içerir. Bu nedenle zırhlı araçları yok etmeye yöneliktir.

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-20"	20-72"	-	-	8	D6	-5	7+

Parça Tesirli Roket: Bu füze çarpma anında patlar ve geniş bir alana şarapnel saçar.

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-20"	20-72"	-	-	4	1	-2	7+

Büyük Patlama: büyük patlama şablonunu kullanır.

JANTİ

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	5	1	-2	7+

Kurşun, saçma, bomba: Her atışta, büyük patlama şablonu ile sürekli ateş (2 zar)'ten birini seçebilirsiniz.

Güvenilmez: Atış yapıldığında patlayabilir. Bkz. *Patlayan Silahlar*

ÇOKLU ISIL AGİTATÖR (ÇOKLU BUHARLAŞTIRICI)

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	-	-	8	Z6	-5	5+

MAKİNELİ TOP

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-20"	20-40"	-	-	7	Z3	-3	4+

Sürekli ateş: 1 zar.

MAKİNELİ LAZER

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-23"	24-48"	-	-	9	Z6	-6	5+

BERRAK MIZRAK

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-18"	18-36"	-	-	8	Z3	-5	5+

ÆLF ROKETATARI

Ælf roketatarları farklı mühimmatlarla kullanılabilir.

Roket Mühimmatı: Bir ÆLF roketatarı birden fazla mühimmat türüyle birlikte tedarik edilir. Roketatar, yalnızca kendisi için satın alınmış mühimmat türlerini kullanabilir. Bir Cephane Sınaması başarısız olursa, roketatar ve sahip olduğu tüm mühimmat, görevin geri kalanında kullanılamaz.

Plazma Roketi:

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-24"	24-48"	-	-	4	1	-2	5+

Patlama: küçük patlama şablonunu kullanır.

Yıldızatar Roketi:

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-24"	24-48"	-	-	8	1	-4	5+

SAÇMA LAZER

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-18"	18-36"	+1	-	6	1	-	5+

Sürekli Ateş: 2 zar.

YILDIZTOPU

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-18"	18-36"	-	-	6	1	-3	6+

Sürekli Ateş: 1 zar.

AĞIR DOMATAR

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-20"	20-40"	-	-	4	1	-1	4+

Sürekli Ateş: 2 zar.

MADENCİ LAZERİ

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-6"	6-12"	+1	-	9	Z6	-6	7+

SİSMİK TOP

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"		-		8	Z3	-5	7+
	12-24"		-	5	1	-2	7+

Sürekli Ateş: 1 zar (yakın) 2 zar (uzak).

SERİ ATIŞ TOPU

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	5	1	-2	5+

Sürekli Ateş: 2 zar.

FÜZYON PATLATICISI

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	+1	-	8	Z6	-5	6+

DİKENLİ BOĞUCU (BİYOSİLAH)

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-18"	18-36"	-	-	4	1	-1	5+

Büyük Patlama: Büyük patlama şablonunu kullanır.

ZEHİR TOPU (BİYOSİLAH)

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-18"	18-36"	-	-	6	1	-2	5+

Sürekli Ateş: 2 zar.

EL BOMBALARI

El bombaları savaşçılar tarafından fırlatılabilir, ya da bomba atarla ateşlenebilir. El bombaları atış aşamasında fırlatılır ve bir “atış” olarak kabul edilir. Bu sebeple bir savaşçı atış aşamasında her ikisini birden yapamaz.

Bir savaşçı el bombası kuşandığında, bir çatışma boyunca yetecek kadarına sahip olduğu kabul edilir. Cephane sınaması gerektiğinde el bombaları otomatikman tükenmiş sayılır, yani tüm el bombaları için cephane sınaması değeri “otomatik”tir.

TAHRİP KALIBI

Bu taşınabilir patlayıcılar, düşman zırhlarını ve istihkamını yok etmekte oldukça etkilidir; ancak bunları kullananlar için risk de bir o kadar yüksektir.

KUVVET	Hasar	Kurtulma Etkeni.
8	2z6	-5

Sadece Yıkım için: Bir tahrip kalıbı sıradan bir el bombası gibi fırlatılamaz. Bunun yerine, arazi saldırısı kurallarında şekilde sabit bir yapıya yapıştırılmalıdır. Kalıp yapıştırıldıktan sonra, savaşçının bir sonraki atış aşamasında başında patlar; bu da kaçması için ona bir tur süre verir.

Büyük Patlama: büyük patlama şablonunu kullanır.

Tek Kullanımlık: Tahrip kalıbına sahip bir model, onu görev başına bir kez kullanabilir. Kullanıldıktan sonra tekrar kullanılamaz. Tahribat kalıbı için yedek mühimmat satın alınamaz.

PARÇA TESİRLİ BOMBA

KUVVET	Hasar	Kurtulma Etkeni.
3	1	-

Büyük Patlama: büyük patlama şablonunu kullanır.

ZIRH DELİCİ BOMBA

KUVVET	Hasar	Kurtulma Etkeni.
6	z6	-3

Hantal: Zırh delici bomba, yoğun bir patlama gücüne sahip ağır ve hantal bir bombadır. Bu nedenle bir hedefi zırh delici bombayla vurmak diğer bombalara göre daha zordur ve fırlatıldığında -1 isabet etkeni uygulanır. Bu etken, bir bomba atardan atılan zırh delici bombalara uygulanmaz.

Tahribat: Bir zırh delici bomba, arazi saldırısı kurallarında açıklandığı şekilde sabit bir yapıya yapıştırılabilir. Cephane olarak alınan zırh delici bombalar bu amaçla kullanılamaz.

ISIL BOMBA

KUVVET	Hasar	Kurtulma Etkeni.
8	2z6	-5

Sadece Yıkım için: Isıl bomba, boyutundan ötürü sıradan bir el bombası gibi fırlatılamaz. Arazi unsurlarına saldırı kurallarında belirtildiği gibi, bir yapıya sabitlenmelidir.

TUTKAÇLI BOMBA

Bkz. Parça Tesirli Bomba

CERAHAT BOMBASI

KUVVET	Hasar	Kurtulma Etkeni.
3	1	-1

Büyük Patlama: büyük patlama şablonunu kullanır.

Zehirli: Cerahat bombaları, savaşçının DAYANIM’ından bağımsız olarak her zaman 4+ ile yaralar; ancak daha düşük bir değer gerekiyorsa o değer geçerlidir.

PLAZMA BOMBASI

KUVVET	Hasar	Kurtulma Etkeni.
4	1	-2

Patlama: küçük patlama şablonunu kullanır.

İNFİLAK KALIBI

KUVVET	Hasar	Kurtulma Etkeni.
4	1	-1

Büyük Patlama: büyük patlama şablonunu kullanır.

Hantal: Güçlü olmalarına rağmen, infilak kalıpları temelde doğaçlama silahlardır. Bu nedenle bir infilak kalıbıyla hedefe isabet ettirmek, bir el bombasıyla isabet ettirmekten daha zordur ve fırlatılırken -1 İsabet etkeni uygulanır.

PRİZMATİK BOMBA

KUVVET	Hasar	Kurtulma Etkeni.
4	1	-2

Kör Edici: Prizmatik bir el bombasından isabet alan düşman savaşçılar, bir sonraki turlarının sonuna kadar DÖVÜŞ ve ATIŞ değerlerinde -1 ceza alır (en az 1'e kadar düşebilir).

RADYAN BOMBA

KUVVET	Hasar	Kurtulma Etkeni.
3	1	-

Büyük Patlama: büyük patlama şablonunu kullanır.

Radyasyon: Bir savaşçı, radyan bombadan kurtarılamayan bir yara aldığı anda ancak saf dışı kalmadığında, oyunun geri kalanı boyunca DAYANIM'ından 1 düşülür (en az 1'e kadar).

FOTON BOMBASI

Zaten dövüşe girmemiş, foton bombasıyla donanmış bir Tiân Kâşif savaşçısına bir düşman savaşçı hücum ederse, hücumdan doğan +1 bonusu kazanamaz.

ZIRH

Bir savaşçı yalnızca tek bir zırh kuşanabilir.

KARAKABUK ZIRH

Aar Zırh'ı da kapsar.

Zırh sınaması: 4+

Öncelik: -1 ceza.

AAR ZIRH

Bkz. Karakabuk Zırh

FLAK ZIRH

Zırh sınaması: 6+ Şablon kullanan silahlara karşı ise 5+.

ERK ZIRHI

Zırh sınaması: 3+

İZCİ ZIRHI

Zırh sınaması: 4+

DERİ ZIRH

Zırh sınaması: 6+

DRENOT ZIRH

Zırh sınaması: 3+. İki zar atıp sonucunu toplar.

Dokunulmazlık sınaması: 5+.

Sarsılmaz: Yüksek etkili silahlar hariç, atışların hedefi olması sonucu sinmez.

BASİT ZIRH

Zırh sınaması: 6+

HAYALET ZIRH

Zırh sınaması: 3+.

Dokunulmazlık sınaması: 6+.

BUDAKLI DERİ

Zırh sınaması: 6+.

CADI TULUMU

Zırh sınaması: 6+.

Kaçınma: Cadı tulumu giyen bir savaşçı, dövüş aşamasında 4+ dokunulmazlık sınamasına sahiptir.

CEPHE ZIRHI

Zırh sınaması: 4+

GÜÇ KALKANI

Dokunulmazlık sınaması: 4+.

AĞIR CEPHE ZIRHI

Zırh sınaması: 3+

ÖRGÜ ZIRH

Zırh sınaması: 5+

PIRILKALKAN

Dokunulmazlık sınaması: 5+

TAYFKEMİK ZIRH

Zırh sınaması: 3+

Sarsılmaz: Yüksek etkili silahlar hariç, atışların hedefi olması sonucu sinmez.

MADENCİ TULUMU

Zırh sınaması: 6+ Şablon kullanan silahlara karşı ise 5+.

İşıldak: Gizlenmiş bir düşmanı otomatik olarak fark ettiği mesafeyi belirlerken, giyen savaşçının ÖNCELİK değerine +1 ekleyin. Örneğin, ÖNCELİK değeri 4 olan bir Müptedi Melez, 5" içindeki tüm gizlenmiş düşman savaşçıları otomatik olarak fark eder.

ÖLÜMSÜZ KABUĞU

Zırh sınaması: 3+

CENGÂVER KABUĞU

Zırh sınaması: 4+

HANÇERLİ HARP ZIRHI

Zırh sınaması: 4+.

Dokunulmazlık sınaması: 6+.

TEKNOMUHAFİZ CENK ZIRHI

Zırh sınaması: 4+.

KEŞİF ZIRHI

Zırh sınaması: 5+.

DRON KARAKABUĞU

Zırh sınaması: 4+.

HARP ZIRHI

Zırh sınaması: 4+.

XV25 SIZMA ZIRHI

Zırh sınaması: 3+.

MÜHİMMAT VE DÜRBÜNLER

Özel mühimmat ve dürbünler belirli bir silaha bağlıdır; hangi silah için alındığını not edin.

Dürbün takmamayı seçebilirsiniz; özel mühimmat alınsa da silahın standart mühimmatı yine taşınmış sayılır.

HERİFBULAN

Janti silaha takılabilir. Üzerine herifbulan yerleştirilmiş bir jantiyle atış yapan durağan bir savaşçı, yalnızca o saldırı için ATIŞ özelliğine +1 alır.

AZAP TEMİRİ

Azap mermisi ateşleyen bir temren tabancası ya da temren tüfeğiyle yapılan bir isabet z3 yaraya sebep olur. Ancak, azap mermisi ateşleyen silahlar *güvenilmez*dir ve patlayabilir.

YOĞUNLAŞTIRILMIŞ LAZER GÜÇ ÜNİTESİ

Yoğunlaştırılmış bir güç ünitesiyle atış yapan bir lazer tabancası ya da tüfeği +1 güç bonusu kazanır. Ancak silahın cephane sınaması 6+ olur.

KIRMIZI NOKTA LAZER NİŞANGÂH

Bir tabancaya, temel ya da özel silaha takılabilir. Lazer nişangâhlı bir silah kullanan savaşçı, isabet zararına +1 bonus alır.

Lazer nişangâhlı bir silahın hedefi olan bir savaşçı, kırmızı noktayı fark edip kenara sıçrayabilir. Eğer atış yapan savaşçı hedefin 90°'lik görüş açısı içerisindeyse, hedef 6+ dokunulmazlık sınaması kazanır. Eğer hedef gözcüyse ve dokunulmazlık sınamasını geçerse, alarm da çalınacaktır.

TÜFEK DÜRBÜNÜ

Temel ya da özel bir silaha takılabilir. Lazer nişangâh ile birlikte kullanılabilir.

Durağan bir savaşçı bu dürbünle ateş ederse, silahın Uzun Erimi, Kısa Erimi kadar artar (örn. lazer tüfeğin azami erimi 36" olur).

TOKSİK MERMİ

Nişancı tüfeği gibi bazı silahlar toksik mermi kullanabilir.

Bir hedef toksik mermiyle isabet aldığı anda yaralama zararına gerek yoktur, otomatikman 1 yara alır. Zırh sınamaları normal olarak işler. Yalnızca canlı hedefler için geçerlidir. Cansız hedefler için ise profilindeki KUVVET'e göre yaralama zarı atılmalıdır.

Hasar: Toksik mermiyle nihai yarasını almış olan hedefler için standart hasar tablosunu kullanmayın. Hem hasar hem de sonraki toparlama aşamalarında aşağıdaki tabloyu kullanın.

z6	Sonuç
1	Etkisiz: Zehir etki etmez. Normal yara almış gibi devam eder.
2-4	Baygın: Hedef <i>baygın</i> düşer ve devrilir. Savaşçı yere devrilmiş sayılır ve hareket edemez.
5-6	Saf dışı: Zehir tüm etkisini gösterir ve savaşçı saf dışı kalır.

Halihazırda *yere devrilmiş* olan bir figür bu silahla isabet alıp *baygın* hale gelirse, sonraki toparlanma aşamalarında, standart yaralama tablosu yerine bu tabloda zar atılmalıdır.

CEHENNEM TEMİRİ

Cehennem temiri yüklü silahlar, mühimmatları tükenene kadar aşağıdaki profillere sahiptir; mühimmat tükendikten sonra standart mermileriyle ateş etmeye devam edebilirler.

Temren tabancası:

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-8"	8-16"	+2	-	4	1	-3	5+

Temren tüfeği:

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	4	1	-3	5+

Nadir Mühimmat: Yedek mühimmatla donatılmış bir savaşçı, cehennem temiri için başarısız olan bir Cephane Sınamasını yeniden atamaz; bu yeniden atış hakkı yalnızca silahın standart mermileri için yapılan ilk başarısız Cephane Sınamasına uygulanır.

PSİŞİK TEMİR

Psişik temir yüklü silahlar, mühimmatları tükenene kadar aşağıdaki profile sahiptir; mühimmat tükendikten sonra standart mermileriyle ateş etmeye devam edebilirler.

┌ Erim ┐		┌ İsbet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	5	1	-2	6+

Nadir Mühimmat: Yedek mühimmatla donatılmış bir savaşçı, psişik temir için başarısız olan bir Cephane Sınamasını yeniden atamaz; bu yeniden atış hakkı yalnızca silahın standart mermileri için yapılan ilk başarısız Cephane Sınamasına uygulanır.

ÖZEL DONANIM

KABA KALKAN

Bu kalkana sahip bir savaşçı, dövüş aşamasında fazladan bir saldırı zarı atar.

Dokunulmazlık sınaması: 5+.

KAMUFLAJ TAKIMI

Bu ekipmana sahip bir savaşçıyı hedefleyen atışların azami eriminden 4" çıkarılır. Örneğin 12" erimli bir silah, ancak 8" içindeyse bu savaşçıyı hedefleyebilir. Şablon kullanan silahlar bundan etkilenmez.

TUTUNMA KOŞUMU

Düşmeye karşı koruma sağlayan, vücuda bağlı bir emniyet kemeridir; çelik klips veya manyetik mandalla yakındaki bir nesneye tutturulur.

Çalışması için ipin ucu sabitlenmiş olmalıdır. Bir model, hareket aşamasında hareket etmezse koşumu sabitleyebilir; bu sırada ateş etme veya gözetleme gibi başka eylemler yapabilir. Model hareket ettiğinde veya dövüşe girdiğinde koşum otomatik olarak çözülür.

Koşumu sabitlenmiş bir model, bir kenara 1" mesafede *sinmiş* veya *devrilmiş* durumdaysa düşme sınamasına gerek yoktur; koşum, öncelik sınamasını geçmiş gibi düşmesini önler.

FOTO-VİZÖR

Siper arkasındaki hedefleri tespit etmeyi kolaylaştırır.

Durağan halde ve bu donanımına sahip bir savaşçı, siperdeki bir modele ateş ederken aldığı cezayı 1 azaltır. Yani kısmi siper görmezden gelinir ve siper -2 yerine -1 isabet etkeni olarak sayılır.

KALKAN DUVARI

Bu donanımına sahip bir savaşçı, önündeki 90° açıdan gelen tüm atışlara karşı her zaman siperde sayılır. Bu savaşçının arkasındaki 90° açıda, onunla kaide temasında olan dost bir savaşçı da bu ateşe karşı siperde sayılır.

Bu donanımına sahip bir savaşçı, dövüş aşamasında iki silah taşımaktan kaynaklanan ekstra saldırı hakkını asla kullanamaz.

ENERJİ KALKANI

Fiziksel korumanın yanında, neredeyse her saldırıyı savuşturan enerji alanı asıl etkileyici özelliğidir.

Bu kalkana sahip bir savaşçı, dövüş aşamasında iki silah taşımaktan kaynaklanan fazladan saldırı hakkını asla kullanamaz.

Dokunulmazlık sınaması 3+

YEDEK MÜHİMMAT

Bir silah için yedek mühimmat taşınıyorsa, o silah için yapılan ilk başarısız cephane sınaması yeniden atılabilir. "Otomatik" cephane sınaması olan silahlarda (örneğin el bombaları), yedek mühimmat sayesinde ilk cephane sınaması 3+ ile geçilir.

Yedek mühimmat belirli bir silaha özeldir; satın alındığında hangi silah için olduğu not edilmelidir. Maliyeti, silahın temel fiyatının yarısıdır (küsürat yukarı yuvarlanır). Sadece silahın temel fiyatı baz alınır, ek mühimmat türlerinin fiyatı hesaba katılmaz. Bir oyunda kullanılan fazladan cephane, infaz timinin normal ikmali kapsamında bir sonraki oyundan önce yenilenir.

İTİŞ KİTİ

İtiş kitine sahip bir savaşçı, hareket açısından tüm araziye *açık arazi* olarak kabul eder; ancak hareketini *aşılmaz arazi* üzerinde sonlandıramaz.

KUTSAL EMANET

İnfaz timinizin bir üyesi Kutsal Emanet taşıyorsa ve *yere devrilmiş* veya *yılgın*, bir görevde *İmparatorun Işığı* kuralını ikinci kez kullanabilirsiniz. Kutsal Emanet taşıyan bir muharip rahibe her zaman *yüklü* sayılır.

BİÇEN ZEHİRİ

Bıçen zehri kuşanmış bir savaşçı, Cadı Bıçağı veya Çengel’le yapılan başarısız Yaralama zararlarını yeniden atabilir.

AYNALI MIĞFER

Aynalı Miğfer takan bir savaşçı, sanki bir kılıç kuşanmış gibi tek bir savuşturma yapabilir; aynalı miğfer ve erk kılıcını birlikte kullanan bir savaşçı iki savuşturma yapabilir.

RUHBULAN MERMİSİ

Ruh avcısı mermileri ateşlenirken, 1 gelen başarısız İsabet zararlarını yeniden atabilirsiniz.

MANDİBULATAR

Göğüs göğse dövüşme aşamasının başında, kaide teması halinde bulunduğunuz bir savaşçıya tek bir vuruş (KUVVET 3)

HEZEYAN BOMBA ATARI

Erim		İsabet		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınaması
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	+1	-	5	1	-2	6+

Büyük Patlama: büyük patlama şablonunu kullanır.

Halüsinojenik: Hezeyen Bomba Atar’ın etkisiyle sinmiş düşman savaşçılar, erken toparlanma testinde ÖNCELİK değerlerinde -2 ceza alır.

ALACA MASKESİ

Bu maskeye sahip bir savaşçı *korku* verir.

HOLOTULUM

Bu tuluma sahip bir savaşçı 4+ dokunulmazlık zarına sahiptir.

indirebilirsiniz. Bu saldırı 1 hasar verir ve zırh sınaması normal şekilde kullanılabilir.

ŞAHINKANAT

Bir savaşçı, hareket aşamasında normal hareket etmek yerine Şahinkanatlarını kullanabilir. Savaşçı, arazi için geçerli normal kısıtlamaları göz ardı ederek herhangi bir yöne 12" kadar hareket edebilir; ancak bu hareketi aşılmaz bir zeminde bitiremez. Savaşçı bu hareketi bir düşman savaşçıya hücum etmek için kullanabilir, ancak bunu yaparken hareket mesafesini iki katına çıkaramaz.

İŞINLAYICI

Kişisel ışınlayıcıya sahip bir savaşçı, hareket açısından tüm araziye açık zemin sayar; ancak hareketini aşılmaz bir zeminde bitiremez.

SIÇRAMA KEMERİ

Bu kemere sahip bir savaşçı, hareket amacıyla tüm araziye açık arazi sayar; ancak aşılmaz arazi üzerinde hareketini bitiremez. Ayrıca bu savaşçı düşme hasarından hiçbir zaman etkilenmez.

DİJİTAL SİLAHLAR

Dijital silahlarla donanmış bir savaşçı dövüş aşamasındaysa, bir dövüşte rakip ilk kez vahim hata yaptığında (1 attığında), savaşçının puanına 1 yerine 2 eklenir.

PLAZMA EMİCİ

Bir plazma emici ile donanmış bir savaşçıyı plazma tabancası, plazma tüfeği ya da plazma

tüfengi ile hedef alan düşman savaşçılar, isabet zarına -2 ceza alır.

DAĞITICI KALKAN

Bir dağıtıcı kalkanla donanmış savaşçı, dövüş aşamasında iki silahla donanmış olmaktan doğan ek Saldırı hakkını asla talep edemez.

Dokunulmazlık: 3+

KÜTLEÇEKİM KAYDIRICI

Bir kütleçekim kaydırıcıyla donanmış savaşçı, hareket aşamasında normal hareket etmek yerine bunu kullanabilir. Savaşçı, arazi için geçerli standart kısıtlamaları göz ardı ederek herhangi bir yönde 10 inç kadar kadar hareket edebilir; ancak bu hareketi aşılmaz arazi üzerinde bitiremez. Kütleçekim kaydırıcı bir düşman savaşçısına hücum etmek için kullanılabilir, ancak bu durumda kullanıcının Hareket mesafesini iki katına çıkarmaz.

ZİHİN MÜHÜR MUSKALARI

Oyun boyunca bir kez, atış aşamasının başında, zihinmühür muskalarına sahip bir savaşçı, menzilli bir silahla ateş etmek yerine 6" içindeki bir düşman savaşçıyı geçici olarak köleleştirmeyi deneyebilir. Bunu yaparsa, hedef düşman savaşçı -1 cezalı bir LİDERLİK sınaması yapmalıdır. Başarılıysa hiçbir şey olmaz. Başarısızsa, o savaşçıyla hemen, sanki infaz timinize aitmiş gibi, tüm standart kurallara uyarak bir atış saldırısı yapabilirsiniz.

FAZ DEĞİŞTİRİCİ

Bir faz değiştiriciyle donanmış savaşçı, tüm araziden açık arazi gibi geçebilir. Hareketini aşılmaz arazi içinde bitiremez.

GÖLGEDOKUYAN

Bir gölgedokuyanla donanmış savaşçı, atış saldırılarının hedefi olma amacıyla (açık alanda bile olsa) her zaman en azından kısmi siperde sayılır.

GÜÇLENDİRİLMİŞ VERİ BAĞI

Güçlendirilmiş veri bağıyla donanmış bir model ve onun 6" içindeki dost savaşçılar, sanki komutanınızın 6" içindeymiş gibi sinmişlikten toparlanma sınaması yapabilir.

TEPEGÖZ

Bir tepegözle donanmış savaşçı, turunuzun başında görüş hattındaki bir düşman savaşçıyı öncelikli hedef olarak belirleyebilir. Bunu yaparsa, tepegözü taşıyanın 6" içindeki dost savaşçılar, o hedefe ateş ederken normalde maruz kalacakları siper cezalarını göz ardı eder. Bir savaşçı tepegöz kullanırsa, o tur hareket edemez veya ateş edemez. Bir savaşçı, dövüş girmişken tepegöz kullanamaz.

KÜTLEÇEKİM DALGASI PROJEKTÖRÜ

Bir kütleçekim dalgası projektörünün 6" içindeki düşman savaşçılar, hücum ya da koşu için iki katını hesaplamadan önce hareketlerinden 1" düşürmelidir.

SÜZÜLEN DRON

Bir süzülen dronun üzerinde duran bir Ruhani, düşme hasarından hiçbir zaman etkilenmez ve herhangi bir sıçrama hareketi yaparken her zaman 6 atmış gibi sayılır. Ayrıca, tüm araziden açık arazi gibi geçebilir; ancak hareketini aşılmaz arazi üzerinde bitiremez.

NİŞAN LAZERİ

Bir Tiān savaşçısı, atış aşamasında menzilli bir silahla ateş etmek yerine, 30" içindeki ve görüş hattındaki bir düşman modeli seçebilir. Bunu yaparsa, o düşmana ateş eden dost modeller, siperden doğan isabet zarı cezalarını göz ardı edebilir.

ATIM HIZLANDIRICI

3" içindeki Tiān savaşçıları, donanımlarındaki Atım Karabinası, Atım Tüfengi ya da Atım Tabancasının Uzun Menziline 6" ekleyebilir.

TARAMA MATRİSİ

Tarama matrisine sahip bir savaşçı, Yağma ya da Kurtarma görevlerinde nöbetçi olarak kullanılırsa, fark etme mesafesini belirlemek için Z6'yı yeniden atabilirsiniz.

