

Wersja Alfa
Mikołaj Dobkowski 2023

PROJEKT : Tempestus

Zasady Podstawowe





| ---ŚCIŚLE TAJNE--- |

PROJEKT: Tempestus

Wymagany poziom dostępu - I

Spis Treści:

I.	System Akcji	4
II.	Statystyki Gwardzistów	7
III.	Umiejętności	10
IV.	Inicjatywa	18
V.	Zbrojownia	19
VI.	System Walki	21
VII.	Rodzaje Obrażeń	26
VIII.	Regimenty Astra Militarum	27
IX.	Role Drużynowe	32
	• Sierżant	32
	• Szturmowiec	34
	• Strzelec	36
	• Grenadier	38
	• Inżynier	40
	• Zwiadowca	42
	• Chirurgon	44
X.	SOLUM - skrót zasad	46



Wstęp

W odległej przyszłości istnieje tylko wojna.

Witajcie! Oto PROJEKT: Tempestus, taktyczna gra TTRPG w której wcielacie się w gwardzistów Imperium Ludzkości w uniwersum Warhammera 40.000. Uczestniczycie w specjalnej operacji łączącej ze sobą regimenty Astra Militarum z całej galaktyki, aby wyłowić i przy okazji najlepsze drużyny operatorów szturmowych jakie widziała Gwardia - czy do tego dojdzie, zależy tylko od Was.

PROJEKT : Tempestus to hardkorowa, kooperacyjna gra turowa. Bardzo łatwo zginąć, ale i bardzo łatwo zabić. Odpowiednie przygotowanie do misji i dobranie odpowiedniego ekwipunku to klucz sukcesu.

Słuchajcie się komisarza i sierżanta, a daleko zajdziecie.

Powodzenia gwardziści, Imperator z Wami!



I. System Akcji

Wszelkie interakcje między Waszymi Gwardzistami a otaczającym Was światem można zakwalifikować do jednej z trzech kategorii akcji:



RUCH - akcja ruchu obejmuje każdą akcję związaną ze zręcznością, poruszaniem się gwardzisty bądź zmienieniem pozycji ciała.



WALKA - akcja walki obejmuje każdą akcję związaną ze starciem z oponentem, zarówno w walce wręcz, ciśnięciu granatem czy wystrzałem.



INTERAKCJA - akcja interakcji obejmuje każdą akcję związaną ze skorzystaniem z przedmiotów, urządzeń oraz czynnościami wymagającymi aktywnego skupienia.



Każda pojedyncza akcja pozwoli na wykonanie działania z nią związanego - przykładowe tury Gwardzisty:



WALKA - Wystrzał z broni (Lasgun - 3 strzały) w głęb korytarza, zabija heretyckie ścierwo.



RUCH - Przebiega 5ft w stronę śluzy.



INTERAKCJA - Otwiera śluzę terminaliem.

Każda akcja może być podejmowana wielokrotnie w tej samej turze, ale niektóre czynności mogą zająć więcej niż jedną turę.



3x RUCH - Przebiega 10ft i przykłęka za barykadą.



2x WALKA - Dwukrotny wystrzał w stronę wrogów Imperatora (Lasgun - 6 strzałów).





6 x INTERAKCJA – Uzyskanie dostępu do trudnego terminala bez Inżyniera w zespole.



4 x INTERAKCJA – Przeładowanie ciężkiego karabinu maszynowego.

Najistotniejszym elementem systemu akcji jest jego sekwencyjność – każda osobna czynność jest liczona jako akcja.



RUCH – Gwardzista wychyla się za róg by sprawdzić zagrożenie dla zespołu.



RUCH – Gwardzista ponownie chowa się za winkiel.



II. Statystyki Gwardzistów

Przekaz: Skryba-Ordynator Absalom Gildenbach

Każdy z gwardzistów powołanych do PROJEKTU: Tempestus jest żołnierzem po podstawowym szkoleniu i z doświadczeniem polowym - choć te drugie zostało poddane w wątpliwość przez litościwego Lorda Inkwizytora ██████████. Ich fizyczne i intelektualne możliwości zostały uśrednione w postaci procentowej na potrzebę prostej weryfikacji Ordo Militum.