BİYOMORFLAR

ASİTKAN

Asitkan biyomorfuna sahip bir savaşçı dövüş aşamasında herhangi bir yara alırsa, aynı dövüşteki her düşman savaşçı, kazananın tüm isabetleri çözüldükten sonra (ancak çoklu dövüş durumunda başka bir rakip savaşmadan önce) bir ÖNCELİK sınaması yapmalıdır. Başaramayan 3 KUVVET'inde 3 bir isabet alır.

ADRENALİN BEZLERİ

HAREKET değerine 1 eklenir.

KİTİN KARAKABUK

Zırh sınaması: 5+

YOĞUN KİTİN KARAKABUK

Zırh sınaması: 5+

ET KANCALARI

Et kancalarına sahip bir savaşçı, 2"den yüksek herhangi bir duvarı ya da bariyeri aşılmaz arazi yerine zorlu arazi sayar.

ZEHİR KESELERİ

Zehir keselerine sahip bir savaşçı, dövüş aşamasında yaralama zarında 1 attığında yeniden atabilir.

İNFAZ TİMİ OLUŞTURMAK

Mahşer Sistemi'nin alt katmanlarında hayatta kalmak tek başına yapılmaz. Her oyuncu, savaşa girmeden önce kendi timini kurar: bir lider, onun komuta ettiği savaşçılar ve onları silahlandıracak teçhizat.

TİM BÜYÜKLÜĞÜ

Her tarafın kendine has bir azami savaşçı sayısı vardır (bkz. ilgili taraf sayfası. Örneğin Ork Veletleri 20'ye kadar çıkabilirken çoğu taraf 10 ile sınırlıdır). Bütün timler, taraf farkı olmadan şu asgari şartı taşır:

- Asgari 3 savaşçı.
- Azami: Tarafa özel sınır; varsayılan 10'dur.

PUAN BÜTÇESİ

Bir tim **1000 puan** ile kurulur. Bu bütçeyle savaşçı satın alınır, ardından her savaşçıya teçhizat eklenir. Harcanmayan puanlar kaybolur; bir sonraki göreve taşınmaz.

Tim Kur aracı bu toplamı otomatik hesaplar; timinizi el yordamıyla oluşturuyorsanız her savaşçının taban maliyetini ve üstüne eklenen teçhizatın maliyetini toplayarak ilerleyin.

ROLLER

Her tim üyesi dört rolden birine girer. Roller, hangi silah listelerine erişebileceklerini ve ileride hangi becerileri kazanabileceklerini belirler (beceriler için bkz. Beceri Tabloları).

TİM KOMUTANI

Her timin tam olarak bir komutanı olmalıdır; yalnızca bir. Komutan, oyuncunun timdeki vücut bulmuş hâlidir ve diğer üyelere göre belirgin biçimde daha güçlüdür.

Komutan her zaman kendine 2" çevresinde bir dost varmış gibi sayılır (sinme sınamalarına karşı). Komutanın 6" içindeki tüm dost savaşçılar, yılgınlık sınamalarında komutanın LİDERLİK değerini; erken toparlanma sınamalarında da komutanın ÖNCELİK değerini kullanabilir.

Komutan *yere devrilmiş* veya *yılgın* durumdaysa bu etkiler devre dışı kalır.

TİM KOMUTANI

Timin büyük çoğunluğunu oluşturan, deneyimli ve güvenilir savaşçılardır. Bir timde, bütçe izin verdiği sürece, istenildiği kadar asker bulunabilir.

UZMAN

Ağır veya teknik silahlar taşıyan savaşçılardır. Bu silahların bakımı ve kullanımı özel eğitim gerektirdiğinden, sadece uzmanlar bu kategoriye erişebilir.

Azami uzman sayısı tarafa göre değişir ancak varsayılan 2'dir.

ACEMİ

Time henüz katılmış, eğitimini tamamlamamış savaşçılardır. Savaş tecrübeleri sınırlı olduğundan çatışma performansları diğer rollere göre bir nebze daha düşüktür.

Timin yarısından fazlası acemiden oluşamaz. (10 kişilik bir timde en fazla 5 acemi olabilir; tek sayılarda aşağı yuvarlanır.)

Acemiler beceri kazanamaz (bkz. *Harekât: Özel Ajanlar*) Savaşta tecrübe biriktirip *Asker'e* terfi etmeden önce hâlâ temel şeyleri öğreniyorlardır.

SAVAŞÇILARI SİLAHLANDIRMA

Her savaşçı, kendi tarafının ve kendi rolünün erişebildiği silah listelerinden seçim yapılarak donatılır (bkz. Cephanelik). Bazı kısıtlamalar evrenselidir:

- Bir savaşçı aynı anda yalnızca **bir ağır silah** taşıyabilir.
- Bıçaklar ve el bombaları model üzerinde görünür olmak zorunda değildir; giysi içine gizlenmiş kabul edilir. Kemerdeki tabancalar da herhangi bir tabanca tipini temsil edebilir.
- Bunların dışındaki tüm silahlar **modelde görünür** olmalıdır. Bir savaşçının elinde görüldüğü silahı kullandığı varsayılır; oyuncu farklısını beyan etmedikçe bu geçerlidir.
- El bombası satın alındığında, o tipteki bombalardan görev boyunca yetecek miktarda taşındığı kabul edilir (tek bombalık fiyat değil, tüm görev tedariki satın alınır).

TİM KÜTÜĞÜ

Kütük, timinizin kalıcı kayıdır; her savaşçının istatistiklerini, teçhizatını, kazandığı becerileri ve harekât ilerlemesini üzerinde tutar. Tim Kur aracını kullanıyorsanız bu kayıt otomatik tutulur; kâğıt üzerinde oynuyorsanız her savaşçı için ayrı bir satır açmanız önerilir.

Timinize ve her savaşçınıza bir isim verin. Ayrıca bir alt-taraf seçmeniz gerekecek; bu seçim, savaşçılarınızın zamanla hangi beceri havuzlarından geliştiğini belirler (bkz. *Harekât: Özel Ajanlar*).

SAVAŞÇININ ÖLÜMÜ

Bir savaşçı öldüğünde, üzerindeki tüm teçhizat da kaybedilir. Ölen bir savaşçının silahını başka bir üyeye devretmek mümkün değildir.

GÖREVLER

Bu bölüm, 39,000: *İnfaz Timi* için oynanabilecek görevleri listeler. Rakibinizle hangi görevi oynayacağınıza birlikte karar verebilir veya aşağıdaki tabloyu kullanarak rastgele belirleyebilirsiniz.

z6	Görev
1	Karşılaşma
2	Yağma
3	Vurkaç
4	Baskın
5	Pusu
6	Kurtarma (yalnızca bir esir varsa oynanabilir, bkz. <i>Harekât</i>)

Her görev; arazi kurulumunu, tim yerleşimini, oyunun nasıl başlayıp biteceğini ve geçerli özel kuralları tanımlar.

KARŞILAŞMA

İki tim, Prometyum Ağı'nın derinliklerinde rastlaşır. İki taraf da geri çekilmeye niyetli değildir; çarpışma kaçınılmazdır.

Arazi: Oyuncular sırayla birer arazi parçası (yapı veya geçit) yerleştirir, ikisi de yeterli görene kadar. 4'x4' veya biraz daha küçük bir alan önerilir.

Konuşlanma: Bir zar atılır; düşük puanı alan oyuncu hangi kenardan başlayacağını seçer ve timini o kenara 8" içinde yerleştirir. Rakip, karşı kenara 8" içinde yerleşir.

Başlangıç: Oyuncular zar atışıyla başlar; kazanan ilk turu alır.

Bitiş: Özel bir hedef yoktur; amaç rakip timi alandan sürmektir. Bir tim bozgun sınavını kaybederse veya bir oyuncu gönüllü olarak çekilmeyi kabul ederse oyun hemen sona erer; çekilen tim kaybeder.

Özel: Kazanan tim en az 3 düşman modeli saf dışı bırakırsa ve kendi kayıplarının üç katı kayıp verdirirse, bölgeyi tamamen ele geçirmiş sayılır ve fazladan 1 prometyum stoğu kazanır.

YAĞMA

Prometyum Ağı'nın labirentvari koridorları gizli depo ve unutulmuş yapılarla doludur; kimi zaman da değerli yakıt veya malzeme stoklarıyla. İki tim aynı bölgeyi aramaya gelmiştir ve ne bulurlarsa paylaşmaya niyetleri yoktur.

Arazi: Karşılaşma görevindeki gibi kurulur. Ardından z6 atılarak Ganimet pulları sayısı belirlenir; oyuncular sırayla sayaçları yerleştirir (kenardan en az 8", birbirinden en az 4" uzakta, alanın ortasına yakın).

Konuşlanma: Karşılaşma görevindeki gibi.

Başlangıç: Karşılaşma görevindeki gibi.

Canavar İhtimali: Ağ'ın derinliklerinde nelerin yaşadığını kimse bilmez. Her oyuncunun turu başında karşı oyuncu z6 atar; 6 gelirse, en yalıtılmış (diğer tüm modellerden en uzak) düşman savaşıçısına bilinmeyen bir yaratık saldırır. Tekrar z6 atın:

1: Savaşçı saldırıyı püskürtür ama bu turda başka bir şey yapamaz. Temel (menzilli) silahı için cephanesini sınaması atmalıdır.

2-5: Savaşçı saldırıyı püskürtür, başka bir şey yapamaz.

6: Bir silah sesi, bir çığlık, sonra sessizlik. Savaşçı otomatik olarak saf dışı kalır.

Ganimet Toplama: Üzerinden geçen herhangi bir model pulu alır; bir savaşçı sınırsız sayıda ganimet taşıyabilir, hareket veya savaş kabiliyeti etkilenmez. Saf dışı kalan bir savaşçı taşıdığı pulları olduğu yere düşürür. Kaide temasındaki modeller arasında atış aşamasında ganimet aktarılabilir (bu turda ikisi de ateş edemez). Göğüs göğse dövüşte rakibi saf dışı bırakan savaşçı, rakibin taşıdığı tüm ganimeti otomatikman toplar.

Bitiş: Bir tim bozgun sınavını geçemezse veya çekilirse, diğer tim kazanır ve alandaki tüm ganimet pullarını alır. Bir tim pulların yarısından fazlasını ele geçirip, taşıyan savaşçılar kendi kenarına 8" içindeyken turunu başlatırsa, oyun biter ve o tim kazanır.

Özel: Oyun sonunda, elinizdeki her pul için bir zar atın; bir veya daha fazla 6 gelirse fazladan 1 prometyum stoğu kazanırsınız.

VURKAÇ

Ağ'ın cephe hatları sürekli değişir. Bir tim, rakip bir tarafın ileri karakoluna ani bir baskın düzenler; amaç üssü yok etmek değil, mümkün olduğunca zarar verip sıvışmaktır.

Taraflar: Bir zar atışıyla saldıran ve savunan belirlenir; yüksek puan saldırandır.

Arazi: Savunandan başlayarak sırayla arazi unsurları yerleştirilir (savunanın karakolunu temsil eder). 4' x 4' ölçülerinde bir alan önerilir.

Hedef: Arazi unsurları kurulduktan sonra saldıran gizlice z6 atar ve aşağıdaki tablodan hedefini not eder. Savunan bu hedefi bilmez, saldıranın niyetini tahmin etmek savunanın işidir.

Savunan, kurulumdan sonra bir Ganimet pulu ve bir Prometyum Stoğu pulu yerleştirir (en az 8" arayla). Stok sadece *Patlatma* hedefinde, ganimet sadece *Yağma* hedefinde önem taşır.

z6 Hedef

- 1 **Patlatma:** Prometyum stoğuna en az 1 hasar verin. (Stok DAYANIM 6, 1+ "yara" alınca hasarlı sayılır.)
- 2 **Suikast:** Rakip komutanı saf dışı bırakın. (Komutan mevcut değilse yeniden zar atın.)
- 3 **Etkisiz Hâle Getirme:** Yerleşim sırasında rastgele seçilen düşman savaşçısını yakın dövüşte saf dışı bırakın.
- 4 **Şok Taktiği:** Bir kenara 12" içinde yerleşin, ardından en az bir modeli karşı kenardan alan dışına çıkarın.
- 5 **Yağma:** Bir savaşçınız ganimet puluyla (savunanın yerleştirdiği) alandan çıksın.
- 6 **Seçim:** Saldıran yukarıdaki beş hedeften birini seçer.

Konuşlanma: Savunan önce yerleşir: z6 savaşçı (Ork Veletleri için 2 katı) gözcü olarak alana, kenarlardan en az 8" içeride, dağıtılır. Kalan savaşçılar takviye olarak gelecektir (aşağıya bakın).

Saldıran, z6 atarak baskına katılan savaşçı sayısını belirler: 1-2 = 4, 3-4 = 5, 5-6 = 6 (Ork Veletleri +4). Saldıran bu sayıda savaşçısını, herhangi bir düşmana 12" içinde olmayacak şekilde yerleştirir (Şok Taktiği hedefinde: bir kenara 12" içinde).

Başlangıç: Saldıran ilk turu alır.

Takviye: Savunan, ilk turdan sonra her turun başında z6 atar: 1-2 = 1 savaşçı, 3-4 = 2 savaşçı, 5-6 = 3 savaşçı (Ork Veletleri +1)

gelebilir. Hangi kenardan geleceklerini belirlemek için z6 atın (1-4: o numaralı kenar, 5-6: savunan seçer).

Bitiş: Hedef tamamlanıp tüm hayatta kalan saldıranlar alandan çıkınca veya bir tim bozgun sınavasını geçemeyince/çekilince oyun biter. Saldıranlar %50 kayıp verene kadar bozgun sınavı yapmaz (normalin iki katı tolerans); savunan bozgun sınavı yapmaz ama %50 kayıptan sonra gönüllü çekilebilir (bu durumda 1 Prometyum Stoğu kaybeder, saldıran fazladan bir tane kazanır).

Hedef tamamlandıysa ve savunan çekilmediyse (veya çekildiyse) saldıran kazanır; aksi halde savunan kazanır.

BASKIN

Bu görev, oyunu daha gergin hale getiren yeni nöbetçi kuralları içerir. Önceki görevlere göre biraz daha karmaşıktır; yeni oyuncuların oyun kurallarına iyice hâkim olana kadar bu görevi sona bırakması önerilir.

Kovanaltı'nda cepheleler sürekli yeniden çizilir; güvenli sanılıp üs kurulan bir bölge günler sonra şiddetli bir çekişmenin merkezi haline gelebilir. Cepheleler ileri geri kaydıkça ve farklı taraflar bölge için rekabete girdikçe baskınlar düzenlenir.

Baskın görevinde, bir infaz timi başka bir tarafın bölgesine saldırır. Bölge bir veya daha fazla nöbetçi tarafından korunur ve takviyeler yakındadır. Baskıncılar nöbetçileri etkisiz hale getirmeli veya yanlarından geçmeli, hedefi yok etmeli ve ardından mümkün olan en hızlı şekilde kaçmalıdır.

Taraflar: Bir zar atışıyla baskıncı (saldıran) ve hedef (savunan) belirlenir.

Arazi: Savunandan başlayarak, oyuncular sırayla bir arazi unsuru (yapı veya bağlantı geçidi) yerleştirir; arazi bitene veya oyuncular

yeterli olduğunda anlaşılan kadar bu sürer. Önerilen alan yaklaşık 4'x4'tür.

Baskın Hedefi: Arazi kurulduktan sonra savunan, savaş alanının zemin katına Giriş pulunu yerleştirir; bu, sığınmanın giriş kapısını temsil eder. Baskıncılar oyunu kazanmak için Girişi yok etmelidir.

Giriş, DAYANIM'ı 6 olan ve 3 "yara"ya dek dayanabilen bir yapıdır. Yaraları 0'a indiğinde yok edilmiş sayılır.

Konuşlanma: Savunan önce yerleşir. z6 kadar savaşçısını nöbetçi olarak yerleştirir (Ork Veletleri infaz timleri için bu sayı iki katına çıkar). Nöbetçiler, savaş alanı kenarlarından en az 8" uzakta herhangi bir yere konabilir. Kalan savaşçılar daha sonra takviye olarak gelecektir.

Saldıran ise rastgele seçilen bir kenardan 8" içinde yerleşir. Baskına katılan savaşçı sayısı rastgeledir: z6 at: 1-2 = 4 savaşçı, 3-4 = 5 savaşçı, 5-6 = 6 savaşçı (Ork Veletleri için bu sayıya 4 eklenir). Kalan savaşçılar geride bırakılmıştır. Saldıran, baskına katılacak savaşçıları kendisi seçebilir. Sızma gibi özel yerleştirme kuralları bu görevde hiçbir infaz timi tarafından kullanılamaz.

Başlangıç: İlk turu saldıran alır.

Nöbetçiler: Nöbetçiler her tur z6-3 inç hareket eder (her nöbetçi için ayrı zar atılır). Sonuç negatifse, saldıran oyuncu nöbetçiyi o kadar hareket ettirebilir, ancak onu açıkça zararlı bir konuma (örneğin bir kenardan düşürecek şekilde) sokamaz. Örneğin 1 atılırsa hareket -2 olur ve saldıran nöbetçiyi 2" hareket ettirir.

Alarm: Alarm çalana kadar nöbetçiler yukarıdaki gibi hareket eder, ATİŞ değerleri yarıya iner ve ateş edemez ya da başka bir şey yapamazlar. Alarm çaldıktan sonra normal

şekilde hareket edip saldırabilirler. Alarm şu yollarla çalabilir:

Fark Etme: Her oyuncunun turunun başında z6 atılır. Nöbetçiler, önlerindeki 90° görüş açısı içinde ve gizlenmemiş olan baskıncıları, ÖNCELİK değerlerinin zar sonucuyla çarpımı kadar bir mesafede fark etmeye çalışabilir. Açıkta olan baskıncılar otomatik fark edilir. Kısmi siperdekiler z6'da 4+ ile, siperdekiler ise z6'da 6 ile fark edilir.

Nöbetçiler, siper veya gizlenme durumuna bakılmaksızın ÖNCELİK mesafeleri içindeki her baskıncıyı fark eder. Baskıncılar, kendi turlarında bir nöbetçinin ÖNCELİK mesafesine girerlerse de fark edilir.

Bir nöbetçi bir baskıncıyı fark eder veya atışla vurulup etkisiz hale gelmezse, turu hayatta tamamlarsa alarmı çalar. Etkisiz hale getirilen nöbetçiler alarmı çalamaz. Turu *yere devrilmiş* durumda bitiren nöbetçiler 4+ ile alarmı çalar.

Ateş Açma: Bir baskıncı ateş ederse 2z6 atılır ve silahın KUVVET değeri eklenir. Sonuç 10'un üzerindeyse alarm çalar. Bu kural, nişancı tüfeği gibi sessiz silahlara uygulanmaz. Hiç nöbetçi kalmamış olsa bile ateş açmak alarmı çalabilir.

Dövüş: Dövüşte saldırıya uğrayan bir nöbetçi, turu hayatta tamamlarsa alarmı çalar. Baskıncı dövüş sırasında bir tabanca veya Cephanelik bölümünde “gürültülü” olarak belirtilen bir silah kullanırsa, gürültünün alarmı çalıp çalmadığını yukarıdaki gibi zar atarak belirleyin.

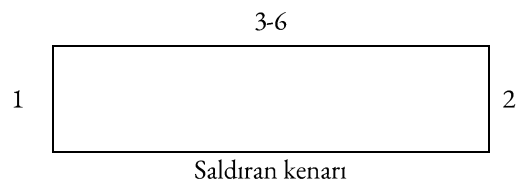
Dövüşün gürültüsü, nöbetçi hayatta kalmasa bile alarmı çalabilir: z6 atın. Sonuç, dövüşte katılan baskıncı sayısına eşit veya daha azsa, çatışma fark edilmiş ve alarm çalmıştır. Örneğin üç baskıncı bir nöbetçiye saldırırsa, 1-3 alarmı çaldırır.

Giriş: Giriş yok edilirse alarm otomatik olarak çalar. Alarmın tur ortasında çalması mümkün olsa da, özel nöbetçi kuralları o turun sonuna kadar geçerliliğini sürdürür.

Takviyeler: Oyunun başında savunan, nöbetçi olarak yerleştirmedeği savaşçıları istediği gibi bir veya daha fazla kişilik gruplara ayırır. Bu savaşçılar savaş alanına başta yerleştirilmez, takviye olarak gelebilir.

Alarm çaldıktan sonra savunan, her tur bir takviye grubu getirmeye çalışabilir. Getirilmek istenen grup belirlenir ve z6 atılır. Atış, gruptaki model sayısına eşit veya daha yüksekse, ya da 6 gelirse, grup savaş alanına girebilir. Atış grup büyüklüğünden küçükse o tur takviye gelmez. Görüldüğü gibi, grup büyüdükçe girme olasılığı düşer; bu nedenle savunan her tur cesaret edebildiği kadar modeli oyuna sokmaya çalışmalıdır.

Takviyeler, saldıranın yerleştiği kenar dışında kalan üç kenardan birinden birlikte girer; hareketleri o kenardan ölçülür. Hangi kenardan gireceklerini belirlemek için z6 atılır (şemaya bakın). Takviyeler bir baskıncıya 10" içinde yerleştirilemez, ancak girdikleri tur normal şekilde hareket edip ateş edebilirler.



Bitiş: Giriş yok edilir ve hayatta kalan tüm baskıncılar başladıkları kenardan savaş alanını terk ederse oyun sona erer. Ayrıca tüm baskıncılar veya savunanlar yere devrilirse ya da saf dışı kalırsa veya bir infaz timi kaçarsa bozguna uğrarsa da oyun biter.

Saldıranın baskıncı sayısı az olduğundan, bu infaz timi olağan %25 yerine savaşçıların %50'sini kaybedince bozgun sınaması yapar.

Savunanlar bölgelerini savunmaya karardır ve cesaret testi yapmazlar; ancak savaşçılarının %50'sini kaybettiklerinde gönüllü olarak kaçabilirler. Bunu yaparlarsa 1 prometyum stoğunu kaybederler ve saldıran 1 ek prometyum stoğu kazanır.

Giriş yok edilmiş ve saldıran kaçmamışsa, ya da savunan kaçmışsa, saldıran kazanır; aksi halde savunan kazanır.

Özel: Giriş yok edildiyse z6 atılır. 1 veya 2 gelirse, savunan oyun sonunda normalde kazanacağı prometyum stoğundan 1 eksik kazanır (en az 0).

PUSU

Ağ'ın labirentvari yapısı, pusu kurmak için sonsuz fırsat sunar. Bu görevde bir tim diğerine tuzak hazırlamıştır; ama plan iyi düşünülmemişse avcı av olabilir.

Taraflar: Bir zar atışıyla pusucu (saldıran) ve hedef (savunan) belirlenir.

Arazi: Pusucudan başlayarak sırayla arazi yerleştirilir. 4'x4' ölçeğinde bir alan önerilir.

Konuşlanma: Hedef, savaşçılarını ikişer veya daha fazla kişilik gruplara ayırır. Bir grup seçilip alanın merkezine 6" içinde yerleştirilir.

Pusucu ardından tüm timini yerleştirir, hepsi sığınakta ve gizlenmiş olmalıdır, hedefin yerleşmiş grubuna 12" içinde olamaz. Sığamayan modeller en az 18" uzağa yerleşir.

Hedef, kalan gruplarını birer birer yerleştirir: her grup için z6 atılır. 1-5'te grup, daha önce yerleşmiş bir hedef modeline 4" içinde yerleşmelidir. 6'da grup alanın herhangi bir yerine yerleşebilir (yine kendi içinde 4" mesafede). Pusucuyu pusuya düşürme şansı doğar! Hedef savaşçılarını pusucuların 1" içinde kadar yerleşebilir (ama yakın dövüşe giremez).

Başlangıç: Hedef, 6 attığı her grup için bir z6 atar ve toplar. Toplam 1-5 ise pusucu ilk turu alır; 6 veya üstü ise hedef alır.

Bitiş: Bir tim bozgun sınavını kaybederse veya çekilirse, diğer tim kazanır.

Özel: Kazanan tim en az 3 düşman modeli saf dışı bırakırsa ve kendi kayıplarının üç katı kayıp verdirirse, fazladan bir prometyum stoğu kazanır.

KURTARMA

Bu görev sadece bir tim üyeniz rakip tarafından esir alınmışsa oynanabilir (bkz. Harekât; Ağır Hasar). Esir düşen savaşçının sahibi, her zaman bu görevi oynamayı seçme hakkına sahiptir, zar gerekmez.

Eğer esirin sahibi bunun yerine farklı bir görev oynarsa, esir için artık geç kalınmıştır. Kütükten silinir ve esiri tutan oyuncu bir sonraki Takviye/Donatım eyleminde 100 ekstra puan kullanabilir.

Aksi belirtilmedikçe bu görev *Baskın* ile aynı kurallara sahiptir (Prometyum Stoğu pulu hariç).

Esirler: Savunan, konuşlanma sırasında elindeki tüm esirleri alana istediği gibi yerleştirir. Esirler kurtarılan kadar hareket edemez. Savunan esirlere saldıramaz veya "infaz edemez", ama rakibi def etmeye çalışmalıdır. Kurtarılan esir, normal bir savaşçı gibi hareket edip savaşabilir.

Bir esir, dost bir savaşçı tarafından serbest bırakılınca kurtarılmış sayılır: kurtarıcı, hareket aşamasında esirle kaide temasına girip turun kalanını onu serbest bırakmaya ayırır (bu turda ateş edemez, dövüşemez). Esire, kurtarıcısı tarafından bir bıçak verilir; diğer teçhizatının başka yerde saklandığı ve bu oyunda kullanılamayacağı kabul edilir.

Bitiş: Tüm saldıranlar (kurtarılan esirler dahil) *yere devrilmiş, saf dışı* veya kendi

yerleřtikleri kenardan çıkmıř olursa, ya da bir tim çekilirse oyun biter.

Savunan karakolunu koruduğundan bozgun sınaması yapmaz ama %50 kayıptan sonra gönüllü çekilebilir (1 prometyum stoğ u kaybeder, saldıran kurtarılan esirlerin yanı sıra +1 prometyum stoğ u kazanır). Saldıranlar %50 kayba kadar bozgun sınaması yapmaz.

Bir tim çekilirse o tim kaybeder. Aksi halde tüm hayatta kalan saldıranlar ve esirler saldıran kenarından çıkarsa saldıran kazanır; tüm esirler kaçmaya çalışırken saf dışı kalırsa savunan kazanır.

Kurtarılan esirler, kütüklerindeki tüm teçhizatla geri döner. Kurtarılamayan esirler kalıcı olarak kaybedilir; savunan bir sonraki

Takviye/Donatım eyleminde 100 ekstra puan kullanabilir.

Birden fazla oyuncuyla yürütölen bir harekatta, esir alınan savařçı(lar)ın kaderi için bu görevi rakibinizle oynayabilmeniz biraz zaman (ve birçok görev) alabilir.

Ayrıca, her iki oyuncunun da birbirinin savařcısını esir aldığı durumlar olabilir; bu durumda her iki taraf da savařcısını kaybetmemek için aynı anda Kurtarma görevi başlatmak isteyebilir. İki oyuncu da kabul ederse, esir alınan her savařçı için kaçırana bir prometyum stoğ u vererek onu geri satın alabilirsiniz. Bu řekilde takas edilen stok(lar) kendi listenizden silinir ve esir alan oyuncunun listesine eklenir. Ardından harekate normal řekilde devam edebilirsiniz.

HAREKÂT

Tek bir görev oynayıp bırakabilirsiniz. *39,000: İnfaz Timi* tek seferlik çatışmalarda da tam anlamıyla işler. Ama harekât oynamak, timinizin kendi hikâyesini yazmasını sağlar: yaralar, terfiler, kayıplar ve nihayetinde bir bölgenin kontrolü için verilen son mücadele.

HAREKÂTA GİRİŞ

Bir harekâta en az iki oyuncu katılabilir. Her oyuncunun Tim Oluşturma kurallarına göre kurulmuş bir timi olmalıdır. Oyuncular, istedikleri zaman birbirleriyle görev oynayabilir. Görevler bölümündeki herhangi bir görevi seçebilir veya rastgele tabloyla belirleyebilirler. Bu görevler infaz timine tecrübe ve puan kazandırır. Komutan kendisini kanıtladıkça infaz timi büyüyebilir ve komutasındaki savaşçılar daha güçlü hale gelir.

Yeterli zafer kazanıldığında, infaz timi komutanınıza son bir görev verilir. Bu görevi tamamlayabilerseniz, Prometyum Ağı'nın bu bölgesinin hakimiyeti sizin olur ve harekâtın galibi ilan edilirsiniz.

Harekât boyunca timler prometyum stoğu biriktirir. Bu stoklar hem savaş çabasının bir göstergesi hem de timi güçlendirmek için kullanılan kaynaktır.

HAREKÂTA DOĞRU

Bir infaz timi oluşturduktan sonra, onunla görevlere çıkabilirsiniz. Bu görevler, harekâta katılan diğer infaz timlerine karşı oynanır.

Görevleri istediğiniz zaman düzenleyebilir ve size açık olan herhangi bir *39,000: İnfaz Timi* görevini kullanabilirsiniz. Her iki oyuncu da

savaş için infaz timlerini topladıktan sonra (aşağıda), ya siz ve rakibinizin oynamak istediği bir görevi seçin, ya da aşağıdaki tabloda zar atın.

Z6 Görev

1	Karşılaşma
2	Yağma
3	Vurkaç
4	Baskın
5	Pusu
6	<i>Zar Atışı:</i> Kazanan oyuncu görevi seçer; görevde saldıran ve savunan varsa kazanan saldıran olur.

HAREKÂTA İÇİN TOPLANMA

Bir oyunda kullanacağınız savaşçılar, infaz timi kütüğündeki savaşçılar olmalıdır. Harekât ilerledikçe infaz timinizin yaralanmalar yaşayabileceğini ve bazen tam güçle savaşamayacağını göreceksiniz; bu durum *Ağır Hasar* bölümünde ele alınır. Yaralı savaşçılar dışında, görev başka türlü belirtmedikçe her görevde infaz timinizin tamamını kullanmanız gerekir. Her infaz timine, bir veya daha fazla uzman da eşlik edebilir.

PROMETYUM AĞI'NDA AV

Bir görev seçip infaz timinizi topladıktan sonra, her iki oyuncu da aşağıdaki tabloda zar atar; bu, oynayacağınız görevin alt olaylarını belirler. Arazi veya savaşçılar yerleştirilmeden önce her oyuncu 2z6 atar ve sonucu alt olaylar tablosunda bulur. Her iki sonuç da oynanacak göreve uygulanır.

2z6	Alt Olay
2	Kaybolmuş: Bu sonucu atan oyuncu, lideri hariç rastgele bir savaşçısını bu görevden çıkarır — yolunu kaybetmiştir.
3	Zehirli Kül: Görev sonunda yere devrilmiş haldeki savaşçılar 1-4'te oyun dışı kalır (normalde 1-3). İki oyuncu da bu sonucu atarsa, tüm yere devrilmiş savaşçılar otomatikman saf dışı kalır.
4	Ani Çarpışma: Bu sonucu atan oyuncu, bir düşman savaşçısı saf dışı kaldıktan sonra herhangi bir turunun başında bozgun sınamasını bilerek kaybedebilir; kayıp vermemiş olsa da.
5	Kaygan Zemin: Koşan veya hamle yapan her savaşçı için zar atılır; 1 gelirse savaşçı hareketinin sonunda yere devrilir. İki oyuncu da bu sonucu atarsa, eşik 1-2 olur.
6	Gizli Stok: Görevi kazanan oyuncu, Takviye/Donatım eylemi için 100 ekstra puan kazanır. İki oyuncu da bu sonucu atarsa, kazanan 150 ekstra puan alır.
7	Sakin Geçti: Herhangi bir alt olay yok.
8	Kritik Görev: Görevi kazanan oyuncu, kazandığı prometyum stoğu sayısını belirleyen zarı yeniden atabilir. İki oyuncu da bu sonucu atarsa, kazanan otomatikman 3 stok alır.
9	Yılmaz: Bu sonucu atan oyuncu, görev boyunca bozgun sınamasından 1 çıkarabilir.
10	Kaos ve Korku: Görev boyunca her iki oyuncunun LİDERLİK sınamalarına (yılgnlık, korku, vb.) +1 eklenir. İki oyuncu da bu sonucu atarsa, +2 olur.
11	Kanlı Husumet: Bu sonucu atan oyuncu, kendi timinden ve rakip timden rastgele birer savaşçı seçer; bu ikisi birbirinden nefret eder (bkz. <i>Nefret</i> kuralı). Kütüğe not edin; bu husumet kalıcıdır.
12	Dost Toprak: Bu sonucu atan oyuncu, kendi savaşçıları için Ağır Hasar zarlarında 1-3 sonuçlarını yeniden atabilir.

GÖREV SONRASI: SAVAŞIN BEDELİ

Her görevden sonra her oyuncu sırayla şu adımları izler:

1. **Yaralıları Toparla:** Görev sonunda yere devrilmiş haldeki her savaşçı için bir zar atılır. 4-6'da savaşçı toparlanır, etkisi kalmaz. 1-3'te savaşçı saf dışı kalmış sayılır ve aşağıdaki Ağır Hasar zarı atılır.
2. **Prometyum Stoğu Topla:** Görevi kaybeden veya berabere kalan tim 1 prometyum stoğu kazanır. Kazanan tim z3 stok elde eder. Kazanılan stoklar kütükteki toplama eklenir.
3. **Geliştir:** Timinizden, saf dışı kalmamış ve acemi olmayan bir savaşçı seçin; bu savaşçı için Gelişim tablosunda zar atın (aşağıya bakın).
4. **Terfi:** Saf dışı kalmamış her acemi için kütüğe bir Görev Tamamlama işareti ekleyin. Üç işarete ulaşan bir *acemi*, terfi edip *asker* olur. Eski rolünü kaybeder, istatistikleri tarafının standart askerine döner, ama teçhizatını korur.

5. **İkmal:** Tim, malzeme takviyesi alır.

Komutan ölmüşse: Acemi olmayan bir savaşçı seçin; bu savaşçı yeni komutan olur, eski rolünü kaybeder ama istatistiklerini, becerilerini ve teçhizatını korur. Sadece acemi kaldıysa, tim dağılır, tüm prometyum stoğu kaybedilir ve yeni bir harekât başlar gibi yeni bir tim kurulmalıdır.

Komutan hayattaysa, şu eylemlerden birini seçin:

Takviye: Tim'e toplam (teçhizat dahil) 100 puanı geçmeyen yeni savaşçı(lar) ekleyin. Harcanmayan puan kaybolur.

Donatım: Mevcut tim üyeleri için toplam 100 puanı geçmeyen yeni teçhizat satın alın. Harcanmayan puan kaybolur.

Bu adımda bir prometyum stoğunu feda ederek Takviye veya Donatım bütçenizi 100 puan artırabilirsiniz (kasayı kütükten silin).

Aynı adımda, normal kısıtlamalara uyarak (silahlar modelde temsil edilmeli, sadece belirli roller belirli silahları kullanabilir, vb.) tim üyeleri arasında teçhizat takas edebilirsiniz. Yeni katılan savaşçı(lar) bu takasa dahil olamaz. Hiçbir savaşçıya verilmeyen teçhizat kaybolur.

HAREKÂTIN SONU: ZAFER

Bir harekâta galip gelmek için, infaz timinizin önce 15 prometyum stoğu toplaması gerekir. Bu, bir infaz timinin toplayabileceği azami miktardır; fazlası kaybedilir. Bundan sonra, bölgenin hakimiyetini ele alıp harekâtı kazanmak için bir görev daha oynayıp kazanmanız gerekir. Bu son görev berabere kalırsa veya kaybedilirse, hiç prometyum stoğu kazanmazsınız; harekâtı siz kazanana (veya başka bir oyuncu sizden önce kazanana) kadar görevlere devam edersiniz.

Herhangi bir nedenle prometyum stoğunuz 15'in altına düşerse, harekâta galip gelmek için tekrar denemeden önce stoğunuzu yeniden 15'e çıkarmanız gerekir. Bu da, harekâta galip gelmek için oynanan görevde bir uzman kullanamayacağınız anlamına gelir.

Bir infaz timinin toplaması gereken prometyum stoğu sayısını değiştirerek harekâtı kısaltabilir veya uzatabilirsiniz. Örneğin daha kısa bir harekât için son görevden önce sadece 8 veya 10 stok yeterli sayılabilir; daha uzun bir harekât için ise 20, hatta 30 stok talep edildiği söylenebilir.

HAREKÂTIN ÖTESİ

Oyuncuların belirli savaşçılara bağlanıp onların hikâyesini tek bir harekâtın ötesinde sürdürmek istemesi sık görülür. Yeni bir infaz timi oluştururken bunu yapabilirsiniz: savaşçı ve donanımı için normal puanları ödersiniz, buna ek olarak savaşçının her özellik gelişimi için 15 puan ve her becerisi için 25 puan ödersiniz.

AĞIR HASAR

Saf dışı kalan her bir savaşçınız için bir zar atıp sonucu aşağıdaki tabloya bakarak belirleyin. Bu işleme “ağır hasar zarı” denir.

Z6	Sonuç
1	Ölü... veya Daha Beteri: Tekrar z6 at. 1-3 = ölü (kütükten sil). 4+ = rakip tarafından ele geçirildi (Kurtarma görevi!).
2	Kafa Yarası: Cinnet kuralı kazanır. Bunu tim kütüğüne kaydedin. Sonraki görevi kaçıır.
3	Acılı İyileşme: Onu saf dışı bırakan timden bir savaşçıya nefret besler (sen seç). Sonraki görevi kaçıır.
4-5	Tam İyileşme: Sonraki göreve hazır.
6	Öldürmeyen Güçlendirir: Sonraki göreve hazırdır. Ayrıca bir gelişim zarı at (acemiye "Görev Tamamlandı" işareti kazanır).

GELİŞİM

Bir görevden sonra geliştirmek istediğiniz savaşçı için 2z6 atıp aşağıdaki tabloya başvurun. Buna “gelişim zarı” denir. Bir savaşçının özelliklerinden her biri yalnızca bir kez geliştirilebilir. Eğer savaşçı bir sonuçtaki her iki özellik artışına da zaten sahipse, farklı bir sonuç gelene kadar zarı yeniden atın. Sonucu tim kütüğüne not edin.

2Z6 Sonuç

2-3	Dayanıklı: +1 DAYANIM VEYA +1
4	Azılı: +1 KUVVET VEYA +1 Saldırı
5-9	Yetenekli: Yeni beceri kazan
10	Çevik: +1 HAREKET VEYA +1 ÖNCELİK
11-12	Ölümcül: +1 DÖVÜŞ VEYA +1 ATIŞ

BE CERİLER

Beceri tabloları, savaşçılarınızın gelişirken hangi becerileri kazanacağını belirler.

Savaşçılarınız, taraflarına ve er, uzman veya infaz timi komutanı olup olmadıklarına göre belirli beceri tablolarıyla sınırlıdır.

Tarafların farklı karakterleri, her birinin kendine has güçlü ve zayıf yanları olmasını sağlar. Örneğin Uzay Komandosu İzçileri çevik ve gizlenmede eğitimliken, Orklar vahşi ve fiziksel olarak güçlüdür.

Aynı şekilde, bir savaşçının rolü de hangi becerileri öğrenebileceğini büyük ölçüde belirler. İnfaz Timi komutanları ve uzmanlar, erlerden farklı roller üstlendikleri için farklı becerilere erişebilir. Acemiler ise henüz çok tecrübesizdir ve infaz timindeki diğer üyelerle birlikte savaşmak için gereken temel bilgiler dışında bir şey öğrenemez; acemiler beceri kazanamaz.

Bir savaşçı beceri kazandığında, ona açık olan bir beceri türü seçilir, iki zar atılır ve ilgili tabloya bakılır. Atılan sayılara karşılık gelen becerilerden biri seçilir ve savaşçı o beceriyi kazanır. İki zar da aynı sayıyı gösterirse, farklı bir sayı gelene kadar zarlardan birini yeniden atın. Bir savaşçı aynı beceriyi iki kez kazanamaz. Atılan sayılar sadece zaten sahip olduğu becerilere karşılık geliyorsa, zarları yeniden atın.

ÇATIŞMA BECERİLERİ

- 1 **Dövüş ustası:** Çoklu dövüşte düşman ek saldırı zarı ve ek çarpışma puanı almaz.
- 2 **Silah Düşürme:** Göğüs göğse dövüş başında ÖNCELİK sınaması yaparak düşmanın silahını düşürmeyi deneyebilir. Başarılı olursa rakip o turda sadece bıçakla dövüşür.
- 3 **Aldatmaca:** Zarları atmadan önce 1 saldırı zarından vazgeçebilir. Bunu yapmayı seçerse Çatışma Puanına +2 alırlar. Bu, savaşçının *Başbozuk* becerisini kullandığı tur yapılamaz.
- 4 **Engelleme:** Rakibin bir saldırı zarını tekrar atmaya zorlayabilir.
- 5 **Karşı Saldırı:** Bu savaşçı, hücum uğradığı turda fazladan bir saldırı zarı atar.
- 6 **Yana Kaçış:** Göğüs göğse dövüşteki her türlü saldırıya karşı 4+ dokunulmazlık sınaması kazanır.

VAHŞET BECERİLERİ

- 1 **Başbozuk:** Bu savaşçı hücum etkeni olarak +1 yerine +2 alır.
- 2 **Atılğan:** Savaşçı kovalama hamlesi yaparken 2" yerine 4" ilerleyebilir.
- 3 **Demir İrade:** Başarısız LİDERLİK sınamalarını (yılgnlık, korku, vb.) tekrar atabilir. Eğer savaşçının liderlik özelliği bozgun sınaması için kullanılıyorsa, başarısızlık durumunda tekrar zar atılabilir.
- 4 **Kötü Nam:** *Korku* salar.
- 5 **Çelik Sinir:** 2" içinde dost olmasa bile sinmeden kurtulmak için sınama zarı atabilir. Zaten yapabiliyorsa ÖNCELİK zarını tekrar atabilir.
- 6 **Yiğit:** Toparlanma aşamasında bu savaşçı için hasar zarı atarken sonuçtan 1 çıkarın. (asgari 1).

GERİLLA BECERİLERİ

- 1 **Cebeci:** Bu savaşçı konuşlandıysa her görevde (kimin silahı olduğuna bakılmaksızın) ilk başarısız cephane sınavasını tekrar atabilir.
- 2 **Yağmacı:** Savaşçı saf dışı kalmadıysa görev sonrası Takviye/Donatım için fazladan +50 puan alır.
- 3 **Avcı:** Savaşçı hasar almadığı müddetçe *Prometyum Ağı'nda Av* zarını tekrar atabilir.
- 4 **Sıhhiye:** Savaşçı saf dışı kalmadıkça, bir görevden sonra bir savaşçı için *Ağır Hasar* zarını tekrar atabilir.
- 5 **Yazgısı Belli:** Bu savaşçının *Gelişim* zarı tekrar atılabilir.
- 6 **Sağ kalan:** Bu savaşçı için atılan bir *Ağır Hasar* zarı tekrar atılabilir.

ÇEVİKLİK BECERİLERİ

- 1 **Kedi gibi:** Bu beceriye sahip bir savaşçı düşerse, ÖNCELİK sınavasından geçebilir. Başarılı olursa yara almaz, ancak yine de *sinmiş* sayılır. Ayrıca, yeterli hareketi olduğu müddetçe 3"den daha uzun mesafelerden, düşmeden aşağı atlayabilir.
- 2 **Sıyrılma:** Bu savaşçı, atıştan gelen isabetlere karşı 6+ dokunulmazlık sınavasından geçer. Eğer bu kurtulma atışı başarılı olursa, savaşçı isabet almaz ve sinmez.
- 3 **Geri Çekilme:** Göğüs göğse dövüş aşamasının başında savaşçı çatışmadan çekilmeyi deneyebilir. Bunun için bir ÖNCELİK sınavasından geçmelidir. Başarılı olursa derhal 2" geri çekilir, başarısız olursa dövüş sürer.
- 4 **Büyük Sıçrama:** Savaşçı bir boşluktan karşıya atlarken mesafeyi 3+z3" yerine z6 atarak belirler. Bu, yeterli hareketi kalmamışsa dahi gerçekleşir.
- 5 **Bomba Yakalama:** Savaşçı, şablon kullanmayan bir el bombasıyla hedef alınırsa, ya da şablon kullanan bir bombanın nihai noktasında bulunuyorsa, el bombasını yakalayıp uzağa fırlatır. El bombası etki etmez. Bu beceri bomba atarlarda geçerli değildir.
- 6 **Depar:** Savaşçı koşarken veya hücum ederken hareket hızını (iki yerine) üç katına çıkarabilir.

GÜÇ BECERİLERİ

- 1 **Perdeleme:** Savaşçı bu turda hücumu uğradıysa, kaide teması içindeki bir rakibin DÖVÜŞ değerini tur boyunca 1 azaltabilir.
- 2 **İri Yapılı:** Savaşçı, iki göğüs göğse silahına ek olarak temel, özel veya ağır bir silah taşıyor olsa dahi, iki dövüş silahı bonusunu elde der.
- 3 **Ezici Darbe:** Bu savaşçı dövüşte vurduğunda, zırh etkeni 1 birim güçlenir. Örneğin, normalde -1 zırh etkeni verecek bir vuruş, bu beceriyle -2 olur.
- 4 **Kafa Atma:** Bu savaşçının Çatışma Puanı rakibiyle eşitse, kazananı belirlemek için ÖNCELİK değerleri karşılaştırılmaz. Bu savaşçı sert bir kafa atışıyla otomatikman kazanır. Her iki savaşçı da bu beceriye sahipse, ÖNCELİK değerleri normal şekilde karşılaştırılır.
- 5 **Savurma:** Bu savaşçı bir dövüşü kazandığında, rakibine vurmak yerine bu beceriyi kullanabilir. Savaşçı bir KUVVET sınaması yapmalıdır. Sınama başarılı olursa, rakip istediğiniz yöne doğru z6"'e kadar fırlatılır. Fırlatılan savaşçı yara almaz ama *sinmiş* duruma düşer, ancak bir uçurumdan aşağı fırlatılırsa düşme hasarı alır Rakip, başka bir düşman savaşçıya doğru da fırlatılabilir; bu durumda hedefe çarptığında durur ve her iki savaşçı da *sinmiş* duruma düşer.
- 6 **Demir Çene:** Bu savaşçı dövüşte yaralandığında, onun için bir DAYANIM sınaması yapılır ve zar sonucuna 1 eklenir. Sınama başarılı olursa, yara göz ardı edilir.

NİŞANCILIK BECERİLERİ

- 1 **Keskin Atış:** Bu savaşçının yaptığı bir atış için hasar zarı atıldığında, zarı yeniden atabilirsiniz. Bu, yalnızca atış saldırıları sonucu yapılan ilk hasar zarı için geçerlidir; toparlanma aşamasında yapılan hasar zarları normal kurallara tabidir.
- 2 **Hızlı Atış:** Bu savaşçının kullandığı, şablon kullanmayan herhangi bir tabanca veya temel silah *Sürekli Ateş: 1 zar* kazanır. Hem Hızlı Atış hem Keskin Atış'a sahip bir savaşçı, ateş ederken hangi beceriyi kullanacağını seçmelidir.
- 3 **Silahşör:** Bu savaşçı aynı anda iki tabanca kullanabilir; bu da ateş ederken normal kurallara göre fazladan bir atış kazandırır. Bu fazladan saldırıyı yalnızca her iki elinde de birer tabanca varken kullanabilir ve bunu yaptığıda Keskin Atış veya Hızlı Atış becerilerini kullanamaz.
- 4 **Desteksiz atış:** Bu savaşçı, aynı turda koşmuş olsa bile ateş edebilir (Ağır Silahlar hariç). Ancak bunu yaparsa -1 isabet etkeni alır. Ham isabet atışlarında 6 gelmesi yine de bir cepheane sınaması gerektirir; bu beceriyi kullandığı turda savaşçı Keskin Atış becerisini kullanamaz.
- 5 **Nişancı:** Bu savaşçı atış yaparken isabet atışlarını yeniden atabilirsiniz.
- 6 **Mühimmat köpeği:** Bu savaşçı için yapılan herhangi bir Cepheane Sınaması yeniden atabilirsiniz.

GİZLİLİK BECERİLERİ

- 1 **Pusu:** Bu savaşçı, turunda yalnızca gözetleme yaparsa, aynı turda gizlenebilir de.
- 2 **Dalış:** Bu beceriye sahip bir savaşçı, aynı turda hem koşabilir hem gizlenebilir.
- 3 **Kaçış Ustası:** Bu savaşçı asla esir alınamaz. Bir Ağır Hasar zarı bu savaşçının esir alınmasıyla sonuçlanacaksa, bunun yerine *Öldürmeyen Güçlendirir* sonucu uygulanır.
- 4 **Sıvışma:** Bu savaşçı hareket ederken eğilip büküldüğü için vurulması oldukça zordur. Kısa mesafeden ateş eden düşmanlar -2, uzak mesafeden ateş edenler -1 isabet alır. Bu ceza yalnızca savaşçı açıkta olduğunda ve siper etkisinden yararlanmadığında geçerlidir.
- 5 **Sızma:** Her iki infaz timi de konuşlandıktan sonra, ancak görev başlamadan önce, bu savaşçıyla iki “serbest” koşu hareketi yapabilirsiniz. Bu hareketler sırasında koşmak dışında bir şey yapamaz ve bir düşmana 8" içine giremez.
- 6 **Sinsi Yaklaşma:** Bu savaşçı gizlenirken fark edilme mesafesi yarıya iner. Örneğin, bir düşman bu savaşçıyı normalde 3" içindeyken fark edebiliyorsa, bu beceriyle ancak 1½" içindeyken fark edebilir.

ÖZEL AJANLAR

Mahşer'in kaderi için sayısız ordu savaşmaktadır; bir infaz timine, mümkün olduğunda, görev süresince bir veya daha fazla özel ajan da katılabilir. Bu deneyimli savaşçıların varlığı, Prometyum Ağı'nın boğucu çatışmalarında büyük fark yaratabilir.

Bir görev seçilmeden önce, uygun figüre veya figürlere sahip herhangi bir oyuncu bir özel ajanın hizmetlerini alabilir. Ancak bu güçlü savaşçıların bedeli ağırdır. İnfaz Timi, bir sonraki görevde yanlarında savaşacak her özel ajan için 1 prometyum stoğu vermelidir. Görevden sonra özel ajan ayrılır.

Bir oyuncu birden fazla özel ajan alabilir, hatta aynı türden birden fazla ajan da alabilir. Örneğin bir Uzay Komandosu İzçileri oyuncusu iki Kıdemli Uzay Komandosunun yardımını alabilir. Ancak görevi kazansa bile prometyum stoklarının ciddi şekilde azaldığını görebilir!

Her ajan kendi infaz timinin bir parçası sayılır (infaz timinin azami boyutuna dahil edilmese de) ve o infaz timinin özel kurallarını paylaşır. Örneğin bir İzci infaz timine katılan bir Kıdemli, *Korku Bilmezler* kuralına sahip olur ve bozgun sınamaları için kaç savaşçının *yere devrilmiş* veya *saf dışı* olması gerektiği hesaplanırken bu ajan da sayılır.