Na końcowe statystyki mają wpływ klasa i pochodzenie gwardzisty - wpływ zarówno pozytywny, jak i negatywny. Poniższe statystyki zawierają uśrednioną procentową skuteczność gwardzisty po podstawowym szkoleniu.

Strzelectwo - 10%

Ta kategoria ujmuje zdolność Gwardzisty w zakresie obsługi broni dystansowej - palnej, laserowej, termicznej czy nawet miotającej. Imperatorowi chwała, że gwardziści strzelają seriami kilku strzałów.



Zwarcie - 40%

Pomimo oszałamiającej ilości wspaniałego rynsztunku dostarczanego gwardzistom przez Adeptus Munitorum, piechota Astra Militarum wykazuje osobliwą skłonność do angażowania się walkę z wrogami Imperium bronią białą. To niezwykle ryzykowny sposób eliminacji przeciwników, lecz wyjątkowo skuteczny.

Siła - 40%

Krzepa pojedynczych gwardzistów nigdy nie zwyciężyła samotnie bitew Imperium, a mimo tego bez siły ramion żołnierzy ludzkości żaden z granatów nie sięgnąłby wroga, a żadne z ich ostrzy nie powaliłoby heretyków i xenos, którzy obiegają niezliczonymi legionami jedyną godną istnienia cywilizację w galaktyce.

Wytrzymałość - 40%

Odporność ciał gwardzistów jest cechą, która łatwo przeoczyć podczas rozplanowywania działań wojennych, ale to ona im pozwala przetrwać najczęstsze krwotoki, toksyny, choroby czy "pomoc" nadgorliwych chirurgonów.



Zwinność - 40%

Prędkość reakcji gwardzisty jest niczym w przyrównaniu do pędzącego pocisku, lecz gdy dochodzi do gwałtownych, dynamicznych starć na krótkich dystansach, umiejętności manualne i szybkość padnięcia na ziemię uratuje niejednego ze sługów Świętego Imperatora.

Wiedza - 30%

Nie należy przeceniać zdolności technicznych i zakresu wiedzy przeciętnego gwardzisty. Spolegliwość na przesądach i taktykach, które zużywają sprzęt dostarczony przez Adeptus Munitorum jest tego jedynie dowodem. Niemniej jednak, dzięki aktywnej pomocy adeptów Kultu Maszyny, z regimentów Gwardii przybyli gwardiści, którzy ponoć odróżniają terminal przejściowy od panelu detonacji składu amunicyjnego. Ponoć.

Punkty Żywotności - 100 pkt.

Niewiele można tu powiedzieć, co nie byłoby intuicyjne. Nie ma pancerza dostępnego dla gwardii, w którym człowiek przeżyłby pocisk z boltera.



III. Umiejętności

Umiejętności podstawowe może wykonywać każdy gwardzista.

Umiejętności zaawansowane są zarezerwowane dla wybranych klas i są ich stałym elementem.

Umiejętności specjalne to takie, które gwardziści nabierają w ramach rozwoju postaci. Umiejętności specjalne mogą podlegać ograniczeniom klas, regimentów, stopni wojskowych, etc.

Po każdej udanej misji gwardzista może kupić 1 nową umiejętność specjalną.

Umiejętności Podstawowe

- Kontrolowanie terminali [**Wiedza**]
- Aplikowanie [**Wiedza**] :
 - Bandaży
 - Stymulantów
 - Koagulantów
- Rzucanie granatów
- Obsługa broni krótkiej
- Obsługa broni klasowej
- Walka wręcz bronią białą



Umiejętności Zaawansowane

- Korzystanie z serwoczaszki
 - Serwoczaszka Mechanus [**INŻ**]
 - Serwoczaszka Medicae [**ZWD**]
 - Serwoczaszka Auger [**CHR**]
- Biegłość Maszyny [**INŻ**] [**Wiedza**]
- Sapostrzegawczość [**ZWD**] [**Zwinność**]
- Medycyna zaawansowana [**CHR**] [**Wiedza**]
- Badanie polowe [**CHR**] [**Wiedza**]

Umiejętności Specjalne

As

Gwardzista może zwiększyć statystykę **Siły** / **Wytrzymałość** / **Zwinności** / **Wiedzy** o 5% (p.p.).