MEVCUT BECERİ TÜRLERİ								
	ROL	Çatışma	Vahşet	Gerilla	Çeviklik	Güç	Nişan	Gizlilik
İMP. MUHAFIZLARI KADYA	Er				X		X	X
	Uzman		X	X			X	X
	Komutan	X	X	X	X		X	X
İMP. MUHAFIZLARI KATAKAN	Er	X				X		X
	Uzman	X		X		X		X
	Komutan	X	X	X		X	X	X
İMP. MUHAFIZLARI DEMİR LEJYON	Er	X		X			X	
	Uzman	X	X	X			X	
	Komutan	X	X	X	X		X	X
ORK VELETLER GUFF	Er	X	X			X		
	Uzman	X	X	X		X		
	Komutan	X	X	X		X	X	X
ORK VELETLER KANLIBALTA	Er	X					X	X
	Uzman	X		X			X	X
	Komutan	X	X	X		X	X	X
ORK VELETLER KAFATASI	Er	X	X	X				
	Uzman	X	X	X			X	
	Komutan	X	X	X		X	X	X
ORK VELETLER KEMGÜNEŞ	Er	X	X			X		
	Uzman		X	X		X	X	
	Komutan	X	X	X	X	X	X	
ORK VELETLER KARAAY	Er		X			X	X	
	Uzman		X	X		X	X	
	Komutan	X	X	X		X	X	X
ORK VELETLER YILANSOK	Er	X	X			X		
	Uzman	X	X			X		X
	Komutan	X	X	X	X	X		X
UZAY KOMMANDO OĞULLAR	Er	X			X		X	
	Uzman		X	X			X	X
	Komutan	X	X	X	X		X	X
UZAY KOMMANDO. KIZIL MELEKLER	Er	X	X		X			
	Uzman		X	X			X	X
	Komutan	X	X	X	X		X	X
UZAY KOMMANDO. SEMENDERLER	Er		X			X	X	
	Uzman		X	X			X	X
	Komutan	X	X	X		X	X	X
UZAY KOMMANDO. YARALAR	Er		X		X			X
	Uzman		X	X	X			X
	Komutan	X	X	X	X		X	X
UZAY KOMMANDO KURLAR	Er	X	X				X	X
	Uzman	X	X	X			X	X
	Komutan	X	X	X		X	X	X
UZAY KOMMANDO. KEFARET MELEKLERİ	Er	X					X	X
	Uzman	X	X				X	X
	Komutan	X	X	X	X		X	X

MEVCUT BECERİ TÜRLERİ								
	ROL	Çatışma	Vahşet	Gerilla	Çeviklik	Güç	Nişan	Gizlilik
MUHARİP RAHİBELER	Er	X	X				X	
	Uzman	X	X	X			X	
	Komutan	X	X	X	X		X	X
KAOS KOMANDOLARI	Er	X				X	X	
	Uzman	X		X		X	X	
	Komutan	X	X	X		X	X	X
KARA AELFLER	Er	X	X		X			
	Uzman	X	X		X	X		
	Komutan	X	X	X	X	X		X
HÜNERDİYAR AELFLERİ	Er				X		X	X
	Uzman			X	X		X	X
	Komutan	X	X	X	X		X	X
GENUĞRUSU TARİKATI	Er		X	X				X
	Uzman			X		X	X	X
	Komutan	X	X	X		X	X	X
BOZFARİSLER	Er	X				X	X	
	Uzman	X		X		X	X	
	Komutan	X	X	X	X	X	X	
ALACALAR	Er	X			X			X
	Uzman	X			X		X	X
	Komutan	X	X	X	X		X	X
ENGİZİSYON	Er	X	X	X				
	Uzman	X	X	X		X		
	Komutan	X	X	X		X	X	X
DUATLAR	Er (Cengâver)						X	
	Er (Ölümsüz)	X					X	
	Uzman			X		X	X	X
	Komutan	X	X	X		X	X	X
TEKNOKRATLAR	Er	X		X			X	
	Uzman	X		X		X	X	
	Komutan	X	X	X		X	X	X
TİÂN	Er			X			X	X
	Uzman			X	X		X	X
	Komutan	X	X	X	X		X	X
BÖCEKLER	Er							
	Uzman							
	Komutan							

İNFAZ TİMLERİ

UZAY KOMANDOSU İZCİLERİ

ÖZEL KURALLAR

Aşağıdaki özel kural, bir Uzak Komandosı İzçileri infaz timinin tüm üyelerine uygulanır.

Korku Bilmezler: Bu kurala sahip bir savaşçı, hiçbir zaman *korku* veya *dehşet* sınaması yapmak zorunda değildir. Ayrıca, 2” içinde dost bir savaşçı olmasa bile, *sinmiş* durumundan erken kurtulmak için her zaman sınama yapabilir.

UZAY KURLARI KAPİTULU İZCİLERİ

Uzak Kurtlarının İzci Kurtları, diğer kapitullardan farklı olarak, savaş alanında ömür boyu deneyim kazanmış tam teşekküllü uzak komandolarıdır. Uzak Komandosı İzci infaz timiniz için Uzak Kurtları alt- tarafını seçerseniz, Acemi İzci alamazsınız; acemiler Kan Pençelerine aittir! Ancak İzci Avcılarınız, normalde erişebildikleri silahlara ek olarak Uzak Kurtları Özel Silahlar listesine de erişebilir.

İZCİ ÇAVUŞ

Komutan

Bedel: 200 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
İzci Çavuş	5”	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: dövüş bıçağı, izci zırhı. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

İZCİ

Er

Bedel: 100 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
İzci	5”	4	4	4	4	1	4	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, izci zırhı. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

ACEMİ İZCİ

Acemi

Bedel: 75 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Acemi İzci	5”	3	3	4	4	1	4	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, izci zırhı. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

İZCİ AVCI

Uzman

Bedel: 110 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
İzci Avcı	5"	4	4	4	4	1	4	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, izci zırhı. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, ağır silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

SİHHİYECİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
İzci Avcı	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: hızar, temren tabancası, parça tesirli el bombası, zırh delici el bombası, erk zırhı.

Sihhiye eri: Dost bir Sihhiyeci'nin 3" içindeki savaşçılar, toparlanma aşamasındaki hasar 2 çıkarır (en az 1 olacak şekilde; toksik silah veya toksik mermilerden kaynaklanan hasar dahil). Ayrıca savaştan sonra, isterseniz Ağır Hasar Zarlarını yeniden atabilirsiniz.

GAZİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
İzci Avcı	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: dürbünlü ya da lazer nişangâhlı temren tüfeği, temren tabancası, parça tesirli el bombası, zırh delici el bombası, erk zırhı. Ayrıca, şunlardan birini de yapabilir:

- Temren tüfeği yerine çifte temren, alev makinesi, plazma tüfeği, buharlaştırıcı, hızar, erk kılıcı ya da erk yumruğu alabilir.
- Temren tabancası yerine plazma tabancası alabilir.
- Temren tüfeği ile temren tabancası yerine bir çift pençe alabilir.

MİZANKIRAN

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
İzci Avcı	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: erk kılıcı, çifte temren ve dretnot zırhı. Ayrıca, şunlardan birini de yapabilir:

- Erk kılıcı yerine erk yumruğu alabilir.
- Erk kılıcı ile çifte temren yerine bir çift pençe ya da çekiç ile enerji kalkanı alabilir.

KIDEMLİ ECELNÖBETÇİSİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
İzci Avcı	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: azap temiri yüklü, dürbünlü ya da lazer nişangâhlı temren tüfeği, parça tesirli el bombası, zırh delici el bombası, erk zırhı. Ayrıca, şunlardan birini de yapabilir:

- Temren tüfeğine bir susturucu takıp ona "sessiz" özelliği verebilir, ya da bir erk güzü, erk kılıcı ya da enerji kalkanı alabilir.

- Temren tüfeği ile azap temiri mühimmatı yerine erk gürzü ile enerji kalkanı, ya da erk kılıcı ile enerji kalkanı, ya da bir pompalı tüfek alabilir.

Zenoid Avcısı: Kıdemli Ecelnöbetçisi ork savaşçılarıyla göğüs göğse dövüşteyken, kritik darbe yalnızca 6 yerine 5-6'da gerçekleşir.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Dövüş bıçağı / bıçak (5 p)
Hücum bıçağı / kılıç (15 p)
Hızar (25p)
Erk kılıcı* (50 p)

* yalnızca İzci Çavuş

Tabancalar

Temren tabancası (25 p)
Plazma tabancası* (50 p)

* yalnızca İzci Çavuş

Temel Silahlar

Pompalı tüfek (20 p)
Temren tüfeği (35 p)
Nişancı tüfeği (40 p)

Ağır Silahlar

Ağır temren (180 p)
Roketatar
- parça tesirli bombalar (175 p)
- süper zırh delici füzeler (190 p)
- ikisi birden (225 p)

Özel Silahlar

Alev makinesi (40 p)
Plazma tüfeği (80 p)
Isıl agitör (95 p)

Mühimmat

Azap temiri* (20 p)
Toksik mermi** (20 p)
* yalnızca temren tabancası ve temren tüfeği için
** yalnızca nişancı tüfeği için

Bomba

Parça tesirli bombalar (25 p)
Isıl bombalar* (30 p)
Zırh delici bombalar (40 p)
* yalnızca İzci Çavuş

Diğer

Kamuflaj takımı (5 p)
Tutunma koşumu (10 p)
Foto-vizör (15 p)
Kırmızı nokta lazer nişangah (20 p)
Tüfek dürbünü* (20 p)
Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)
* pompalı tüfeklere konamaz

İMPARATORLUK MUHAFIZLARI

ÖZEL KURALLAR

Emir Sesi: Atış aşamasının başında, bir İmparatorluk Muhafızı komutanı düşmana ateş etmek yerine yakınındaki tim üyelerini yönlendirmeyi seçebilir. Komutan bu aşamada ateş edemez; ancak 6" menzilineki tüm diğer tim üyeleri İsbet zarlarında 1 gelen sonuçları yeniden atabilir.

MUHAFİZ ÇAVUŞ

Komutan

Bedel: 120 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Muhafiz Çavuş	4"	4	4	3	3	1	4	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, flak zırh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

KIDEMLİ MUHAFİZ

Er

Bedel: 60 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kıdemli Muhafiz	4"	3	4	3	3	1	3	1	7

Teçhizat: dövüş bıçağı, flak zırh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

MUHAFİZ

Acemi

Bedel: 50 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Muhafiz	4"	3	3	3	3	1	3	1	7

Teçhizat: dövüş bıçağı, flak zırh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

ÖZEL SİLAH NİŞANCISI

Uzman

Bedel: 70 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Özel Silah Nişancısı	4"	3	4	3	3	1	3	1	7

Teçhizat: dövüş bıçağı, flak zırh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, özel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

KOMİSER

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Komiser	4"	4	4	3	3	1	3	2	9

Teçhizat: temren tabancası, hızar, parça tesirli el bombası, zırh delici el bombası, flak zırh. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Temren tabancasını bir plazma tabancasıyla değiştirebilir.
- Hızarını bir erk kılıcı ya da erk yumruğuyla değiştirebilir.

Kork ve Peşimden Gel: Bir Komiser'in 6" içindeki dost savaşçılar, yılgınlık sınamalarında ve *yılgın* düşen savaşçıların toparlanma sınamalarında komiserin LİDERLİK değerini kullanabilir. Ayrıca Komiser'in 6" içindeki dost savaşçılar, sinmiş durumundan erken toparlanmak için yapılan sınamalarda Komiser'in ÖNCELİK değerini kullanabilir. Son olarak, bünyesinde Komiser bulunan bir infaz timi, bozgun sınamalarını otomatik olarak geçer (ister isteyin ister istemeyin!). Komiser *yere devrilmiş* veya *yılgın* durumdaysa bu avantajları sağlayamaz.

TEKNOKAHİN

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Teknokahin	4	3	3	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: lazer tabancası, erk baltası, mekanik kol, parça tesirli el bombası, zırh delici el bombası, erk zırhı.

Makine Ruhunu Yatıştır: Teknokahin'in 6" yakınındaki dost savaşçıların başarısız olan cephanesini sınamalarını tekrar atabilirsiniz.

YARMA

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Yarma	6"	4	2	5	5	3	2	2	6

Teçhizat: ağır pompalı tüfek, parça tesirli el bombası, flak zırh. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Flak zırhını karakabuk zırhla değiştirebilir.
- Ağır pompalı tüfeğini humbaracı eldiveni ve kalkan duvarıyla, ya da erk gürzü ve kaba kalkanla değiştirebilir.

Muazzam Güç: İnfaz timinizi toplarken, her Yarma için bir Güç becerisi zarfı atın.

Ödül: Bir görevin sonunda bir Yarma *yere devrilmiş* veya *saf dışı* durumdaysa, düşman infaz timi bir ek prometyum stoğu kazanır.

YILDIRIM MUHAFAZİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Yıldırım Muhafızı	4"	3	4	3	3	1	3	1	7

Teçhizat: yoğunlaştırılmış güç ünitesi ile lazer nişangâhlı bir lazer tüfeği, foto-vizör, parça tesirli el bombası, zırh delici el bombası, karakabuk zırh. Ayrıca lazer tüfeğini bir alev makinesiyle, parça tesirli ve zırh delici el bombalarını bir bomba atarla, ya da bir buharlaştırıcı veya bir plazma tüfeğiyle değiştirebilir.

Keskin Atış: Bir Yıldırım Muhafızı'nın yaptığı ateş saldırısı için hasar zarı atıldığında, dilerseniz zarı yeniden atabilirsiniz. Bu yalnızca isabetli atış için yapılan Hasar Zarı için geçerlidir; toparlanma aşamasında atılan hasar zarları normal kurallara tabidir.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Dövüş bıçağı / bıçak (5 p)
Hücum bıçağı / kılıç (15 p)
Hızar (25p)
Erk kılıcı* (50 p)
* yalnızca Muhafız Çavuş

Tabancalar

Lazer tabancası (15 p)
Temren tabancası (25 p)
Plazma tabancası* (50 p)
* yalnızca Muhafız Çavuş

Temel Silahlar

Pompa tüfek (20 p)
Lazer tüfeği (25 p)
Temren tüfeği* (35 p)
* yalnızca Muhafız Çavuş

Özel Silahlar

Nişancı tüfeği (40 p)
Alev makinesi (40 p)
Tahrip kalıbı (50 p)
Plazma tüfeği (80 p)
Isıl agitör (95 p)
Ağır alev makinesi (100 p)
Roketatar
- parça tesirli bombalar (175 p)
- süper zırh delici füzeler (190 p)
- ikisi birden (225 p)

Mühimmat

Yoğunlaştırılmış lazer güç ünitesi (15 p)
Toksik mermi** (20 p)
* yalnızca temren tabancası ve temren tüfeği için
** yalnızca nişancı tüfeği için

Bomba

Parça tesirli bombalar (25 p)
Isıl bombalar (30 p)
Zırh delici bombalar (40 p)

Diğer

Kamuflaj takımı (5 p)
Tutunma koşumu (10 p)
Karakabuk zırh (20 p)
Kırmızı nokta lazer nişangah* (20 p)
Tüfek dürbünü** (20 p)
Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)
* alev makinesi, ağır alev makinesi veya bomba atar ile kullanılamaz
** alev makinesi, ağır alev makinesi, bomba atar, ısıl agitör veya pompa tüfek ile kullanılamaz

ORK VELETLERİ

ÖZEL KURALLAR

Hadi Bakalım!: Aynı turda hücum etmiş bir Ork Veleti savaşçısının saldırı zarlarına 1 eklenir.

İzdiham: Savaş alanında bu infaz timinde düşman savaşçılardan daha fazla savaşçı varken, bu savaşçıların LİDERLİK değerine 1 eklenir. Savaş alanındaki bu infaz timi savaşçıların sayısı düşman savaşçıların iki katı veya daha fazlaysa, bunun yerine 2 eklenir. *Yere devrilmiş* durumdaki savaşçılar bu sayıya dahil edilmez.

KODAMAN

Komutan

Bedel: 160 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kodaman	4"	4	2	4	4	2	3	3	7

Teçhizat: şış, deri zıh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

VELET

Er

Bedel: 60 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Velet	4"	4	2	3	4	1	2	2	7

Teçhizat: şış, deri zırh. Ek olarak, dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

ÇÖMEZ

Acemi

Bedel: 30 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Çömez	4"	3	2	3	4	1	2	1	7

Teçhizat: şış, deri zırh. Ek olarak, dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanları kuşanabilir.

TAMİRCİ VELET

Uzman

Bedel: 70 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Tamirci Velet	4"	4	2	3	4	1	2	2	7

Teçhizat: şış, deri zırh. Ek olarak tabancalar, özel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

KASAP

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kasap	4"	4	2	4	4	2	3	3	7

Teçhizat: Tabip edevatı, enjektör, deri zırh.

Sıhhiye: Kasap etkisiz hale gelmediyse, görevden sonra bir savaşçı için bir Ağır Hasar zarını yeniden atabilirsiniz.

Sahra Tabibi: Dost bir Kasap'ın 3" içindeki savaşçılar, toparlanma aşamasındaki hasar zararlarından 2 çıkarır (en az 1 olacak şekilde; zehirli silah veya zehirli mermilerden kaynaklanan yaralanmalar dahil). Ayrıca dost bir Kasap'ın 6" içindeki savaşçılar, Kasa yere devrilmiş veya yalgın durumda olmadığı sürece, sinmiş durumundan erken kurtulmak için yapılan sınamalarda Kasap'ın ÖNCELİK değerini kullanabilir.

USTA

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Usta	4"	4	2	3	4	1	2	2	7

Teçhizat: patlangaç, kurbağacık, tutkaçlı bomba, deri zırh. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Patlangacını özel mega patlangaçla değiştirebilir.
- Kurbağacığını bıçkı ile değiştirebilir.

Silah Ustası: Usta konuşlandırıldıysa, görev boyunca ilk başarısız cephanesini yeniden atabilirsiniz (hangi savaşçının silahı için atıldığına bakılmaksızın).

Usta-ta-ta!: Dost bir Usta'nın 3" içindeki savaşçılar, başarısız cephanesini yeniden atabilir.

ÇOBAN & Z6 GOBLİN

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Çoban	4"	4	2	3	4	1	2	2	7
Goblin	5"	2	3	2	2	1	2	1	5

Teçhizat: Çoban - kışkaç, patlangaç, tutkaçlı bomba, kırbaç ve deri zırh. Goblinler – fırlangaç, şiş. Ayrıca Çoban şunlardan birini yapabilir:

- Tutkaçlı bombayı üvendre ile değiştirebilir.
- Kırbaçı tazi ile değiştirebilir.

Hurdacılar: Çoban saf dışı kalmadıkça, görevden sonra Takviye veya Donatım eyleminiz için 50 ek puan kazanırsınız.

Faydasızlar: Goblinler acemi sayılır — varlıklarının hiçbir cesaretlendirici etkisi yoktur.

Delifişek: Çoban yanında yalnızca tek bir goblin varsa, bu özellikle huysuz bir tanesidir! Bu goblinin SALDIRI değerine 1 eklenir.

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kasap	4"	4	2	4	4	2	3	3	7

Teçhizat: Herifbulanlı janti tüfek, şiş, tutgaçlı bomba, deri zırh. Ayrıca, şişini kama ile değiştirebilir.

Keskin Atış: Bu savaşçının yaptığı bir atış için hasar zarı atıldığında, zarı yeniden atabilirsiniz. Bu, yalnızca atış saldırıları sonucu yapılan ilk hasar zarı için geçerlidir; toparlanma aşamasında yapılan hasar zarları normal kurallara tabidir.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Şiş / bıçak (5 p)
 Keser (10 p)
 Vızkeser (15 p)
 Kocakeser* (15 p)
 Erk pençesi* (85 p)
 * yalnızca Kodaman

Tabancalar

Patlangaç (10 p)

Temel Silahlar

Atgaç (25 p)
 Kombo-atgaç* (40 p)
 Kombo-silah* (50 p)
 * yalnızca Kodaman

Özel Silahlar

Füze fırlatıcı (130 p)
 Koca atgaç (150 p)

Mühimmat

Bomba

Tutkaçlı bombalar (25 p)

Diğer

Tutunma koşumu (10 p)
 Kırmızı nokta lazer nişangah (15 p)
 Aar zırh (25 p)
 Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)

MUHAİRİP RAHİBELER

ÖZEL KURALLAR

İman Kalkanı: Bu kurala sahip modeller 6+ dokunulmazlık sınaması kazanır.

İmparatorun Işığı: Görev başına bir kez, kendi atış veya dövüş aşamanızın başında bu yeteneği kullanabilirsiniz. Kullandığınızda, infaz timinizin tüm üyeleri için 1 gelen tüm İsabet ve 1 gelen tüm saldırı zararını yeniden atabilirsiniz.

BAŞRAHİBE

Komutan

Bedel: 175 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Başrahibe	4"	3	4	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, erk zırhı. Ek olarak, dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, özel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

RAHİBE

Er

Bedel: 90 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Rahibe	4"	3	4	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, erk zırhı. Ek olarak, dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

MÜPTEDİ

Acemi

Bedel: 80 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Müptedi	4"	3	3	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, erk zırhı. Ek olarak, dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

NİŞANCI

Uzman

Bedel: 100 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Nişancı	4"	3	4	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, erk zırhı. Ek olarak, dövüş silahları, tabancalar, özel silahlar, ağır silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Dövüş bıçağı (5 p)

Hızar* (25 p)

Erk gürzü veya erk kılıcı (50 p)

* yalnızca Başrahibe

Tabancalar

Temren tabancası (25 p)

Plazma tabancası* (50 p)

* yalnızca Başrahibe

Temel Silahlar

Temren tüfeği (35 p)

Ağır Silahlar

Ağır temren (180 p)

Çoklu buharlaştırıcı (190 p)

Özel Silahlar

Alev makinesi* (40 p)

Çifte temren (55 p)

Kombo alev makinesi** (55 p)

Hükümrân temren** (55 p)

Kombo buharlaştırıcı** (65 p)

Isıl agitör* (95 p)

Ağır alev makinesi* (100 p)

* yalnızca Nişancı

** yalnızca Başrahibe

Mühimmat

Bomba

Parça tesirli bombalar (25 p)

Isıl bombalar* (30 p)

Zırh delici bombalar (40 p)

* yalnızca Başrahibe

Diğer

Kırmızı nokta lazer nişangah (20 p)

Tüfek dürbünü* (20 p)

Kutsal emanet** (50 p)

* alev makinesi, ağır alev makinesi veya ısıl agitör ile kullanılamaz

** yalnızca Rahibe. Bir infaz timinde yalnızca bir kutsal emanet bulunabilir

ÖZEL AJANLAR

TÖVBEKÂR

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Tövbekâr	4"	4	4	3	3	1	3	2	8

Teçhizat: karindeşen.

Kefaret Öfkesi: Bir Tövbekâr, 2" içinde dost bir savaşı olmasa bile, her zaman turunuzun başında *sinmiş* durumundan otomatik olarak kurtulur. ÖNCELİK sınaması gerekmez.

Şehadet Ruhu: İnfaz timinizin *İmparatorun Işığ*i kuralını kullandığınızda, bir Tövbekâr için 1 gelen saldırı zararını yeniden atmayın. Bunun yerine, aşama sonuna kadar 3+ dokunulmazlık zarı kazanır.

SEMAVİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Semavi	4"	4	4	3	3	1	4	2	9

Teçhizat: dövüş bıçağı, temren tüfeği, temren tabancası, parça tesirli el bombası, zırh delici el bombası, erk zırhı. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Temren tüfeğini, alev makinesi, buharlaştırıcı ya da çift temrenle değiştirebilir.
- Temren tüfeğini ağır alev makinesi, ağır temrenle ya da çoklu buharlaştırıcıyla değiştirebilir.

İmparatorun Eli: İnfaz Timinizin *İmparatorun Işığ*i kuralını kullandığınızda, bir Semavi için 1 gelen saldırı zararını yeniden atmayın. Bunun yerine, bu tur hücum ettiyse +1 yerine +2 çatışma etkeni kazanır.

SERAF

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Seraf	8"	4	4	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: iki temren tabancası, parça tesirli el bombası, erk zırhı ve itiş kiti. Ayrıca, iki temren tabancasını iki alev tabancasıyla ya da iki cehennem tabancasıyla değiştirebilir.

Nurani Sima: Bu model için başarısız dokunulmazlık kurtulmalarını yeniden atabilirsiniz.

Silahşör: Bu savaşı aynı anda iki tabanca kullanabilir; bu da ateş ederken normal kurallara göre fazladan bir atış kazandırır. Bu fazladan saldırıyı yalnızca her iki elinde de birer tabanca varken kullanabilir ve bunu yaptığında Keskin Atış veya Hızlı Atış becerilerini kullanamaz.

İmparatorun Kurtuluşu: İnfaz timinizin *İmparatorun Işığ*i kuralını kullandığınızda, bir Seraf için 1 gelen İsabet veya saldırı zararını yeniden atmayın. Bunun yerine, aşama sonuna kadar onun saldırıları için başarısız yaralama zararını yeniden atabilirsiniz.

KAOS KOMANDOLARI

ÖZEL KURALLAR

Aşağıdaki kural, Kaos Tarikatçıları hariç, bir Kaos Komandosu infaz timinin tüm üyeleri için geçerlidir.

Kaos Damgası: Bu yeteneğe sahip bir modeli timinize kattığınızda, ona bir Kaos Damgası seçip verin ve tim kütüğünüzü buna göre güncelleyin:

- **Kanhan; savaş ilahı:** Savaşçının SALDIRI değerine +1.
- **Devrânzenc; değişim ilahı:** Savaşçı 5+ dokunulmazlık kurtulması kazanır.
- **Marazgıl; hastalık ilahı:** Savaşçının DAYANIM değerine +1.
- **Şehvetşer; arzu ilahı:** Savaşçının ÖNCELİK değerine +1.
- **Şer İttifakı:** Savaşçının LİDERLİK değerine +1.

Not: Bir savaşçıya Kaos Damgası verildikten sonra bu damga değiştirilemez.

KAOS KOMANDOSU İNFAZ TİMİ KULLANMAK

Bir Kaos Komandosu infaz timi, aşağıdaki istisna dışında tüm normal kurallara tabidir:

- Bir Kaos Tarikatçısı üçüncü “Görev Tamamlandı” işaretini kazandığında, alışılmış şekilde terfi etmez. Bunun yerine bir Er’e dönüşür ve bundan sonra normal şekilde yetenek kazanabilir; ancak özellikleri ve ekipmanı değişmeden kalır.

ŞAMPİYON

Komutan

Bedel: 225 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Şampiyon	4”	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: dövüş bıçağı, erk zırhı. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

Kaos Şampiyonu: Bir Şampiyon, göğüs göğse dövüşte düşman komutanını saf dışı bırakırsa, Gelişim tablosunda bir zar atışı yapabilir ve sonucunu hemen uygulayabilirsiniz.

KAOS KOMANDOSU

Er

Bedel: 120 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kaos Komandosu	4”	4	4	4	4	1	4	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, erk zırhı. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

TARİKATÇI

Acemi

Bedel: 40 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Tarikatçı	4”	3	3	3	3	1	3	1	7

Teçhizat: dövüş bıçağı, basit zırh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

KAOS NİŞANCISI

Uzman

Bedel: 130 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kaos Nişancısı	4"	4	4	4	4	1	4	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, erk zırhı. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, ağır silahlar, özel silahlar, mühimmat, el bombaları ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

YIRTICI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Yırtıcı	8"	4	4	4	4	1	4	1	8

Teçhizat: hızar, temren tabancası, parça tesirli ve zırh delici bomba, itiş kiti ve erk zırhı. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Hızarını erk kılıcı ya da erk yumruğuyla değiştirebilir.
- Temren tabancasını plazma tabancasıyla değiştirebilir.
- Bir Kaos Damgası seçebilir.

Kötü Nam: *Korku* salar.

KAOS MİZANKIRANI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kaos Mizankıranı	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: erk güzü, kombo temren tüfeği ve dretnot zırhı. Ayrıca Kaos Damgası seçebilir ve şunlardan birini yapabilir:

- Erk zırhını bir testere, erk baltası ya da erk yumruğu ile değiştirebilir.
- Kombo temrenini bir kombo alev makinesi, ya da kombo buharlaştırıcı ile değiştirebilir.
- Erk güzü ile kombo temrenini bir çift pençe ile değiştirebilir.

Kötü Nam: *Korku* salar.

KAOS TOHUMU

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kaos Tohumu	2z6"	3	0	5	5	3	3	Z6	10

Teçhizat: mutasyon uzvu. Ek olarak Kaos Damgası seçebilir.

Kötü Nam: *Korku* salar.

Ucube: Bir Kaos Tohumu ile hareket etmeden ya da saldırmadan önce, ilgili özelliğini zar atarak belirleyin.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ (KAOS KOMANDOLARI)

Dövüş Silahları

Dövüş bıçağı / bıçak (5 p)
Hücum bıçağı / kılıç (15 p)
Hızar (25 p)
Erk kılıcı* (50 p)
Erk yumruğu* (85 p)
* yalnızca Şampiyon

Tabancalar

Temren tabancası (25 p)
Plazma tabancası* (50 p)
* yalnızca Şampiyon

Temel Silahlar

Temren tüfeği (35 p)

Ağır Silahlar

Makineli top (150 p)
Ağır temren (180 p)
Roketatar
- parça tesirli füzeler (175 p)
- süper zırh delici füzeler (190 p)
- ikisi birden (225 p)
Makineli lazer (250 p)

Özel Silahlar

Alev makinesi (40 p)
Plazma tüfeği (80 p)
Isıl agitör (95 p)

Mühimmat

Cehennem temiri* (25 p)
* yalnızca temren tabancası veya temren tüfeği için. Yalnızca Devranzenc damgası olan savaşçılar için

Bomba

Parça tesirli bombalar (25 p)
Isıl bombalar (30 p)
Cerahat bombaları** (35 p)
Zırh delici bombalar (40 p)
* yalnızca Şampiyon
** yalnızca Marazgıl damgası olan savaşçılar için

Diğer

Kamuflej takımı (5 p)
Tutunma koşumu (10 p)
Foto-vizör (15 p)
Kırmızı nokta lazer nişangah (20 p)
Tüfek dürbünü (20 p)
Yedek mühimmat (silahın yarı puanı)

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ (TARİKATÇILAR)

Dövüş Silahları

Dövüş bıçağı / bıçak (5 p)
Topuz (10 p)
Hücum bıçağı / kılıç (15 p)
Balta (15 p)
Sopa (15 p)

Tabancalar

Otomatik tabanca (15 p)

Temel Silahlar

Otomatik tüfek (20 p)
Pompalı tüfek (20 p)

Diğer

Yedek mühimmat (silahın yarı puanı)

KARA ÆLF CADİ MECLİSİ

ÖZEL KURALLAR

Aşağıdaki özel kural bir Kara Ælf infaz timinin tüm üyeleri için geçerlidir.

Çatışma İlaçları: Kara Ælf savaşçıları, uyarıcı ve performans artırıcı maddelerden oluşan sert bir kokteyl kullanır. Bu çarpışma için hangi ilacın onları etkisi altına aldığını görmek üzere, konuşlanmadan önce aşağıdaki tabloda bir zar atın. Bu sonuç, ekibe sonradan katılmış olabilecek Kan Terzileri veya Kamçılar hariç, tüm infaz timi için geçerlidir.

- 1 Adrenişik (+1 SALDIRI)
- 2 Mezar Lotusu (+1 KUVVET)
- 3 Uçivme (+1 ÖNCELİK)
- 4 Acıveren (+1 DAYANIM)
- 5 Engereközü (+1 DÖVÜŞ)
- 6 Bölükzihin (+1 LİDERLİK)

CADİ MECLİSİ İNFAZ TIMİ KULLANMAK

Bir Cadı Meclisi infaz timi, aşağıdaki istisnalar dışında tüm normal kurallara tabidir:

- Kara Ælf Cadılar, gerçek-uzaya düzenledikleri akınlara arenanın ayinsel silahlarını sıklıkla yanlarında getirirler. Gladyatör Silahları listesindeki ekipmanlar her bakımdan göğüs göğse dövüş silahi sayılır. Ayrıca bu silahlar bir savaşçının her iki elini de gerektirdiğinden, başka silahlarla birlikte kullanılamaz ve iki silahla dövüşme kuralı açısından iki silah olarak sayılır.

SİREN

Komutan

Bedel: 150 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Siren	6"	4	4	3	3	1	6	3	9

Teçhizat: cadı bıçağı, cadı tulumu. Ek olarak göğüs göğse dövüş, gladyatör silahları, tabancalar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

CADI

Er

Bedel: 80 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Cadı	6"	4	4	3	3	1	6	1	8

Teçhizat: cadı bıçağı, cadı tulumu. Ek olarak göğüs göğse dövüş, tabancalar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

TAZEKİZ

Acemi

Bedel: 70 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Tazekiz	6"	3	3	3	3	1	6	1	8

Teçhizat: cadı bıçağı, cadı tulumu. Ek olarak göğüs göğse dövüş, tabancalar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

KANKADIN

Uzman

Bedel: 100 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kankadin	6"	4	4	3	3	1	6	2	9

Teçhizat: cadı bıçağı, cadı tulumu. Ek olarak gladyatör silahları, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

SUKKUBUS

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Sukkubus	6"	8	6	3	3	3	8	4	9

Teçhizat: başkadin palası, ıstırapçı, cadı tulumu.

Arena Şampiyonu: Bir Sukkubus göğüs göğse dövüşte birden fazla rakip tarafından saldırıya uğrarsa, onların sayısal üstünlüğünü kendilerine karşı kullanır. Düşman savaşçılar, Saldırı ve Çatışma Puanı değerlerine çoklu çarpışma bonuslarını kazanamazlar.

KAN TERZİSİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kan Terzisi	5"	5	5	3	4	3	5	3	9

Teçhizat: kıymık tabancası, bıçak, kolkesen, budaklı deri.

Usta Simyacı: İnfaz timiniz bir Kan Terzisi içeriyorsa, dövüş ilaçları tablosunda 2 zar atabilir ve her iki sonucu da uygulayabilirsiniz.

Çok Uzunlu Dehşet: Bir Kan Terzisi, göğüs göğse dövüşte fazladan bir Saldırı zarı atabilir. Ayrıca bir Kan Tersizi *korku* salar.

KINKAMÇI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kinkamçı	5"	4	4	3	3	1	5	1	8

Teçhizat: Kıymık karabinası, dövüş bıçağı, hayalet zırh. Ayrıca aşağıdakilerden birini yapabilir:

- Kıymık karabinasını bir dağıtıcı ya da kıyıcı ile değiştirebilir.
- Kıymık karabinasını bir kara mızrak, parazit dağıtıcı, termik mızrak ya da kıymık bataryasıyla değiştirebilir.

Sıyırılma: Bir Kinkamçı'ya kısa menzilden ateş eden herhangi bir düşman İsabet zarına -2 ceza alır, uzun menzilden ateş eden ise -1 ceza alır. Bu ceza yalnızca savaşçı açık alanda bulunuyorsa ve bir siper etkeninden faydalanmıyorsa geçerlidir.

Kanatlı Katil: Bir Kinkamçı, hareket aşamasında normal hareket etmek yerine kanatlarını kullanabilir. Kinkamçı, arazi için geçerli normal kısıtlamaları göz ardı ederek herhangi bir yöne 12" kadar hareket edebilir; ancak bu hareketi aşılmaz bir zeminde bitiremez. Kinkamçı bu hareketi bir düşman savaşçıya hücum etmek için kullanabilir, ancak bunu yaparken hareket mesafesini iki katına çıkaramaz.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Cadı bıçağı / bıçak (5 p)

Çengel (10 p)

İstirapçı* (45 p)

Erk kılıcı* (50 p)

* yalnızca Siren

Tabancalar

Kıymık tabancası (20 p)

İnfilak tabancası* (50 p)

* yalnızca Siren

Gladyatör Silahları

Ejder pençeleri (30 p)

Ustura gürz (30 p)

Kıymıkağı ve kazık (35 p)

Mühimmat

Ruhbulan mermisi* (15 p)

* yalnızca Kıymık tabancası için

Bomba

Plazma bombaları (25 p)

Diğer

Biçen zehri (10 p)

Aynalı miğfer (20 p)

Yedek mühimmat (silahın puanının yarısı)

HÜNERDİYAR AELFLERİ

ÖZEL KURALLAR

Bu kural, bir Hünerdiyar Aelfleri infaz timindeki tüm üyeler için geçerlidir.

Savaşgörü: Bir savaşçı hareket aşamasında yerinden kımıldamazsa, atış aşamasında ateş ettikten hemen sonra normal bir hareket yapabilir. Bu hareket koşu veya hücum hareketi olamaz.

HÜNERDİYAR AELFLERİ İNFAZ TİMİ KULLANMAK

Hünerdiyar Aelfleri infaz timleri, aşağıdaki istisnalar dışında normal kuralları takip eder:

- Timinizde bir Ağır Silah Platformu varsa, her görevin başında bu platform bir Milis Nişancı'ya atanmalıdır. Nişancı herhangi bir şekilde hareket ederse, platform hareketin sonunda Nişancı'ya 2" mesafe içindeki herhangi bir noktaya yerleştirilir. Nişancı, diğer silahları yerine bu platformdaki silahı ateşleyebilir; görüş hattı platformun kendisinden çizilir. Platform, kural açısından bir savaşçı sayılmaz ve başka hiçbir şekilde etkileşime girilemez, ancak görüş hattını engeller. Platform başka modellerin (örneğin hücum eden savaşçıların) önüne çıkarsa, sadece yoldan çekilir. Nişancı saf dışı kalırsa veya oyundan başka bir şekilde çıkarsa, platform da oyundan kaldırılır; ancak Nişancı daha sonra ölse bile platform timinizden kalıcı olarak silinmez.
- Bir Milis üçüncü "Görev Tamamlandı" işaretini kazanıp Er rütbesine terfi ettiğinde, bir sonraki görevi kaçırmak zorundadır. Ancak bunun karşılığında örgü zırhı cephe zırhına, menzilli silahları ise ücretsiz olarak tek bir Kingüden sapanına dönüştürülür.

KİNGÜDEN EKSAH

Komutan

Bedel: 240 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kingüden Eksarh	5"	5	5	3	3	2	6	2	9

Teçhizat: dövüş bıçağı, cephe zırhı. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

KİNGÜDEN

Er

Bedel: 100 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kingüden	5"	4	4	3	3	1	5	1	9

Teçhizat: dövüş bıçağı, cephe zırhı. Ek olarak temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

MİLİS

Acemi

Bedel: 80 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Milis	5"	4	4	3	3	1	5	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, örgü zırh. Ek olarak temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

MİLİS NİŞANCI

Uzman

Bedel: 90 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Milis Nişancı	5"	4	4	3	3	1	5	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, örgü zırh. Ek olarak, temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

İnfaz timinizde bir ya da daha fazla Milis Nişancı varsa, tek bir Ağır Platform Silahlarından biriyle donatılmış tek bir Ağır Silah Platformu edinebilirsiniz.

ÖZEL AJANLAR

OTOKRAT

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Otokrat	5"	6	6	3	3	3	6	3	10

Teçhizat: erk kılıcı, füzyon tabancası, mandibulatar, şahinkanat, ağır cephe zırhı.

Muhteşem Strateji: Oyunun başında, kimin ilk oynayacağını belirlemek için zar atarken yeniden zar atmaya seçebilirsiniz. Hangi tarafın ilk oynayacağını belirten senaryolarda bir zar atabilirsiniz. 4+ gelirse, bu oyun için kimin ilk oynayacağını siz seçebilirsiniz.

Ödül: Bir Otokrat, görevin sonunda yere devrilmiş veya saf dışı kalmışsa, düşman infaz timi ek bir prometyum stoku kazanır.

TAYFKILIÇ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Tayfkılıç	4"	4	4	5	6	1	4	1	10

Teçhizat: tayfkemik zırh, bir çift ruhkılıç. Ayrıca, ruhkılıçlarını bir ruhbaltı ve güç kalkını ile değiştirebilir.

Demir İrade: Savaşçı, başarısız olan herhangi bir LİDERLİK sınavasını (yılginlık sınavası, korku sınavası vb.) yeniden atabilir. Savaşçının LİDERLİK'i bir bozgun sınavası için kullanılıyorsa ve başarısız olursa, bunu da yeniden atabilirsiniz.

TAYFMUHAFİZ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Tayfmuhafiz	4"	4	4	5	6	1	4	1	10

Teçhizat: tayfkemik zırh, tayftopu. Ayrıca tayftopunu Bozma tırpanı ile değiştirebilir.

Demir İrade: Savaşçı, başarısız olan herhangi bir LİDERLİK sınavasını (yılginlık sınavası, korku sınavası vb.) yeniden atabilir. Savaşçının LİDERLİK'i bir bozgun sınavası için kullanılıyorsa ve başarısız olursa, bunu da yeniden atabilirsiniz.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Dövüş bıçağı / bıçak (5 p)

Karakılıç* (60 p)

Erk palası* (50 p)

* yalnızca Kingüden Eksarh

Tabancalar

Disk tabancası (35 p)

Temel Silahlar

Kingüden disk sapanı* (45 p)

Disk sapanı** (40 p)

İkili Kingüden disk sapanı*** (70 p)

* yalnızca Kingüden ve Kingüden Eksarh

* yalnızca Milis ve Milis Nişancı

* yalnızca Kingüden Eksarh

Ağır Silahlar (Platform)

Ağır Silah platformu

- Berrak mızrak (250 p)
- Ælf roketatarı, plazma füzeleri ve yıldızatan füzeleriyle (200 p)
- Saçma lazer (160 p)
- Disk topu (180 p)
- Yıldıztopu (200 p)

Bomba

Plazma bombaları (25 p)

Diğer

Foto-vizör (15 p)

Pırılalkan* (30 p)

Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)

* yalnızca Kingüden Eksarh

GENUĞRUSU TARİKATI

ÖZEL KURALLAR

Aşağıdaki özel kurallar bir Genuğrusu Tarikatları infaz timinin tüm üyeleri için geçerlidir.

Pusuda Bekleme: Bir Genuğrusu Tarikatı infaz timindeki modeller, normalde bunu yapabilecekleri bir konuma yerleştirilmiş olmaları şartıyla (yani siperde ve bir düşman modelin ÖNCELİK menzili dışında olmaları vb.), herhangi bir göreve gizlenmiş halde başlayabilir.

GENUĞRUSU TARİKATI İNFAZ TIMİ KULLANMAK

Bir Genuğrusu Tarikatı infaz timi, aşağıdaki istisnalar dışında bir infaz timi seçmeye ilişkin tüm normal kurallara tabidir:

- Bir Genuğrusu Tarikatı infaz timi 3-15 modelden oluşur.
- Bir Genuğrusu Tarikatı infaz timi en fazla 3 uzman içerebilir.
- Ork Veletleri infaz timlerinin ek model sahaya sürmesine izin veren görevlerde (Yağma veya Vurkaç gibi), bir Genuğrusu Tarikatı infaz timi için göreve katılan rastgele model sayısına 2 ekleyin.
- Bir savaşçının ikiden fazla kolu varsa ve her elinde bir silah taşıyorsa, bu savaşçı göğüs göğse dövüştürebileceği bir Saldırı zarı atar. Herhangi bir isabet, kontrol eden oyuncunun seçtiği bir sırayla kullandığı silahlar arasında dönüşümlü olarak uygulanır.

MÜPTEDİ LİDER

Komutan

Bedel: 120 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Müptedi Lider	4"	3	3	3	3	1	4	2	9

Teçhizat: dövüş bıçağı, madenci tulumu. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

Sürü Komutu: İnfaz timinin Müptedi Liderinin 12" mesafe içindeki herhangi bir savaşçı, yılgınlık sınaması ve yılgınlık durumu sonrasında toparlayıp toparlamadığını görmek için yapılan sınamalarda bu liderin LİDERLİK değerini kullanabilir. Ayrıca, Müptedi Liderinin 12" menzili içindeki savaşçılar, *sinme* durumundan erken toparlanma sınamalarında bu liderin ÖNCELİK değerini kullanabilir.

MÜPTEDİ MELEZ

Er

Bedel: 60 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Müptedi Melez	4"	3	3	3	3	1	4	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, madenci tulumu. Ek olarak, dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

MÜPTEDİ ÇÖMEZ

Acemi

Bedel: 50 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Müptedi Çömez	4"	3	3	3	3	1	4	1	7

Teçhizat: dövüş bıçağı, madenci tulumu. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

MÜPTEDİ MUHARİP

Uzman

Bedel: 10 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
--	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Müptedi Muharip	4"	3	3	3	3	1	4	1	8
-----------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Teçhizat: dövüş bıçağı, madenci tulumu. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, özel silahlar, ağır silahlar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

MÜRİT MELEZ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Mürit Melez	5"	4	3	4	3	1	4	2	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, yırtıcı pençe, otomatik tabanca, infilak kalıbı, madenci tulumu. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Bir foto-vizör alabilir.
- Otomatik tabancasını alev tabancasıyla değiştirebilir.

Sinsi Sokulma: Bir Mürit Melez gizlenirken fark edildiği mesafeyi yarıya indirin. Örneğin, bir düşman bu savaşıyı normalde 3" içindeyken fark ederse, bir Mürit Melez'i yalnızca 1½" içindeyken fark edebilir.

MELEZ METAMORF

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Melez Metamorf	5"	4	3	4	3	1	4	2	8

Teçhizat: otomatik tabanca, iki yırtıcı pençe, bir metamorf tırnak, infilak kalıbı, madenci tulumu. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Yırtıcı pençelerinden birini metamorf tırnakla değiştirebilir.
- Bir metamorf tırnağı metamorf pençeyle değiştirebilir.
- Bir metamorf tırnağı, metamorf kırbaça değiştirebilir.
- Otomatik tabancasını alev tabancasıyla değiştirebilir.

Azgın Hücum: Bir Melez Metamorf'un hücum için çatışma etkeni +1 yerine +2'dir.

SAFKAN GENUĞRUSU

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Safkan Genuğrusu	6"	6	0	4	4	1	6	3	10

Teçhizat: iki yırtıcı pençe.

Ödül: Bir Safkan Genuğrusu, görevin sonunda yere devrilmiş veya saf dışı kalmışsa, düşman infaz timi ek bir prometyum stoku kazanır.

Hiper-refleks: Safkan Genuğruları 5+ dokunulmazlık sinamasına sahiptir.

Katil Namı: Safkan Genuğruları *korku* salır.

Doğaüstü Çeviklik: Safkan Genuğruları koşarken veya hücum ederken hareket hızlarını normalde olduğu gibi iki katına çıkarmak yerine üç katına çıkarabilir. Ayrıca, Safkan Genuğruları bir boşluğun üzerinden atladığında, Z6" yerine 3+Z3" atlarlar. Yeterli hareket mesafeleri kalmamış olsa bile, atılan tam mesafeyi kullanabilirler.

Durdurulamaz Katil: Safkan Genuğruları, yüksek etkili silahlardan gelmedikçe atış saldırılarıyla sinmezler.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Dövüş bıçağı / bıçak (5 p)

Hızar (25 p)

Erk güürzü* (50 p)

Erk kazması (50 p)

* yalnızca Müptedi Lider

Tabancalar

Otomatik tabanca (15 p)

Lazer tabancası (15 p)

Temren tabancası (25 p)

Ağ tabancası* (75 p)

* yalnızca Müptedi Lider

Temel Silahlar

Otomatik tüfek (20 p)

Pompalı tüfek (20 p)

Lazer tüfeğı (35 p)

Ağır Silahlar

Ağır domatar (120 p)

Madenci lazeri (200 p)

Sismik top (250 p)

Özel Silahlar

Alev makinesi (40 p)

Ağatan (100 p)

Bomba atar:

- Parça tesirli bombalar (85 p)

- Zırh delici bombalar (100 p)

- İkisi birden (125)

Mühimmat

Yoğunlaştırılmış lazer güç ünitesi (15 p)

Bomba

İnfilak kalıpları (40 p)

Diğer

Tutunma koşumu (10 p)

Foto-vizör (15 p)

Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)

BOZFARİSLER

ÖZEL KURALLAR

Korku Bilmezler: Bu kurala sahip bir savaşçı, hiçbir zaman *korku* veya *dehşet* sınaması yapmak zorunda değildir. Ayrıca, 2" içinde dost bir savaşçı olmasa bile, *sinmiş* durumundan erken kurtulmak için her zaman sınama yapabilir.

BOZFARİSLER İNFAZ TİMİ KULLANMAK

Bir Bozfaris infaz timi, aşağıdaki istisnalar dışında tüm normal kurallara tabidir:

- Bir Bozfaris infaz timi 3-5 modelden oluşur.
- Bozfaris infaz timlerinin Acemi savaşçıları yoktur.
- Ork Veleetleri infaz timlerinin ek model sahaya sürmesine izin veren görevlerde (Yağma veya Vurkaç gibi), bir Bozfaris infaz timi için göreve katılan rastgele model sayısından 2 çıkarın.
- Zihinemiciler Ark Patlaması psikik yeteneğiyle bir Bozfaris savaşçısına isabet ettirmeye çalışırken -1 isabet cezası alır.

HAKİM

Komutan

Bedel: 250 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Hakim	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: çifte temren, erk zırhı. Ek olarak, dövüş silahlarından bir silah kuşanmalıdır. Ayrıca, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

Psikik Yetenek: Çekiçyumruk, Ruh Arındırma

BOZFARİS

Er

Bedel: 175 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Bozfaris	4"	4	4	4	4	1	4	1	8

Teçhizat: çifte temren, erk zırhı. Ek olarak, dövüş silahlarından bir silah kuşanmalıdır. Ayrıca mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

Psikik Yetenek: Çekiçyumruk

BOZFARİS NİŞANCISI

Uzman

Bedel: 200 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Bozfaris Nişancısı	4"	4	4	4	4	1	4	1	8

Teçhizat: Çifte temren, erk zırhı. Ek olarak, dövüş silahlarından bir silah kuşanmalı ya da çifte temreninin özel silahlardan bir silahla değiştirmelidir. Ayrıca mühimmatlar, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

Psikik Yetenek: Ruhani Nişan, Çekiçyumruk

ÖZEL AJANLAR

KEFARETÇİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kefaretçi	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: çifte temren, parça tesirli ve zırh delici el bombası, erk zırhı. Ek olarak, bir dövüş silahı kuşanmalıdır.

Psişik yetenek: Kefaret Alevi, Demiryumruk

ÖNKESEN

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Önkesen	8"	4	4	4	4	1	4	1	8

Teçhizat: çifte temren, parça tesirli ve zırh delici el bombası, ıslınlayıcı, erk zırhı. Ek olarak, bir dövüş silahı kuşanmalıdır.

Psişik yetenek: Demiryumruk

BOZFARİS MİZANKIRAN

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Bozfaris Mizankıran	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: çifte temren, parça tesirli ve zırh delici el bombası, dretnot zırhı. Ek olarak, bir dövüş silahı kuşanmalıdır.

Psişik yetenek: Demiryumruk

Kötü nam: *Korku* salar.

Ödül: Bir Bozfaris Mizankıran, görevin sonunda yere devrilmiş veya saf dışı kalmışsa, düşman infaz timi ek bir prometyum stoku kazanır.

FEDAİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Fedai	4"	5	4	4	4	2	4	2	9

Teçhizat: çifte temren, parça tesirli ve zırh delici el bombası, dretnot zırhı. Ek olarak, bir dövüş silahı kuşanmalıdır. Ayrıca çifte temrenini küleden ya da psişik topla değiştirebilir.

Kötü nam: *Korku* salar.

Psişik yetenek: Demiryumruk, Ruh Arındırma

Büyük Ödül: Bir Bozfaris Mizankıran, görevin sonunda yere devrilmiş veya saf dışı kalmışsa, düşman infaz timi fazladan Z3 prometyum stoku kazanır.

PSİŞİK YETENEKLER

Ruhani Nişan

Atış aşamasında, menzilli bir silahla ateş etmeden önce, bir Bozfaris Nişancısı atışlarını Ruhani Nişan ile yönlendirmeyi deneyebilir. Bunun için önce bir LİDERLİK sınavını geçmesi gerekir. Başarılı olursa, bu tur menzilli silahıyla ateş ederken siper için uygulanan İsabet etkenlerini göz ardı edebilir. Başarısız olursa, bu tur Ruhani Nişan'dan faydalanamaz. Ancak bu sınav için çift 6 atılırsa, Bozfaris Nişancısı bu tur hiçbir menzilli silahla ateş edemez.