Cicha śmierć

Gwardzista zyskuje możliwość duszenia wrogów. Gwardzista musi zakraść się do przeciwnika niezauważony, aby spróbować go udusić. Wykonuje się przeciwny test Siły Gwardzisty do Zwinności osoby duszonej. W przypadku testu wygraneego przez Gwardzistę osoba duszona umiera pod koniec rundy, a w przypadku przegranego testu postaci rozpoczynają Walkę w **Zwarciu**.



Dobra passa

Jeżeli Gwardzista zabije przeciwnika w swojej turze, zyskuje dodatkową akcję.

Gracz zespołowy

Gwardzista posiadający tę umiejętność zwiększa **Inicjatywę** każdego Gwardzistego z tego samego regimentu o **+5**. Nie aplikuje się wielokrotnie.

Kolba to broń

Gwardzista może zaatakować kolbą broni długiej. Jest to cios, zadający obrażenia **Siła/2**. Jeżeli osoba uderzona została zaskoczona, to musi wykonać test **Wytrzymałości** albo zostaje ogłuszona na 1 rundę (wykonuje testy **Zwinności** w zwarciu, nawet jeśli ma dobytą broń).

Nożownik

Gwardzista **zabija 1 ciosem** noża **normalnego wroga**, którego zaskoczy (wystarczy, że przeciwnik nie będzie świadomy obecności gwardzisty i zostanie zaatakowany od pleców).

Męczennik

Jeśli gwardzista stoi w pobliżu linii strzału przeciwnika, którego pocisk miałby trafić w innego gwardzistę, Męczennik może się rzucić w linię strzału i otrzymać trafienie jednej zakończonej akcji ataku.

Oczy spawacza ze stoczni

Gwardzista ma stałe +30 do testu **Wytrzymałości**, wykonywanego na oślepienie silnym źródłem światła (reflektory, granaty błyskowe, itp.).



Odporność Chemiczna

Gwardzista otrzymuje +10 do testów Wytrzymałości przeciwko broni chemicznej, np. toksycznym gazom.

Quid pro quo

Zarówno Przeciwnicy jak i Gwardzista wykonują 2 rzuty na lokację trafienia i muszą wybrać gorszą lokalizację (o mniejszym mnożniku, bez uwzględnienia noszonego pancerza).

Pajacyki na poligonie

Gwardzista może wykonywać "Padnij \ Powstan" bez poświęcania na to akcji, ale tylko 1 raz w turze.

Perswazja

Zdolność ułatwia nakłanianie NPCów do wykonywania poleceń [Wiedza].

Pieniądze leżą na ulicy

Gwardzista może sprzedawać przedmioty z kategorii "Broń dłuża" lub "Broń krótka" za połowę ceny (zamiast za standardowe 1T), zaokrąglone w dół.

Rzut oka

Gwardzista może poświęcić 1 akcję, aby wyjrzeć zza rogu/osłony i schować się z powrotem. Nie ryzykuje zauważenia przez przeciwników, którzy wcześniej go nie widzieli.

Sprinter

Jeżeli Gwardzista poświęci wszystkie 3 akcje na ruch, to ma +1ft. do Szybkości (6ft.).



Szczęściarz

Gwardzista otrzymuje jeden darmowy przerzut w trakcie misji.

Szczęście w nieszczęściu

Gwardzisty używającego broni dystansowej nie dotyczy ani Pech, ani Szczęście.

Szybka Reakcja

Gwardzista otrzymuje **+15** do testów **Inicjatywy**.

Śmiałe manewry

Gwardzista może wykonać **4** akcje w tej turze, ale w kolejnej będziesz mógł wykonać tylko 1 akcję.