Kefaret Alevi

Atış aşamasında, menzilli bir silahla ateş etmek yerine, bir Bozfaris Kefaretçisi düşmanlarına psişik alevle saldırmayı deneyebilir. Bunun için önce bir LİDERLİK sınavını geçmesi gerekir. Başarılı olursa, aşağıda gösterilen profili kullanarak bir saldırı çözümleyin. Başarısız olursa, bu tur Kefaret Alevi'ni kullanamaz, ancak yine de normal şekilde menzilli bir silahla ateş edebilir. Ancak bu sınav için çift 6 atılırsa, Kefaretçi bu tur hiçbir menzilli silahla da ateş edemez.

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma	Cephane
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak			Etkeni	Sınavı
Şablon		-	-	5	1	-2	-

Alev makinesi: Atış bölümünde belirtilen, damla şeklindeki alev şablonunu kullanır.

Çekiçyumruk

Göğüs göğse dövüş aşamasının başında, bu psişik yeteneğe sahip bir savaşçı, Gazap silahlarını Çekiçyumruk ile güçlendirmeyi deneyebilir. Bunun için önce bir LİDERLİK sınavını geçmesi gerekir. Başarılı olursa, bu aşama boyunca dövüş silahlarının Hasar değeri Z3'e (Gazap İblis Çekici söz konusuysa Z6'ya) yükseltilir. Başarısız olursa, silahlarının Hasar değeri aynı kalır. Ancak bu sınav için çift 6 atılırsa, savaşçı bu aşamadaki dövüş rakiplerinin her birine karşı, atabileceği diğer vahim hatalara ek olarak bir vahim hata yapmış sayılır.

Ruh Arındırma

Atış aşamasında, menzilli bir silahla ateş etmek yerine, bu yeteneğe sahip bir savaşçı düşmanının ruhunu arındırmayı deneyebilir. Bunun için önce bir LİDERLİK sınavını geçmesi gerekir. Başarılı olursa, aşağıda açıklanan kuralları kullanarak bir saldırı çözümleyin. Başarısız olursa, bu tur Ruh Arındırma'yı kullanamaz, ancak yine de normal şekilde menzilli bir silahla ateş edebilir. Ancak bu sınav için çift 6 atılırsa, savaşçı bu tur hiçbir menzilli silahla da ateş edemez.

Ruh Arındırma: 8" içinde ve görüş hattında bulunan bir düşman savaşçı seçin. Hem yeteneği kullanan savaşçı hem de hedef savaşçı bir zar atıp LİDERLİK değerlerini eklemelidir. Hedefin toplamı yeteneği kullananın toplamına eşit veya ondan büyükse, hiçbir şey olmaz. Yeteneği kullanan savaşçının toplamı hedefinkinden büyükse, hedef savaşçı aradaki fark kadar yara alır. Bu şekilde verilen yaralara karşı hiçbir zırh sınavı kullanılamaz.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Bir çift gazap gadresi (30 p)
Gazap erk kılıcı (60 p)
Gazap erk teberi (80 p)
Gazap iblis çekici (100 p)
Gazap savma asası (25 p)

Özel Silahlar

Küleden* (75 p)
Psişik susturucu* (150 p)
Psişik top* (175 p)
* savaşçının çifte temreni yerine gelir.

Mühimmat

Psişik temirler* (30 p)
* yalnızca çifte temren için

Bomba

Parça tesirli bombalar (25 p)
Isıl bombalar* (30 p)
Zırh delici bombalar (40 p)
* yalnızca Hakim

Diğer

Tutunma koşumu (10 p)
Foto-vizör (15 p)
Kırmızı nokta lazer nişangah (20 p)
Tüfek dürbünü (20 p)
Yedek mühimmat (çifte temren) (25 p)
Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)

ALACALAR

ÖZEL KURALLAR

Prizmatik Bulanıklık: Bu yeteneğe sahip bir savaşçı, bir önceki hareket aşamasında koştuysa, düşman savaşçılar yalnızca -1 yerine -2 isabet cezası alır. Ayrıca, bu yeteneğe sahip bir savaşçı, yüksek etkili silahlardan gelmedikçe atış saldırılarıyla sinmez.

BOZFARİSLER İNFAZ TİMİ KULLANMAK

Bir Alaca Kumpanyası infaz timi, aşağıdaki istisnalar dışında tüm normal kurallara tabidir:

- Bir Alaca Kumpanyası infaz timi 3-6 modelden oluşur.
- Ork Veletleri infaz timlerinin ek model sahaya sürmesine izin veren görevlerde (Yağma veya Vurkaç gibi), bir Alaca Kumpanyası infaz timi için göreve katılan rastgele model sayısından 1 çıkarın.

KUMpanyA BAŞI

Komutan

Bedel: 300 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kumpanya Başı	6"	6	5	3	3	2	7	3	10

Teçhizat: bıçak, alaca maskesi, sıçrama kemeri, holotulum. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, bombalar ve diğer ekipmanlar listesinden kuşanabilir.

OYUNCU

Er

Bedel: 150 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Oyuncu	6"	5	4	3	3	1	6	2	9

Teçhizat: bıçak, alaca maskesi, sıçrama kemeri, holotulum. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, bombalar ve diğer ekipmanlar listesinden kuşanabilir.

PANDOMİM

Acemi

Bedel: 125 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Pandomim	6"	4	4	3	3	1	6	2	9

Teçhizat: bıçak, alaca maskesi, sıçrama kemeri, holotulum. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, bombalar ve diğer ekipmanlar listesinden kuşanabilir.

ÜSTAT

Uzman

Bedel: 172 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Üstat	6"	5	5	3	3	1	6	2	9

Teçhizat: bıçak, alaca maskesi, sıçrama kemeri, holotulum. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, bombalar ve diğer ekipmanlar listesinden kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

ÖLÜM MASKARASI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Ölüm Maskarası	6"	5	5	3	3	2	7	3	10

Teçhizat: bıçak, feryat topu, alaca maskesi, sıçrama kemeri, holotulum.

Ölüm Yetmez: Bir Ölüm Maskarası'nın feryat topuyla sinen bir düşman savaşçı, hemen bir LİDERLİK sınaması yapmalıdır. Başarılı olursa savaşçı normal şekilde *sinmiş* sayılır; başarısız olursa savaşçıyı istediğiniz yönde Z6" hareket ettirebilirsiniz (bu, savaşçının bir arazi unsurunun kenarından düşmesine bile yol açabilir!), ardından normal şekilde *sinmiş* sayılır.

Ödül: Bir Ölüm Maskarası, görev sonunda yere devrilmiş ya da saf dışıysa, düşman infaz timi ek bir prometyum stoku ele geçirir.

GÖLGEKAHİN

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Gölgekahin	6"	6	4	3	3	2	7	3	10

Teçhizat: sis asası, disk tabancası, hezeyan bomba atarı, alaca maskesi, sıçrama kemeri, holotulum. Ayrıca disk tabancasını sinirkıran ile değiştirebilir.

Hayalet Büyücü: Düşman savaşçılar, bir Gölgekahin'e ya da onun 6" içindeki dost bir Alaca Kumpanyası savaşçısına yönelttikleri atış saldırılarının azami menziline 8" düşmelidir.

Ödül: Bir Gölgekahin, görev sonunda yere devrilmiş ya da saf dışıysa, düşman infaz timi ek bir prometyum stoku ele geçirir.

MÜNZEVİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Münzevi	12"	9	9	3	3	3	10	6	10

Teçhizat: alacanın dokunuşu, alacanın öpücüğü, alaca maskesi, sıçrama kemeri, holotulum.

İmkânsız Beden: Bir Münzevi, 3+ dokunulmazlık zarına sahiptir ve asla sinemez.

Lanetlenme Yolu: Bir Münzevi kiralamak için bir prometyum stoku harcarsanız, o görev boyunca kullanabileceğiniz tek model odur! Münzevi, görev oynanırken tüm kural amaçları için infaz timinizin komutanı sayılır.

Büyük Ödül: Bir Münzevi, görev sonunda yere devrilmiş ya da saf dışıysa, düşman vurucu timi ek Z3 prometyum stoku ele geçirir.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Gizli bıçak / bıçak (5 p)
Alacanın bıçağı / kılıç (15 p)
Alacanın dokunuşu (20 p)
Alacanın öpücüğü (25 p)
Monobıçak (30 p)
Alacanın sarılışı* (40 p)
Erk kılıcı** (50 p)

* yalnızca Kumpanya Başı ve Üstat

** yalnızca Kumpanya Başı

Tabancalar

Disk tabancası (35 p)
Sinirkıran* (85 p)
Füzyon tabancası* (100 p)
* yalnızca Kumpanya Başı ve Üstat

Temel Silahlar

Ağır Silahlar

Özel Silahlar

Mühimmat

Bomba

Prizmatik bombalar (40 p)

Diğer

Foto-vizör (15 p)

Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)

ENGİZİSYON

ÖZEL KURALLAR

Uzaylı Avcıları: Bir Engizisyon savaşçısı, dövüş aşamasında bir zenoid savaşçıya saldırdığında, kritik darbeleri 6 yerine 5 veya 6 ile elde eder. Zenoid savaşçılar şu infaz timlerden herhangi birine ait savaşçı ya da özel operatiflerdir: Orklar, Hünerdiyar Ælfleri Eldarları, Kara Ælfler, Alacalar, Genuğru Tarikatı, Böcekler, Duatlar, Tiān İmparatorluğu.

ENGİZİSYON İNFAZ TİMİ KULLANMAK

Bir Engizisyon infaz timi tüm standart kuralları takip eder, aşağıdaki istisnalar hariç:

- Bir Engizisyon infaz timi 3-10 modelden oluşur.
- Farklı kökenlerini yansıtmak için, her Engizisyon Yardımcısı (Inquisitorial Acolyte) işe aldığınızda, o savaşçının DÖVÜŞ ya da ATIŞ değerine +1 bonus uygulayabilirsiniz. Bu bonus kalıcıdır ve daha sonra değiştirilemez. Ayrıca bir Engizisyon Müridi üçüncü "Görev Tamamlandı" işaretini kazanıp Er rütbesine terfi ettiğinde, profiline +1 DÖVÜŞ ya da +1 ATIŞ bonusundan birini seçip uygulayabilirsiniz.

ZENO OCAĞI TAHKİKÇİSİ

Komutan

Bedel: 225 puan

	HRK	DVŞ	ATIŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Zeno Ocağı Tahkikçisi	4"	4	4	3	3	3	4	3	10

Teçhizat: dövüş bıçağı, karakabuk zırh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, özel silahlar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

ENGİZİSYON YARDIMCISI

Er

Bedel: 65 puan

	HRK	DVŞ	ATIŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Engizisyon Yardımcısı	4"	3	3	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, flak zırh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, özel silahlar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

ENGİZİSYON MÜRİDİ

Acemi

Bedel: 50 puan

	HRK	DVŞ	ATIŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Engizisyon Müridi	4"	3	3	3	3	1	3	1	7

Teçhizat: dövüş bıçağı, flak zırh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temel silahlar, mühimmat, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

MÜCAHİT

Uzman

Bedel: 85 puan

	HRK	DVŞ	ATIŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Mücahit	4"	4	3	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, karakabuk zırh. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, bombalar ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

ARKONEDAMETÇİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Arkonedametçi	5"	5	1	5	3	1	3	3	8

Teçhizat: iki arkokırbaç.

Azgın Hücum: Hücum için çatışma etkeni +1 yerine +2'dir.

Acıya Duyarsız: Arkonedametçiler, yüksek darbeli silahlardan gelenler hariç, atış saldırılarıyla sinemez. Ayrıca, toparlanma aşamasında bir arknedametçi için Yaralanma zarı atılırken, standart tablo yerine aşağıdaki tablo kullanılır:

Z6 Sonuç

- 1-3 Sıyrık
- 4-5 Yere devrilmiş
- 6 Saf dışı

ÖLÜM TARİKATI SUİKASTÇISI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Ölüm Tarikatı Suikastçisi	6"	5	3	4	3	1	6	2	8

Teçhizat: iki dövüş bıçağı, iki erk kılıcı. Erk kılıçlarını bir cellat kocakılıcı ile değiştirebilir.

Kötü Nam: *Korku* salar.

Şaşırtıcı Refleksler: 5+ dokunulmazlık zarına sahiptir.

KIDEMLİ ECELNÖBETÇİSİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kıdemli Ecelnöbetçisi	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: tüfek dürbünü veya lazer nişangâhı olan, azap temiri atan bir temren tüfeği, parça tesirli ve zırh delici el bombaları ve erk zırhı. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Temreni için bir susturucu alarak ona "sessiz" özelliğini kazandırabilir, ya da erk güzü, erk kılıcı ya da enerji kalkanı alabilir.
- Azap temiri cephaneli temren tüfeğini erk güzü ve enerji kalkanı, erk kılıcı ve enerji kalkanı, ya da bir pompalı tüfekle değiştirebilir.

KIDEMLİ ÖNCÜ ECELNÖBETÇİSİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kıdemli Öncü Ecelnöbetçisi	4"	4	4	4	4	1	4	2	9

Teçhizat: azap temirli temren tabancası, hızar, parça tesirli ve zırh delici el bombaları, erk zırhı ve itiş kiti. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Hızarını pençeyle, erk yumruğuyla, erk güzüyle, erk kılıcıyla ya da çekiçe değiştirebilir.

- Azap temirli temren tabancasını alev tabancasıyla, cehennem tabancasıyla ya da plazma tabancasıyla değiştirebilir.
- Hızarıyla azap temirli temren tabancasını iki pençe ile değiştirebilir.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Dövüş bıçağı (5 p)
Hızar (25 p)
İskit zehirli hançeri* (30 p)
Erk gürzü ya da erk kılıcı (50 p)
* yalnızca Zeno Ocağı Tahkikçisi

Tabancalar

Otomatik tabanca (15 p)
Lazer tabancası (15 p)
Temren tabancası (25 p)
İğne tabancası* (30 p)
Plazma tabancası (50 p)
* yalnızca Zeno Ocağı Tahkikçisi

Temel Silahlar

Otomatik tüfek (20 p)
Pompalı tüfek (20 p)
Lazer tüfeği (35 p)
Temren tüfeği (35 p)
Nişancı tüfeği (40 p)

Ağır Silahlar

Özel Silahlar

Kombo alev makinesi* (55 p)
Çifte temren (55 p)
Kombo buharlaştırıcı* (65 p)
* yalnızca Zeno Ocağı Tahkikçisi

Mühimmat

Yoğunlaştırılmış lazer güç ünitesi (15 p)
Toksik mermi*
* yalnızca iğne tabancası ve nişancı tüfeği için

Bomba

Parça tesirli bombalar (25 p)
Isıl bombalar (30 p)
Radyan bombalar (35 p)
Zırh delici bombalar (40 p)

Diğer

Kamuflaj takımı (5 p)
Tutunma koşumu (10 p)
Dijital silahlar* (10 p)
Erk zırhı* (10 p)
Plazma emici* (10 p)
Foto-vizör (15 p)
Kırmızı nokta lazer nişangah (20 p)
Tüfek dürbünü** (20 p)
Enerji kalkanı*** (50 p)
Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)
* yalnızca Zeno Ocağı Tahkikçisi
** pompalı tüfekle kullanılamaz
*** yalnızca Zeno Ocağı Tahkikçisi veya Mücahit

DUATLAR

ÖZEL KURALLAR

Yeniden Canlanma Protokolleri: Aşağıdaki özel kural, bir Duat infaz timinin tüm üyelerine uygulanır.

Duat savaşçıları toparlanma aşamasında bir Yaralanma zarı atacağı zaman, standart tablo yerine aşağıdaki tablo kullanılır:

- 1-3 Sıyrık
- 4-5 Yere devrilmiş
- 6 Saf dışı

Ayrıca, Duat savaşçıları, 2" içinde dost bir savaşçı bulunmasa bile her zaman erken toparlanma sınavı yapabilir.

DUAT İNFAZ TIMİ KULLANMAK

Bir Duat infaz timi tüm standart kuralları takip eder, aşağıdaki istisna hariç:

- Bir Duat Savaşçısı üçüncü "Görev Tamamlandı" işaretini kazandığında, o Duat Savaşçısı bir *er* olur ve gelecekte kendisine beceriler verilebilir; ancak özellikleri ve teçhizatı değişmez.

SEÇKİN ÖLÜMSÜZ

Komutan

Bedel: 200 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Seçkin Ölümsüz	4"	4	4	4	4	1	2	1	10

Teçhizat: dövüş bıçağı, ölümsüz kabuğu. Ek olarak temel silahlar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

ÖLÜMSÜZ

Er

Bedel: 110 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Ölümsüz	4"	4	4	4	4	1	2	1	10

Teçhizat: dövüş bıçağı, ölümsüz kabuğu. Ek olarak temel silahlar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

CENGÂVER

Acemi

Bedel: 80 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Cengâver	4"	4	4	4	4	1	2	1	10

Teçhizat: dövüş bıçağı, cengâver kabuğu. Ek olarak temel silahlardan ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

KEFENBİÇEN

Uzman

Bedel: 120 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kefenbiçen	4"	4	4	4	4	1	2	1	10

Teçhizat: dövüş bıçağı, ölümsüz kabuğu. Ek olarak özel silahlar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

Esîri Pusu: Bir Kefenbiçen, hiçbir görevde infaz timinizin geri kalanıyla birlikte konuşlandırılmaz. Bunun yerine, konuşlanmadan önce tek bir düşman savaşçı seçilir. İkinci turunuzun hareket aşamasında, Kefenbiçen'i bu modelin 8" civarındaki masanın herhangi bir noktasına yerleştirebilirsiniz. Bu, o tur için

hareketi sayılır. Kefenbiçen'i hiçbir düşman savaşçıyla kaide teması hâlinde yerleştiremezsiniz. Kefenbiçen bir göreve takviye olarak geliyorsa, geldiği turu ikinci tur sayarak bu özel kuralı kullanabilir.

ÖZEL AJANLAR

LAHİT MUHAFAZI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Lahit Muhafızı	4"	4	4	5	5	1	2	2	10

Teçhizat: savaş tırpanı, ölümsüz kabuğu. Savaş tırpanını hiperfaz kılıcı ve dağıtıcı kalkanla değiştirebilir.

Muhafız İçgüdüğü: Bir Lahit Muhafızı, komutanınız bir atış saldırısının hedefi olduğunda ondan 2" içindeyse, bir zar atabilirsiniz. 3+ ile, Lahit Muhafızı atışı keser ve saldırı onun üzerinde çözülür. Bu, damla şeklindeki alevli silah şablonunu kullanan silahlara karşı yapılamaz.

ÜÇLER MECLİSİ MUHAFAZI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Üçler Meclisi Muhafızı	4"	4	4	5	5	1	2	2	10

Teçhizat: ahit asası, kütleçekim kaydırıcı, ölümsüz kabuğu. Ahit asasını parçacık fırlatıcısı ve karabıçakla değiştirebilir.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Tabancalar

Temel Silahlar

Gauss deriyüzeni* (50 p)

Gauss patlatıcısı** (60 p)

Tesla karabinası** (65 p)

* yalnızca Cengâver

** yalnızca Ölümsüz ve Seçkin Ölümsüz

Ağır Silahlar

Özel Silahlar

Sinaptik parçalayıcı (40 p)

Mühimmat

Bomba

Diğer

Faz değiştirici (15 p)

Foto-vizör (15 p)

Zihinmühür muskaları (25 p)

Gölgedokuyan (30 p)

Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)

TEKNOKRATLAR

ÖZEL KURALLAR

Ustaişi Silahlar: Her Teknomuhafız Kolcu, oyun başına ilk başarısız Cephane Sınavını göz ardı edebilir.

TEKNOKRAT İNFAZ TİMİ KULLANMAK

Bir Teknomuhafız Kolcu infaz timi, vurucu timi seçimi için tüm standart kuralları takip eder, aşağıdaki istisnalar hariç:

- Bir Teknomuhafız infaz timi 3-10 modelden oluşur.
- Bir Teknomuhafız infaz timi en fazla 3 uzman içerebilir.

TEKNOMUHAFIZ KOLCU ALFA

Komutan

Bedel: 150 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Teknomuhafız Kolcu Alfa	4"	3	4	3	3	2	4	2	9

Teçhizat: dövüş bıçağı, teknomuhafız cenk zırhı. Ek olarak dövüş silahları, tabancalar, temle silahlar, mühimmat ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

TEKNOMUHAFIZ KOLCU

Er

Bedel: 80 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Teknomuhafız Kolcu	4"	3	4	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, teknomuhafız cenk zırhı. Ek olarak temel silahlar, mühimmat ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

TEKNOMUHAFIZ YENİDÖKÜM

Acemi

Bedel: 65 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Teknomuhafız Yenidöküm	4"	3	3	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, teknomuhafız cenk zırhı. Ek olarak temel silahlar, mühimmat ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

TEKNOMUHAFIZ UZMAN

Uzman

Bedel: 90 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Teknomuhafız Uzman	4"	3	4	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, teknomuhafız cenk zırhı. Ek olarak, tabancalar, özel silahlar, mühimmat ve diğer ekipmanlar kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

TEKNOKAHİN

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Teknokahin	4"	3	3	3	3	1	3	1	8

Teçhizat: lazer tabancası, erk baltası, mekanik kol, parça tesirli ve zırh delici bombalar, erk zırhı.

Makine Ruhunu Yatıştır: Teknokahin'in 6" yakınındaki dost savaşçıların başarısız olan cephane sınamalarını tekrar atabilirsiniz.

HANÇERLİ PASAVCISI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Hançerli Pasavcısı	6"	4	4	3	3	2	4	2	8

Teçhizat: transonik ustura, akor pençesi, hançerli harp zırhı. Ayrıca, transonik usturası ile akor pençesini bir çift transonik bıçakla değiştirebilir.

Dövüş Ustası: Dövüş aşamasında birden fazla rakip tarafından saldırıya uğrarsa, onların sayısını kendi lehine çevirir. Düşman savaşçılar, Saldırı ve Dövüş Puanı için çoklu dövüş bonuslarını kazanamaz.

HANÇERLİ SIZICI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Hançerli Sızıcı	6"	4	4	3	3	2	4	2	8

Teçhizat: dom karabinası, erk kılıcı, hançerli harp zırhı. Ayrıca şunları yapabilir:

- Dom karabinasını bir msket tabancasıyla değiştirebilir.
- Erk kılıcını bir şok üvendiyesiyle değiştirebilir.

Sızma: Her iki infaz timi de kurulduktan sonra, ancak görev başlamadan önce, bu savaşçıyla iki serbest koşu hareketi yapabilirsiniz. Bu hareketler sırasında koşmak dışında hiçbir şey yapamaz ve bir düşmanın 8" içine giremezler.

Nörostatik Aura: Herhangi bir düşman Hançerli Sızıcı'nın 6" içindeki savaşçılar, ÖNCELİK ve LİDERLİK değerlerinden 1 düşer.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Dövüş bıçağı / bıçak (5 p)

Şok üvendiresi (45 p)

Çakın gürzü* (50 p)

Erk kılıcı* (50 p)

* yalnızca Teknomuhafız Kolcu Alfa

Tabancalar

Radyum tabancası (20 p)

Çakın tabancası (30 p)

Fosfor tabancası* (40 p)

* yalnızca Teknomuhafız Kolcu Alfa

Temel Silahlar

Galvanik tüfek (35 p)

Radyum karabinası (35 p)

Ağır Silahlar

Özel Silahlar

Plazma tüfengi (75 p)

Çakın tüfeği (40 p)

Transauranik arkebüz (180 p)

Mühimmat

Bomba

Parça tesirli bombalar (25 p)

Isıl bombalar* (30 p)

Zırh delici bombalar (40 p)

* yalnızca Teknomuhafız Kolcu Alfa

Diğer

Tutunma koşumu (10 p)

Foto-vizör (15 p)

Kırmızı nokta lazer nişangah* (20 p)

Tüfek dürbünü** (20 p)

Güçlendirilmiş veri bağı (35 p)

Tepegöz (40p)

Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)

* yalnızca galvanik tüfek, radyum karabinası, transauranik arkebüz

** yalnızca galvanik tüfek ve transauranik arkebüz

TİÂN

ÖZEL KURALLAR

Destek Ateşi: Bir Tiân Kâşif savaşı, bir düşman savaşı tarafından hücum uğrarsa, 3" içindeki dost Tiân Kâşif savaşı, hücum eden düşman savaşıya sanki gözetlemedeymiş gibi tek bir menzilli silahla ateş edebilir. Kendileri dövüşe girmişlerse bunu yapamazlar.

TİÂN İNFAZ TİMİ KULLANMAK

Bir Tiân Kâşif infaz timi tüm standart kuralları takip eder, aşağıdaki istisna hariç:

- Bir Tiân Kâşif vurucu timi 3-10 modelden oluşur (en fazla 3 Dron dahil).

KÂŞİF KOLBAŞI

Komutan

Bedel: 140 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kâşif Kolbaşı	4"	2	3	3	3	1	2	1	8

Teçhizat: dövüş bıçağı, keşif zırhı. Ek olarak tabancalar, temel silahlar, el bombaları ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

Bağ Bıçağı Ayini: Kâşif Kolbaşı'nın 12" içindeki herhangi bir savaşı, bozgun sınamalarında ve yığırken toparlanma sınamalarında kendi LİDERLİK değerini kullanabilir. Ayrıca, Kâşif Kolbaşı'nın 12" içindeki herhangi bir savaşı, sanki dost bir savaşının 2" içindeymiş gibi sinmişlikten toparlanma sınaması yapabilir.

KÂŞİF

Er

Bedel: 60 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kâşif	4"	2	3	3	3	1	2	1	7

Teçhizat: dövüş bıçağı, keşif zırhı. Ek olarak tabancalar, temel silahlar, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

KÂŞİF ÇAYLAĞI

Acemi

Bedel: 50 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kâşif Çaylağı	4"	2	3	3	3	1	2	1	7

Teçhizat: dövüş bıçağı, keşif zırhı. Ek olarak temel silahlar, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

KÂŞİF UZMANI

Uzman

Bedel: 60 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kâşif Uzmanı	4"	1	2	2	2	1	2	1	7

Teçhizat: dövüş bıçağı, keşif zırhı. Ek olarak tabancalar, özel silahlar, bombalar ve diğer ekipmanlardan kuşanabilir.

MB3 KEŞİF DRONU

Dron

Bedel: 110 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Keşif Dronu	6"	2	2	3	4	1	2	1	8

Teçhizat: seri atış topu, tarama matrisi, dövüş bıçağı, dron karakabuğu.

MV33 KÜTLEÇEKİM ENGELLEYİCİ DRON

Dron

Bedel: 50 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Kütleçekim Engelleyici Dron	6"	2	2	3	4	1	2	1	8

Teçhizat: kütleçekim dalgası projektörü, dövüş bıçağı, dron karakabuğu.

MV31 ATIM HIZLANDIRICI DRON

Dron

Bedel: 50 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Atım Hızlandırıcı Dron	6"	2	2	3	4	1	2	1	8

Teçhizat: atım hızlandırıcı, dövüş bıçağı, dron karakabuğu.

ÖZEL AJANLAR

SIZMA TAKIMI KOLBAŞI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Sızma Takımı Kolbaşı	5"	2	4	4	3	1	3	2	8

Teçhizat: seri atış topu, dövüş bıçağı ve XV25 sızma zırhı. Seri atış topunu füzyon patlatıcısıyla değiştirebilir.

Sızma: Her iki infaz timi de kurulduktan sonra, ancak görev başlamadan önce, bir Sızma Takımı Kolbaşı'yla iki serbest koşu hareketi yapabilirsiniz. Bu hareketler sırasında koşmak dışında hiçbir şey yapamaz ve bir düşmanın 8" içine giremez.

Gizlilik Alanı: Bir Sızma Takımı Kolbaşı, açık alanda bile olsa her zaman siperde sayılır. Bu, siperi azaltan ya da göz ardı eden hiçbir özel kuralla iptal edilemez ya da göz ardı edilemez.

MÜFREZE ATEŞKILICI

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Müfreze Ateşkılıcı	4"	3	5	3	3	2	3	2	9

Teçhizat: atım tabancası, nişan lazeri, harp zırhı.

Doğrudan Ateş: Atış aşamanızda, bir Müfreze Ateşkılıcı'nın 6" içindeki dost bir Tiân Kâşif savaşıcısını (ama bir Dron'u değil) seçebilirsiniz. O savaşıcı, o atış aşamasında iki kez ateş edebilir.

RUHANİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Ruhani	5"	2	2	3	3	3	3	1	10

Teçhizat: keşif zırhı, şeref asası. Ayrıca süzülen dron kuşanabilir.

Ödül: Bir Ruhani, görev sonunda yere devrilmiş ya da saf dışıysa, düşman infaz timi ek bir prometyum stoğu ele geçirir.

Kalkan Jeneratörü: Bir Ruhani, 4+ dokunulmazlık zarına sahiptir.

Elementlerin Çağrısı: Bir Ruhani'ye görüş hattı çekebilen tüm dost Tiân Kâşif savaşçıları, turunuzun başında sinmişlikten otomatik olarak toparlanır.

Başarısızlığın Bedeli: Bir Ruhani saf dışı kalırsa, Tiân Kâşif İnfaz Timi, diğer kayıpların sayısına bakılmaksızın, bir sonraki turunun başında bozgun sınaması yapmalıdır.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Silahları

Tabancalar

Atım tabancası (30 p)

Temel Silahlar

Atım karabinası (30 p)

Ağır Silahlar

Özel Silahlar

İyon tüfeği (100 p)

Raylı tüfek (120 p)

Mühimmat

Bomba

Foton bombaları (10 p)

Diğer

Tutunma koşumu (10 p)

Foto-vizör (15 p)

Nişan lazeri (15 p)

Yedek mühimmat (silah puanının yarısı)

BÖCEKLER

ÖZEL KURALLAR

Sinaps Yaratığı: Bu kurala sahip bir savaşçı, hiçbir korku ya da dehşet sınavı yapmak zorunda zaman kalmaz ve yüksek darbeli silahlardan gelenler hariç atış saldırılarıyla sinemez. Ayrıca, bu kurala sahip bir savaşçı, 2" içinde dost bir savaşçı bulunmasa bile her zaman erken toparlanma sınavı yapabilir.

BÖCEK İNFAZ TIMİ KULLANMAK

Bir r Böcek infaz timi tüm standart kuralları takip eder, aşağıdaki istisnalar hariç:

- Bir Böcek infaz timi 3-5 modelden oluşur.
- Ork Veletleri infaz timlerinin ek model sahaya sürmesine izin veren görevlerde (Yağma ya da VurKaç gibi), bir Böcek infaz timi için göreve katılan rastgele model sayısından 2 düşülür.
- Bir savaşçının ikiden fazla çift kolu varsa ve her elinde bir dövüş silahı taşıyorsa, o savaşçı dövüş aşamasında bir fazladan Saldırı zarı atar. İsabetler, kontrol eden oyuncunun seçtiği bir sırayla, kullandığı silahlar arasında dönüşümlü olarak dağıtılır.
- Silah düşürme çatışma becerisinin Böcek savaşçıları üzerinde hiçbir etkisi yoktur: silahları onların bir parçasıdır!

BÖCEK ALFA

Komutan

Bedel: 250 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Böcek Alfa	5"	5	4	4	4	3	4	3	10

Teçhizat: bir çift tırpantırnak, kitin karakabuk. Ek olarak dövüş ya da temel silahlardan birine sahip olmalıdır. BöcekAlfa ayrıca biyomorflardan kuşanabilir.

Böcek Asker

Er

Bedel: 200 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Böcek Asker	4"	4	3	4	4	3	4	3	10

Teçhizat: bir çift tırpantırnak, kitin karakabuk. Ek olarak dövüş ya da temel silahlardan birine sahip olmalıdır. Böcek Asker ayrıca biyorflardan kuşanabilir.

BÖCEK YENİDOĞAN

Acemi

Bedel: 175 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Böcek Yenidoğan	5"	4	3	4	4	3	4	3	10

Teçhizat: bir çift tırpantırnak, kitin karakabuk. Ek olarak dövüş ya da temel silahlardan birine sahip olmalıdır. Ayrıca biyomorflardan kuşanabilir.

BÖCEKSİLAH

Uzman

Bedel: 225 puan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Böceksilah	5"	4	4	4	4	3	4	3	10

Teçhizat: bir çift tırpantırnak, kitin karakabuk. Ek olarak dövüş temel ya da ağır silahlardan birine sahip olmalıdır. Ayrıca biyomorflardan kuşanabilir.

ÖZEL AJANLAR

DEŞİCİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Deşici	6"	5	3	4	4	1	5	3	6

Teçhizat: bir çift tırpantırnak, kitin karakabuk. Ayrıca şunlardan birini yapabilir:

- Bir çift tırpantırnağını bir çift yırtıcı pençeyle değiştirebilir.
- Bir çift dikenymruk, bir ölümkusan ya da bir yutucu alabilir.

Oyuk: Her iki infaz timi de konuşlandıktan sonra, ancak görev başlamadan önce, bu savaşçıyla üç serbest koşu hareketi yapabilirsiniz. Bu hareketler sırasında koşmak dışında hiçbir şey yapamaz ve bu hareketler boyunca her zaman zemin seviyesinde kalmalıdır. Ayrıca bir düşmanın 8" içine giremez.

İçgüdüsel Davranış: Deşiciler, Sinaps Yaratığı özel kuralından yalnızca bir Böcek infaz timinden dost bir savaşçının (diğer Deşiciler hariç) 12" içindeyken faydalanır. Turunuzun başında bir Deşici sinaps menzili dışındaysa, yapabileceği tek eylem en yakın düşman savaşçıya hücum etmektir. Dövüşe girmeyi başarırsa normal şekilde savaşabilir, ancak o tur başka hiçbir eylem gerçekleştiremez.

ZİHİNEMİCİ

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Zihinemici	4"	3	4	4	4	2	3	1	10

Teçhizat: ark patlaması, ark kalkanı psşik güçlerine sahiptir. Göğüs göğse dövüşte bir bıçağı olduğu kabul edilir ancak daima yüklüdür.

Ödül: Bir Zihinemici, görev sonunda yere devrilmiş ya da saf dışıysa, düşman infaz timi ek bir prometyum stoğu ele geçirir.

Levitasyon: Bir Zihinemici saklanamaz, ancak hareket amacıyla tüm araziye açık arazi sayar. Ancak hareketini aşılabilir arazi üzerinde bitiremez.

BAŞBÖCEK

Özel Ajan

	HRK	DVŞ	ATŞ	KUV	DYN	CAN	ÖNC	SAL	LDR
Başböcek	5"	6	4	5	5	3	5	4	10

Teçhizat: bir çift tırpantırnak, yoğun kitin karakabuk. Ek olarak, Başböcek dövüş ya da temel silahlardan birine sahip olmalıdır. Ayrıca biyomorflardan kuşanabilir.

Üst Soy: Bir Başböcek'in 6" içindeki bir Böcek infaz timinden tüm dost savaşçılar (özel ajanlar hariç), kendi DÖVÜŞ ya da ATİŞ değeri daha yüksek olmadıkça, onunkileri kullanır.

Dövüş Ustası: Bir Başböcek, dövüş aşamasında birden fazla rakip tarafından saldırıya uğrarsa, onların sayısını kendi lehine çevirir. Düşman savaşçılar, Saldırı ve Çatışma Puanı için çoklu dövüş bonuslarını kazanamaz.

Büyük Ödül: Bir Başböcek, görev sonunda yere devrilmiş ya da saf dışıysa, düşman infaz timi ek Z3 prometyum stoğu ele geçirir.

Kötü Nam: Başböcekler *dehşet* verir.

PSİŞİK YETENEKLER

Ark Patlaması

Atış aşamasında, bir Zihinemici bir Ark Patlaması salmayı deneyebilir. Bunu yapmak için önce bir LİDERLİK sınavını geçmelidir. Başarılıysa, aşağıda gösterilen iki profilden birini seçip saldırıyı Zihinemici sanki menzilli bir silahla ateş ediyormuş gibi çözün. Başarısızsa, o tur Ark Patlaması salamaz. Ancak bu sınav için çift 6 atarsanız, Zihinemici de hiçbir türde kurtulma zarı hakkı olmaksızın bir yara alır.

Seri:

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınavası
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-12"	12-24"	-	-	5	1	-1	2+

Mızrak:

┌ Erim ┐		┌ İsabet ┐		KUV	HSR	Kurtulma Etkeni	Cephane Sınavası
Yakın	Uzak	Yakın	Uzak				
0-9"	9-18"	-	-	10	Z6	-5	2+

Ark Kalkanı

Dokunulmazlık Sınavası 3+.

SİLAH VE EKİPMAN LİSTESİ

Dövüş Biyo-silahları

Bir çift tırpantırnak (10 p)
Bir çift yırtıcı pençe (25 p)
Kamçı dokunaç ve kemikkılıç (100 p)
Bir çift kemikkılıç (125 p)

Tabancalar

Temel Biyo-silahlar

Bir çift dikenyumruk (25 p)
Ölümkusan (45 p)

Biyotoplar (Ağır Silahlar)

Dikenli boğucu (150 p)
Zehir topu (165 p)

Biyomorflar (Özel Silahlar)

Adrenalin bezleri (10 p)
Zehir keseleri (10 p)
Yoğun kitin karakabuk (15 p)
Et kancaları (15 p)
Asitli kan (20 p)

Mühimmat

Bomba

Diğer

İnfaz timinizi yeniden ikmal ederken, bir Böcek infaz timinden bir savaşçı, Dövüş Biyo-silahlarını, Temel Biyo-silahlarını ve/veya Biyo-toplarını, uygun olduğu şekilde başka bir silahla değiştirebilir (bunun için yeterli puanınız olması koşuluyla).

Örneğin, infaz timinizde bir çift tırpantırnak ve bir ölümkusan taşıyan bir Böcek bulunuyorsa, tırpantırnaklarını 100 puan karşılığında bir kamçı dokunaç ve kemikkılıçla değiştirebilirsiniz.

MAHŞER SİSTEMİ

"Köz yıldızı muhakkak ki sönmetedir. Lakin bu sistemdeki ölümler ondan çok daha evvelinden beridir gerçekleşmektedir."

— Tahkikçi Thessaly Vorn, Ordo Xenos, şifreli kişisel günlük, 998.M41

YILDIZ: KÖZ

Mahşer Sistemi'nin merkezinde Köz bulunur; yaşlı, yavaşça şişen, solgun turuncu bir dev yıldız. Yaklaşık on milyon yıl içinde ölecektir; yetkililerin bunu umursamasına gerek yoktur, çünkü sistemdeki diğer sorunlar çok daha acildir. Köz'ün adı eski bir Teknorahiplik katalog referansından bozulmuştur; artık sadece "kor, köz ateş" anlamına gelen bu kelimeyle anılır. Işığı kırmızımsı turuncudur ve sistemdeki her gezegenin gökyüzüne eski kan rengi verir.

SİSTEMİN GEZEĞENLERİ

1. KÜL: Ölü Dünya

Sistemin en iç gezegendir. Köz'ün yakınlığı onu tamamen sterilize etmiştir: çıplak, siyah kaya, sıfır atmosfer, sıfır değer. Navigasyon haritalarında referans noktası olarak kullanılır. Başka bir işlevi yoktur.

2. CÜRUF: Ölü Dünya

Ay: *Gedik*

İkinci gezegen jeolojik açıdan dengesizdir. Yüzeyi kırık fay hatları ve yarı aktif volkanik bölgelerle kaplıdır; büyük çaplı bir silah atışı bu gezegenin bütünlüğünü tehlikeye atabilir. Küçük ayı Gedik ise görünürde tamamen anlamsız bir kaya parçasıdır. Görünürde. Gedik'in derinliklerinde, Yarılan Ay Kabalı'nın üç asırdır kullandığı gizli bir Labirent kapısı mevcuttur. Bu kapı, Karaelf korsanlarının Mahşer Sistemi'ne sessizce girmesini ve çıkmasını sağlar. İmparatorluk

bu kapıdan habersizdir. Kabal ise bu cehaletin sürmesini titizlikle sağlar.

3. OCAK: Madencilik Dünyası

Üçüncü gezegen, Teknorahiplik gözetiminde işletilen zorlu bir sınai madencilik kolonisidir. Yüzey sıcaklıkları insan yaşamı için son derece ağırdır; işçiler zırhlı yeraltı tesislerinde ve orbital istasyonlarda barınır. Ocak, Mahşer'in ocakmabetlerine ham madde ve yakıt sağlar; sistemin ekonomik omurgasının sessiz, ihmal edilmiş parçasıdır.

İhmal burada pahalıya patlamıştır. Ocak'ın en derin madencilik tünellerinde, *Sonsuz Kurtun Cemaati* adlı Genuğru Tarikatı iki yüzyıldır büyümektedir. Melez bireyler madenci loncalarına, Teknorahiplik teknisyenlerine ve yönetim kademelerine sızmıştır. Şeyh uykudadır ve beklemektedir.

Ork korsanları da zaman zaman Ocak'ın yörünge istasyonlarına baskın düzenler. Bu baskınlar düzensiz ve kanlıdır ama şimdiye kadar hep püskürtülmüştür. Şimdiye kadar.

4. MAHŞER: Sanayi Dünyası

Dördüncü gezegen. Sistemin kalbi. Milyarlarca nüfus barındıran altı dev kovankenten oluşur; bunlardan en büyüğü, kıtasal ölçekte bir sanayi kompleksinin üzerine kurulmuş Demirkovan'dır. Mahşer'in ocakmabetleri, altsektör genelinde lazer tüfekleri, tank gövdeleri, topçu mühimmatı ve fezagemisi bileşenleri üretir. Gezegenin yüzeyi küle dönmüş çöller, asit yağmuru ormanları ve zehirli okyanuslardan ibarettir;

insan yaşamı yalnızca kovankentlerin içinde mümkündür.

Demirkovan aynı zamanda gezegenin başkentidir; halk onu yaygın olarak **Berzah** diye de çağırır. Bu isim, kentin asırlar öncesinden beri taşıdığı karanlık bir lakaptır: iki dünyanın, yaşayanların ve ölülerin arasındaki eşik. Tarih bu lakabı hak ettirecek kadar zalim çıkmıştır.

Mahşer'in asıl sırrı yüzeyin altındadır.

Demirkovan'ın en eski bölümlerinin temellerinin kilometrelerce altında, Mahşer Hanedanı uyumaktadır; altmış milyon yıl önce bu dünyayı ilk inşa eden Duatların kadim mezarlıklarından oluşan bir ağ. İmparatorluk, kovankentlerini tam anlamıyla bir Duat altyapısının üzerine inşa etmiştir ve bundan hiç haberi olmamıştır. 997.M41'de protokol tamamlandı. Mezarlar açıldı.

Demirkovan'ın demirden kovanaltı:

Gezegenin birincil çatışma bölgesi. Binlerce yıllık çökmüş fabrikalara, taşkın jeneratörlere, zehirli atık göllerine ve hiçbir haritada bulunmayan eski geçit ağlarına ev sahipliği yapar. Artık her köşeden farklı bir şey çıkar.

5. BUYAN: Buz Dünyası

Beşinci gezegen soğuk, uzak ve yüzeyinde küçük bir İmparatorluk Tapınağı saklı olmasa, büyük ölçüde önemsiz kabul edilebilir. Alev Azizesi Oleander'ın Emanethanesi, iki yüzyıldır Kızıl Damla Tarikatı tarafından korunmaktadır.

Bunyan'daki tesis küçüktür; bir kaç yüz muharip rahibe ve destek personelinin ibareti. Ama manevi önemi muazzamdır.

Mahşer Sistemi'nin karışmaya başlaması ve Kaos Komandolarının varlığının doğrulanması üzerine Başrahibe Priyah, Buyan'daki garnizonunun büyük bölümünü aktif savaş operasyonlarına yönlendirmiştir.

Tapınak boş değildir; ama eski halinin silik bir gölgesi kadar korunmaktadır.

6. TERSANE: İmparatorluk Donanması Tesisi

Altıncı dünya tam anlamıyla bir gezegen değildir: Köz'ün yeterince uzağında yörüngede dönen, birbirine kenetlenmiş istasyonlar ve iskele komplekslerinden oluşan devasa bir İmparatorluk Donanması tesisidir. Mahşer Sistemi'nin askeri lojistik kalbidir. Fezagemileri burada onarılır, yakıt alır ve ikmal edilir. Üç büyük izleme istasyonu Tersane'ye bağlıdır: Demir Üssü, Çelik Üssü ve Tunç Üssü — Mahşer Sistemi'ni dışarıdan gözlemlemek için inşa edilmişlerdir.

Tunç Üssü altı ay önce sessizliğe büründü. Resmi kayıtlar “teknik arıza” diyor. Tahkikçi Vorn ise bu açıklamaya inanmıyor.

Bozfarisler ve Uzak Komandosu takviye kuvvetleri Tersane üzerinden sisteme girmiştir. Kaos tarikatçılarının Tersane'nin alt istasyonlarından birine sızdığına dair güçlü kanıtlar mevcuttur.

7. BULUT: Gaz Devi

14 ay

Yedinci gezegen, Köz'ün soluk turuncu ışığında bant bant sarı-krem rengiyle görünen büyük bir gaz devidir. Fırtınaları Mahşer'den çıplak gözle görülebilir. Ondört ayından üçü (Bulut-3, Bulut-7 ve Bulut-10) on beş yıldır aktif Tiân izleme tesislerine ev sahipliği yapmaktadır. Bu tesislerin varlığını İmparatorluk henüz tespit edememiştir.

Sa'cea Eyaletinden Esîri Kor'el Sha'is, Mahşer Sistemi'ni Ulu Amaç kapsamında değerlendirmiştir ve yavaş bir entegrasyon süreci planlamaktadır. Sistemin bu kadar hızlı kaosa sürüklenmesi planları bozmaktadır, ama aynı zamanda yeni fırsatlar da yaratmaktadır.

8. DUMAN: Gaz Devi

Ay: Gölge

Sekizinci gezegen daha küçük, daha karanlık ve daha az çarpıcıdır. Tek büyük ayı **Gölge**, kalın bir buz tabakasıyla kaplıdır ve bu buz tabakasının altında **Hünerdiyar Ael-Daris Ælflerinin** gizli bir ileri karakol tesisi bulunmaktadır. Tesis küçüktür; üçten fazla gemi yaşanamaz. Ama Ael-Daris Ælf başkahnleri buradan Mahşer Sistemi'ni on yıllardır izlemiştir: Mahşer Hanedanı'nın uyanışını tahmin etmişler, engellemeye çalışmışlar ve başarısız olmuşlardır.

Başarısızlık hünerdiyarı ikiye bölmüştür. Bir kanat, asıl tehdidin Duatların olduğunu savunur. Öbür kanat, Yabani gezegenindeki daha eski şeyin çok daha önemli olduğunu düşünmektedir.

9. YABANI: Orman Dünyası (Kadim Dünya)

Dokuzuncu gezegen, İmparatorluk haritalarında "ıssız, değersiz, biyolojik açıdan ilgi çekici" şeklinde geçer. Yüzeyi yoğun ormanlarla kaplıdır; bazı bölgelerde bitki örtüsünün üst katmanlarından geçen ışık bile yoktur. Bu dünyanın üzerinde Teknorahiplik analiz yapamamıştır, çünkü herhangi bir keşif ekibi oraya gitmeye kalkıştığında bir şey yolculuğu hep sekteye uğratmıştır; navigasyon arızaları, iletişim kayıpları, nedensiz rota sapmaları.

Bu sapmaların nedeni Hünerdiyar Ael-Daris Ælfleridir. Yabani, Ael-Daris'in dört bin yıldır koruduğu bir bakir dünyadır; başkahnler bunu İmparatorluk'tan gizlemiştir. Ama gezegen artık birden fazla tarafça bilinmektedir.

Yabani'nin en derin orman tabanlarının altında, Duatların bile unuttuğu daha eski bir şey gömülüdür. Alacalar bu şeyin farkındadır. Başkahnler bu şeyden korkmaktadır. Böcek öncü birimleri bu şeyin farkında olmadan ormanlara inmiştir; yalnızca biyokütle için.

10. HALKA: Halkalı Gaz Devi

Onuncu ve son gezegen, sistemin dış kenarında döner. Halkaları devasa mühimmat ve mayın alanına dönüştürülmüştür; Mahşer Sistemi'ne dışarıdan saldırabilecek bir Ork armadası düşüncesiyle yapılmış öngörülü bir hamledir. Bu önlem belirli düşmanlara karşı işe yaramıştır. Böcek kopma yığını Halka'nın çevresinden gelerek sisteme girmiştir; Duat oniks gemilerinden oluşan küçük bir filo ise Halka'nın gölgesinde sessizce beklemektedir.

MAHŞER KRİZİ

Kriz zincirleme gerçekleşmiş bir dizi felakettir. Tek bir nedeni yoktur. Her şey yüzyıllar önce, farklı zamanlarda ve farklı ellerde kurulmuş domino taşlarının birer birer düşmesinden ibarettir.

İki yüz yıl önce: Genuğru Tarikatı, Ocak'ın derinliklerinde kök salmaya başladı. Bir hayatta kalan tek genuğru, bir mülteci gemisiyle taşındı. Şeyh'in ilk nesli doğdu.

On beş yıl önce: Sa'cea Sept, Bulut'un aylarına izleme tesisleri kurdu. Esîri Sha'is, Mahşer'in entegrasyonu için on yıllık plan hazırladı.

Dokuz yıl önce: Düşkün Hükümrân (Kelam Taşıyanların sapkın bir kolu) sisteme girdi. İblis Prens Morthax'ı çağırmak için Mahşer'in Kovanaltı'nda ritüel hazırlıklara başladı. Faaliyetleri şimdiye kadar fark edilmedi.

Üç yıl önce: Cüruf'un ayı Gedikte faaliyet gösteren Kara Ælf baskın ekipleri, sistemde alışılmadık miktarda yüksek değerli av tespit etti ve operasyonlarını yoğunlaştırdı.

İki yıl önce: Bir Tiân izleme sondası, Mahşer'in altından yükselen ama açıklanamayan ısı belirtiler kaydetti. Rapor Sha'is'e iletildi; Sha'is kaydı gizli tuttu.

997.M41: Mahşer Hanedanı'nın protokolü tamamlandı. Mezarlar açıldı. Demirkovan'ın en alt tünellerinde, Duat Savaşçısı devriyelerinin ilk gözlemleri yapıldı. İlk temas ekibinin büyük bölümü dönemedi.

998.M41, başı: Tahkikçi Thessaly Vorn, Ordo Xenos, sisteme vardı. Ocak'taki tarikat faaliyetlerini, Mahşer'deki Duat hareketlerini ve Kaos varlığını bağımsız olarak izliyordu. Bağlantıları kurmaya başladı. Takviye istedi.

998.M41, ortası: Kopma Yığın Nagaia (Livyan Ana Yığını'nın bir kolu) sistemin dış kenarına ulaştı. Yabani'ye ilk biyopodlar indi. Kovanaltı'ndan Kaos müritlerinin yaydığı ark rezonansı, bir şeyin dikkatini çekti. Morthax somutlaşmaya başladı. Bozfarisler çağrıldı.

998.M41, bugün: Her büyük güç sisteme girmiştir. Çoğu diğerlerinden habersizdir. Hepsi infaz timlerini gönderir.

TARAFLAR

Uzay Komandosu İzçileri

Kızıl Muhafızların halef kapitullarından biri olan **Kül Pençesi**, Mahşer Altsektörünün bekçisi olarak atanmıştır. Yavaş ve garantici bir kapituldur; geniş çaplı saldırıdan önce istihbarat toplamayı tercih eder. Kapitul Üstadı **Daveth Krael**, Duat krizinin başlamasıyla birlikte izci bölüklerini sisteme dağıtmıştır — Kovanaltı'na, Tersane'ye ve Yabani'nin kenarına. İzci infaz timleri izler, dinler ve gerektiğinde sessizce öldürür.

İzci-Rahip Müfettişi Tyrus operasyonları koordine eder. İzçilerin onun hakkında söyledikleri, sesinin çakıl taşı ve hayal kırıklığı gibi çıktığı yönündedir.

Neden buradalar: Kapitulun yörüngedeki kalesinden operasyon yürütüyorlar. Bu sistem onların sorumlu oldukları bölgededir ve her şey aynı anda yanmaya başlamıştır.

İmparatorluk Muhafızları

Alay: Mahşer Piyadeleri, 3. "Demir" Alayı

Mahşer Piyadeleri gezegenin savunma kuvvetleridir. 3. Alay, yirmi yıldır yalnızca Demirkovan'ın kovanaltında görev yapar. Oradaki her çökmüş fabrikayı, her zehirli atık havuzunu, her gaz çıkışını ezberler. Kıdemli ekipleri, Duat Savaşçısı devriyelerine ilk temas eden birimlerdir. İlk temas ekibinin büyük bölümü sağ dönemedi. Geride kalanlar şimdi infaz timlerini yönetiyor.

Çavuş Ayla Demirci birinci kıdemli infaz timini yönetir. Duatlar ilk görüldüğünden bu yana tam bir gece uyumamıştır.

Neden buradalar: Bu onların gezegeni. Gidecekleri başka bir yer yok.

Ork Veletleri Güruhu

Klan: Nemrutdiş'in Haydutları (Feci Ay kökenli, artık tam bir curcuna)

Uzay gemisi enkazı Evrenin Yumruğu yirmi üç yıl önce Duman ile Yabani arasındaki derin uzaya sürüklendi ve parçalandı. Binlerce Ork, hurda yığınları ve aşırı sinirli Cenkbeyi Nemrutdiş ile birlikte fezaşa saçıldı. Başka herhangi bir ırk için bu ölüm olurdu. Orklar için bu bir inşaat projesiydi.

Nemrutdiş'in Orkları şimdi Duman'ın büyük aylarından birinde köhne bir asteroid kalesi işletiyorlar ve hurda mekiklerle Mahşer'e ulaşıp Kovanaltı'na dalıyorlar. Orası her yönden dolu: Duatlar, Kaos şeyleri, karanlık tüneller, patlayan şeyler. Nemrutdiş bunu Mahşer tarihinin en iyi dövüşü olarak nitelendiriyor.

Neden buradalar: Dövüşmek için. Başka nedene ihtiyaç mı var?

Muharip Rahibeler

Tarikat: Kızıl Damla Tarikatı, Buyan Garnizonu

Kızıl Damla Tarikatı iki yüzyıldır Buyan'daki tapınağı korumaktadır. Küçük bir tarikattır ama ciddiyeti tartışılmazdır.

Başrahibe Priyah, Kaos Komandolarının sistemdeki varlığı doğrulandığında görevini genişletme konusunda bir an bile tereddüt etmedi: İblis Prens Morthax'ın varlığı, Azize Oleander'ın hatırasına yapılmış doğrudan bir hakarettir ve harp rahibeler buna cevap verir.

İnfaz timleri Kovanaltı'nda hem Kaos müritleriyle hem de Genugru Tarikatının melezleriyle çatışıyor. Bunlardan ikincisi onları özellikle derin bir öfkeyle dolduruyor.

Neden buradalar: Buyan'daki tapınak tehdit altında. Sistem tehdit altında. Kaos tehdidi altında. Bu üçünün aynı anda olması cengiz rahibeler için bir iman meselesidir.

Kaos Komandoları

Çete: Düşkün Hükümrân (Kalam Taşıyanların kolu)

Düşkün Hükümrân, Değişim İlahı'nı Kalam Taşıyanların ibadet şekli üzerinden yorumlayan sapkın bir koldur: değişim en yüce gerçektir, tüm planlar bükülmek için vardır ve İblis Prens Morthax'ın anlaşılmaz istekleri kehanetten farklı değildir.

İnfaz timleri Kovanaltı'nda savaşmak için değil, yerleştirmek için vardır; iblis mürekkebiyle çizilmiş ayin işaretleri, su arıtma makinalarına yerleştirilmiş ark rezonatörleri, tünellerde terk edilmiş bozulmuş servitorlar. Hedef, Kovanaltı'nın yeterince ark rezonansı kazanarak kalıcı bir iblis kapısı açmasını sağlamak. Bunu engellemek isteyenleri öldürmek zorunda kalırlarsa buna da hazırlıklıdır.

Kara Havari Soraven konuşmaz.

Konuşması gerektiğinde araçlar kullanır. Sesinin artık sıradan kulaklar için çok tehlikeli olduğunu söylüyor.

Neden buradalar: Morthax, Mahşer'in bir ark fırtınasına dönüşeceğini görmüştür. Düşkün Hükümrân bu fırtınayı hazırlıyor.

Kara Ælfler

Kabal: Yarılan Ay Kabalı / Kanlı Sınır Cadı Meclisi

Gedik'teki labirent kapısı **Yarılan Ay Kabalı**'nın üç yüzyıllık arka kapısıdır. Sisteme girer, köle toplar, değerli hedefleri ortadan kaldırır, geri dönerler. Mükemmel bir düzenlemedir.

Mahşer Sistemi'nin kaosa sürüklenmesi bu düzenlemeyi daha da iyi hale getirmiştir. Her yerde av vardır. Her taraftan malzeme toplanabilir. Hemonkül Duat teknolojisine (gerçek anlamda yaşayan ama gerçek anlamda ölü de olmayan bir şeye) akademik bir ilgi duymaktadır.

Aktif infaz timleri **Kanlı Sınır Cadı Meclisi**'ne aittir: dövüşü tiyatro olarak gören, Kovanaltı'na hayatlarının en zorlu arenası sayan akrobatik katiller. **Sukkubus Ysariel**, karşılaştığı her taraftan bir hatıra eşyası toplamayı kişisel oyunu haline getirmiştir.

Neden buradalar: Gedik'teki kapı onların. Sistem kaosa girmiş. Fırsatçılık bir stratejidir.

Hünerdiyar Æfleri

Hünerdiyar: Ael-Daris

Hünerdiyar Ael-Daris'in başkahinleri Mahşer Hanedanı'nın uyanacağını yüzyıllar önce görmüştür. On yıllarca bunu ertelemeye çalışmışlardır — meraklı Teknorahiplik keşif ekiplerini usulca yönlendirerek, Duat uyanış

protokolüne müdahale ederek, sessiz operasyonlar yürüterek. Hepsı başarısız olmuştur. Mezarlar artık açılmıştır.

Bu başarısızlık hünerdiyarı ikiye bölmüştür. **Başkahin Ithrandiel Sorn** iki şeyi aynı anda arıyor: Kovanaltı'nın altındaki daha eski varlık ve Yabani'yi koruma. İnfaz timleri her iki hedefe dağıtılmış durumda; hiçbirisi tam güçte.

Neden buradalar: Yabani onların bakir dünyası Kovanaltı'nda gömülü olan şey herkesi ilgilendiriyor. Ve Ael-Daris, hiçbir zaman tam olarak gitmemiştir.

Genuğrusu Tarikatı

Cemaat: Sonsuz Kurtun Cemaati

Sonsuz Kurt'un Cemaati iki yüz yıldır sabırlıdır. Şeyhleri (çocukların "Sonsuz Kurt" diye çağırdığı o şey) Demirkovan'ın en derin, en ıslak, en karanlık bölümünde uyumakta ve büyük gemilerin gökyüzünden düşeceği anı beklemektedir. O ana kadar Cemaat iki görev yürütür: Tahkikçi Vorn'un soruşturmasını sekteye uğratmak ve Mahşer'in kritik altyapısını korumak. İkincisi paradoksal görünür, ama Genuğrusu Tarikatı, gezegenin Ana Yığın geldiğinde sağlam olmasını ister. Kaos veya Duat tarafından mahvedilmiş bir Mahşer, Büyük Yutucuya daha az biyokütle sunacaktır.

4. Nesil Talebe Önderi Uthman-7, Kovanaltı'nın doğu su arıtma bölgesini kontrol eder. Gezegen Savunma Kuvvetleri subaylarından birine Kaos faaliyetleri hakkında bilgi sızdırmaktadır. Subay, bu bilginin kaynağından habersizdir.

Neden buradalar: Onlar zaten buradaydı.

Bozfarisler

Ordo Malleus, Tahkikçi Vorn'un Morthax'a dair şifreli acil mesajını alır almaz beş

Bozfarisler gönderdi. İsimleri gizlidir. Sayıları beştir. Yeterlidir.

Sisteme Tersane üzerinden girdiler. Kül Pençesi Kapituluna kendilerini resmen tanıtmadılar. Rahibelerle tek bir kez kısa iletişim kurdular. Vorn'la üç kez konuştular; her seferinde kısa ve nettiler.

Morthax'ın Kovanaltı'na yerleştirdiği altyapıyı (ritüel rezonatörleri, bozulmuş servitorları, ark rezonansını) sistemli olarak söküp imha ediyorlar. Hedefleri Morthax'ın bu aleme tam olarak açılmasını engellemek. Uzun vadeli hedefleri ise Morthax'ı Kovanaltı'ndan ve sistemden kalıcı olarak Ark'a sürmek.

İlerliyorlar.

Neden buradalar: İblis Prens burada. Bu onların işi. Başka bir açıklamaya gerek yok.

Alacalar

Kumpanya: Kırık Ayna Kumpanyası

Alacalar, başka hiçbirinin anladığı nedenler için buradalar.

Kırık Ayna Kumpanyası, labirentte bir yol takip ediyor; Gedik kapısından geçen ve Kovanaltı'nın en eski, en derin, en unutulmuş bölümüne uzanan bir yol. Bu yolun sonunda ne var? **Gölgekahin Maraviel** bunu kimseyle paylaşmamıştır. Hünerdiyar Ael-Daris'in bazı başkahinleri bunun Yabani'deki eski varlıkla ilgili olduğunu düşünmektedir. Belki haklıdır.

Kumpanya, Kara Ælflerin Gedik kapısını kendi arka kapıları gibi kullanmasından rahatsızdır. Bu rahatsızlıkla başa çıkma biçimleri düşmanlarını derinden şaşırtmaktadır.

Neden buradalar: Kegoroak'ın bir planı var. Sahne Mahşer. Perde açık.

Engizisyon

Tahkikçi: Thessaly Vorn, Ordo Xenos

Tahkikçi Thessaly Vorn on sekiz aydır Mahşer Sistemi'ni incelemektedir. Kovanaltı'nda Genugru faaliyeti arıyordu. Bunun yerine aynı anda her şeyi buldu. Kişisel şifreli günlüğünde bunu "yönetilebilir iş yükü kavramına hakaret" olarak tanımlamıştır.

İnfaz timi titizlikle seçilmiştir: Ölümgözcüleri geçmişli bir sorgucu, zenobiyoloji uzmanı iki yardımcı, Duat tehdidi konusunda eğitilmiş bir teknorahip, GSK'dan üç kıdemli Yıldırımordusu piyadesi ve daha önce bir operasyonda kurtarılmış eski bir Kara Ælf esiri (Commorrhagh baskın düzenlerini içeriden bilen biri.)

Vorn'un hedefi: sistemdeki tüm İmparatorluk-dışı varlıkları haritalamak ve bunlardan hangisinin diğerine karşı kullanılabileceğini belirlemek. Çok pragmatiktir. Ael-Daris korucularından biriyle resmi olmayan bir görüşme yapmıştır. Bu görüşme hiçbir resmi raporda yer almaz.

Neden buradalar: Birinin sistemi anlaması gerekiyor. Anlayan yönetir.

Duatlar

Hanedan: Mahşer Hanedanı — Firavun: Szechthar Lâyetazelzel

Mahşer Hanedanı, altmış milyon yıl önce bu dünyayı inşa etti. O zaman dördüncü gezegen, Hanedanın maden kolonisiydi; sonsuz tünel ağlarının, enerji şebekelerinin ve mezarlık odasının üstünde. İnsanlar geldi, kendi şehirlerini inşa etti; tam da eski altyapının üstüne. Bu Duatlar için bir ihlaldir.

Firavun Szechthar sabırsız bir komutan değildir. Ancak sabırsızlık gerektiren bir durum da yoktur. Ölümsüz infaz timleri Kovanaltı'nın tabanına sistematik olarak iniyor: eski mezar erişim tünellerini temizleyerek, her şeyi engel sayan canlı varlıkları kaldırarak. Ölümsüzler ve Savaşçılar arasında hiçbir fark yoktur: önlerindeki her şey engel, tüm engeller kaldırılacak.

Halka'nın gölgesinde bekleyen küçük Duat filosu takviyedir. Şimdiye kadar gerekmemiştir.

Neden buradalar: Bu onların dünyası. Her zaman öyleydi.

Teknokratlar

Ocakmabet: Legio Ferro, Mahşer Teknorahip Bölgesi

Teknorahiplik, Demirkovan'ın üst katmanlarında kapsamlı ocak-mabetler işletmektedir. **Başsahir Helve Drost** (dört yüz yaşında, kırk yıldır biyolojik gözlerini kullanmayan, Mahşer'in en kıdemli sahiri) bu krizi tarihinin en önemli anı olarak görmektedir.

Mahşer'in altından çıkan aktif Duat teknolojisi: fazteknoloji, kendini onarabilen metalik organizmalar, İmparatorluk'un yalnızca teorik modeller ürettiği silahlar. Drost örnekler istiyor. Şematikler istiyor. Mümkünse çalışır halde bir gauss-yüzer.

Teknokrat Korucuları, Kovanaltı'na iki görevle iniyor: ocak-mabetlerin altyapısını korumak ve Duat numuneleri ile teknolojisini toplamak. İkinci görev resmi emirlerde yer almıyor; Drost bunu her infaz timi komutanına ayrıca iletmiştir.

Neden buradalar: Ocak-mabetler korunmalı. Ve bu teknoloji anlaşılmalı.

Tiān İmparatorluğu - Kaşifler

Eyalet: Sa'cea — Heyet: Kor'el Sha'is'in Derin Keşif Heyeti

Sa'cea Eyaleti on beş yıl boyunca Mahşer Sistemi'ni Ulu Amaç kapsamında değerlendirdi. Plan basitti: bir on yıl daha gözlem, ardından Demirkovan'ın yönetim konseyi ile diplomatik temas, ardından sistemi yavaşça entegre etmek. Üretim kapasitesi, altsektördeki Tiān konumunu dönüştürecek.

Plan artık geçerli değildir. Ama fırsat kaybolmamıştır; dönüşmüştür.

Shas'ui Kael Rann ve Kaşif infaz timi, Bulut-3 istasyonundan mekik ile Mahşer'e inmiştir. Görev: tüm tarafların konumlarını haritala, komuta düğümlerini tespit et ve fırsatları değerlendir. Duatlar zayıflatılabilirse, Kaos varlığı temizlenebilirse, İnsan hizipleri yıpranırsa (ve ardından sisteme bir Tiān diplomatik ekibi “yeniden yapılanma yardımı” sunarak gelirse) sistem on yıl içinde Ulu Amaç'a geçebilir.

Shas'ui Rann bunun kesin olmadığını biliyor. Denemeyi sürdürüyor.

Neden buradalar: Fırsat bekliyor. Kaşifler bir fırsatını bulur.

Böcekler

Kopma Yığın: Nagaia (Livytan Ana Yığını'nın bir kolu)

Mahşer Sistemi'nin ürettiği psişik gürültü (eşzamanlı Kaos ayinleri, Duat uyanışı, Kanurğusu tarikatının sinyali, on milyonlarca insanın ölüm korkusu) uzayda parlak ve kaotik bir işaret gibi görünür. Ana Yığın bilinci bu işareti duyar.

Kopma Yığın Nagaia altsektörde zaten hareket halindeydi. Psişik işaretler onu Mahşer'e yöneltti. Önce Yabani'ye biyopodlar keşif, değerlendirme ve altyapı hazırlığı için indi. Ardından Mahşer'in kül çöllerine savaşçı sürüleri, şimdi Kovanaltı'nın derinliklerine iniyor; kısmen biyokütle için, kısmen Şeyh'in sinyaline yönelik bir çekim içgüdüleriyle.

Kopma yığın henüz küçüktür. Ama büyümektedir.

Neden buradalar: Genuğru Tarikatı bir asırdır onları çağırıyor. Psişik işaret mükemmel. Biyokütle bol.

ANA ÇATIŞMA BÖLGESİ: BERZAH KOVANALTI

Berzah'ın Kovanaltı, on beş tarafın yakınsadığı birincil infaz noktasıdır. Bu karanlık dehliz aşağıdaki bölgelerden oluşur:

Pas Labirenti

Çökmüş ağır sanayi enkaz alanı. Pusu için ideal.

Birincil tehdit: Ork Veletler, Genuğru Tarikatı

Atık Gölleri

Yüzyıllık kimyasal atık havuzları. Duatlar buradaki zemin çatlaklarından çıkıyor.

Birincil tehdit: Duatlar, İmparatorluk Muhafızları

Oleander Tünelleri

Eski hac güzergahları. Rahibeler bu koridorları kullanıyor; Kaos müritleri duvarlara rezonatör yerleştiriyor.

Birincil tehdit: Kaos, Rahibeler

Kurdeşen

1 km genişliğinde çökmüş santral kubbesi. Cemaatin toplanma yeri. Şeyh üç kat aşağıda uyuyor.

Birincil tehdit: Genuğru Tarikatı, Böcekler

Kuledibi

Kovanaltı'nın en eski bölümü. Kovan öncesi kalıntılar. Alacaların aradığı şey burada.

Birincil tehdit: Alacalar, Hünerdiyar Ælfleri

DRAMATIS PERSONAE

İsim	Taraf	Rol
Tahkikçi Thessaly Vorn	Engizisyon	Sistemdeki İmparatorluk tepkisinin koordinatörü
Firavun Szekhthar Lâyetazelzel	Mahşer Hanedanı	Hanedanın uyanmış hükümdarı
İblis Prens Morthax	Kaos (Değişim İlahı)	Mahşer'deki ark bozulmasının mimarı;
Kara Havari Soraven	Düşkün Hükümran	Morthax'ın aracı; infaz timlerini yönetir
Başrahibe Priyah	Kızıl Damla Tarikatı	Rahibe kuvvetlerinin komutanı
İzci-Rahip Müfettişi Tyrus	Kül Pençesi	İzci infaz timlerini koordine eder
Çavuş Ayla Demirci	Mahşer Piyadeleri	Kıdemli infaz timi komutanı; Kovanaltı'nın yürüyen haritası
Cenkbeysi Nemrutdiş	Ork haydutlar	Rekabetçi, gürültülü ve şu an kelle sayısında önde
Esîri Kor'l Sha'is	Sa'cea Eyaleti	Tiân gözlemcisi; takvimini yeniden düzenliyor
Shas'ui Kael Rann	Sa'cea Kaşifleri	Aktif Tiân infaz timi lideri
Uthman-7	Sonsuz Kurtun Cemaati	4. nesil melez önderi; doğu kovanaltını kontrol ediyor
Başkahin Ithrandiel Sorn	Hünerdiyar Ael-Daris	Ælf infaz timlerini yönetiyor; iki hedefi aynı anda kovalıyor
Gölgekahin Maraviel	Kırık Ayna Kumpanyası	Alaca kumpanyası lideri; gündemi kimseyle paylaşmıyor
Başsahir helve Drost	Teknorahiplik	Teknorahiplik bölgesi direktörü; Duat teknolojisi istiyor
Sukkubus Ysariel	Yarılan Ay Kabalı	Cadı Meclisi infaz timi lideri; koleksiyon yapıyor

SİSTEM HARİTASI ÖZET TABLOSU

MAHŞER SİSTEMİ



#	Gezegen	Tür	Birincil Önem
-	Köz	Yıldız (yaşlı turuncu dev)	Sistemin merkezi
1	Kül	Ölü dünya	Navigasyon referansı
2	Cüruf	Ölü dünya (Ay: Gedik)	Kara Ælf labirent kapısı
3	Ocak	Madencilik dünyası	Genuğru Tarikatı kökeni, ork baskınları
4	Mahşer	Kovan / Sanayi dünyası	Birincil çatışma bölgesi, Duat mezarları
5	Buyan	Buz dünyası	Rahibe tapınağı; Tiān gizli gözlem noktası
6	Tersane	Donanma tesisi	İmparatorluk tesisi, kısmen yozlaşmış
7	Bulut	Gaz devi	Tiān izleme istasyonları (ay: Bulut-3, -7, -10)
8	Duman	Gaz devi (Ay: Gölge)	Hünerdiyar Ael-Daris gizli karakolu
9	Yabani	Orman dünyası	Ælf bakir dünyası, kadim dünya, böcek iniş yeri
10	Halka	Halkalı gaz devi	Dış sınır; Duat filosu bekliyor, Böcek girişi

Belge sonu.

Dağıtım: Departmento Munitorum, Kızıl Gizlilik Seviyesi.

Tahkikçi Vorn'un notu: Bu belgeyi yetkisi olmaksızın okuyanların kendini açıklaması için otuz saniyesi var.

Berzah

Mahşer Başkenti

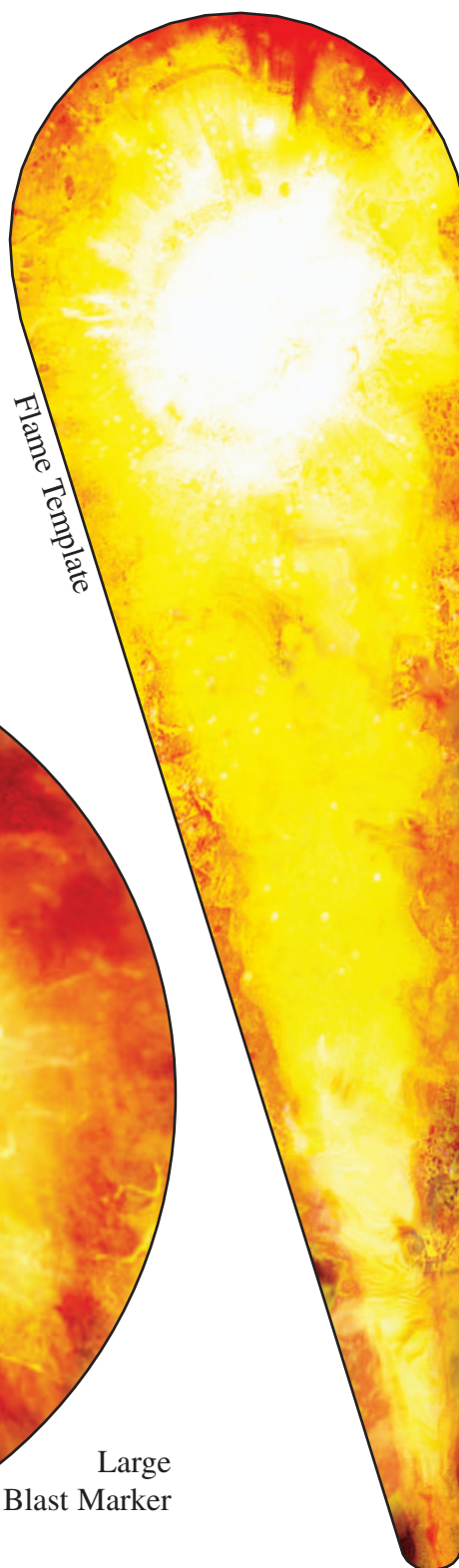


BLAST MARKERS & FLAME TEMPLATE

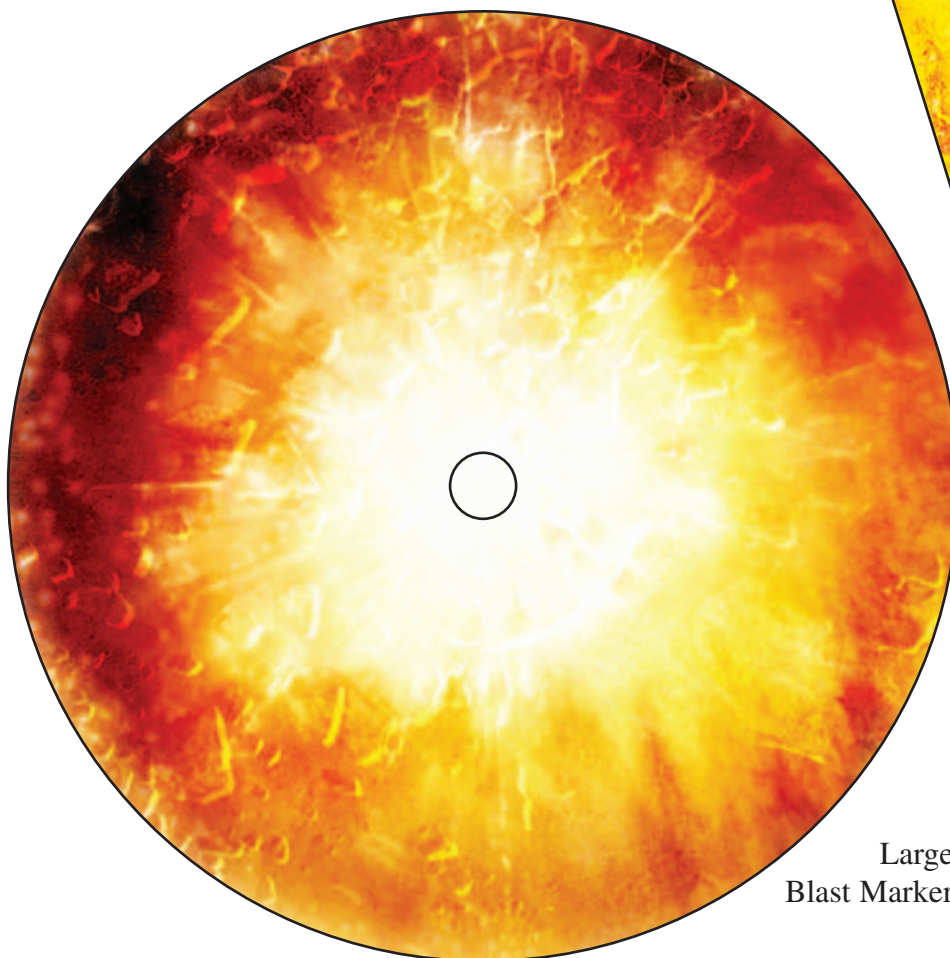
To use these templates simply photocopy them, stick them to a piece of scrap card (old cereal packets are ideal) and cut them out.



Blast Marker



Flame Template



Large
Blast Marker