Zastraszanie

Zdolność ułatwia nakłanianie NPCów do wykonywania poleceń [**Siła**]

[SRŻ] Blitzkrieg

Jeżeli Zespół Gwardzistów w swojej rundzie Zaskoczenia zabije **10 lub więcej przeciwników**, to Zespół ponawia swoją rundę Zaskoczenia. Uwaga, Zespół musi być **Zaskakującym**, a nie **Zaskakiwanym**.

[SRŻ] Jastrząb

Sierżant otrzymuje możliwość widzenia przez bioniczne oczy pozostałych członków zespołu (**!!!UWAGA!!! Sierżant sam musi posiadać bioniczne oko**).



[SRŻ] Strateg

Sierżant zamiast samemu wykonać turę, może przekazać 2 akcje członkowi swojego zespołu w zasięgu wzroku.

[SRŻ]/[WET] Inspiracja

Jeżeli Gwardzista posiadający tę umiejętność zabije w jednej akcji 3 lub więcej wrogów, to cały zespół otrzymuje dodatkową akcję w swojej następnej turze.

[SZT] Ciśnięcie Russa

Gwardzista może **rzucić orążem** do walki w zwarciu (również karabin z bagnetem) w przeciwnika znajdującego się w odległości do **15ft**. Trafienie i obrażenia są rozstrzygane jak w przypadku Walki w Zwarciu.

[SZT]/[WET] Riposta

w Walce Wręcz, w przypadku remisu w teście przeciwnym, gwardzista wygrywa (**SZT - limit dwóch ripost na misję**).

[GRE] Grognard

Grenadier może natychmiast dobyć granatu.

[GRE]/[WET] Gotowanie granatów

Gwardzista wybiera po ilu turach granat wybuchnie. Dotyczy tylko granatów o losowym czasie aktywacji.

[INŻ] Łaska Omnisajasza

Łaska Omnisajasza zmniejsza zawodność broni o 1% (ale nie poniżej 1%).



[INŻ] Rusznikarz majsterkowicz

Każdy magazynek w broni Inżyniera ma o 20% więcej pocisków (łącznie ze strzelbami bez magazynków; amunicja jest zaokrąglana w dół).

[ZWD] Tropiciel

Zwiadowca może testem **Wiedzy** spróbować odnaleźć ślady przeciwników i zauważyc wzorce w ich ruchach - pozwala to określić trasę patroli.

[ZWD] [INŻ] Rusznikarz

Gwardzista nie musi wykonywać testu **Wiedzy** na identyfikację powodu zacięcia się broni. Nadal poświęca akcję na likwidację usterek.

[ZWD]/[WET] Rozpaczliwa obrona

Za każdego poległego towarzysza broni, Gwardzista jednorazowo odzyskuje 10 Pkt. Żyw. Nie może przekroczyć swojej naturalnej maksymalnej liczby.

[CHR] Dozowanie

Chirugon otrzymuje 35% szansy na nie zużycie stymulantu lub koagulantu, po jego użyciu.

[CHR] Ostatnie Minuty

Raz na misję Chirugon może przedłużyć konanie o jedną rundę wybranego gwardzisty (gwardzista nie mógł zostać zabity przez utracenie głowy).



[INŻ] [ZWD] [CHR] Wybraniec Omnisajasza

Jeżeli serwoczaszka Gwardzisty zostanie trafiona, istnieje 50% **szans**, że przetrwa.

[WET] Salut śmierci

W momencie w którym Weterana spotyka śmierć (ale jest przytomny), to może on wykonać natychmiast **3 dodatkowe akcje**, poza normalną kolejnością tury. Potem wita śmierć jak starego przyjaciela. Uwaga, nie aplikuje się, jeżeli ciało zostało rozszarpane zbyt mocno, np. w wyniku wybuchu granatu.



IV. Inicjatywa

W trakcie trwania misji istotna jest kolejność rozgrywania swoich ruchów, a PROJEKT : Tempestus jest grą z natury turową. W trakcie działań pre-ofensywnych (przed kontaktem z przeciwnikiem) SIERŻANT wyznacza kolejność ruchów swojego zespołu - może to zrobić by zachować spójność poruszania się swojej drużyny, bądź priorytetyzować kolejność ruchu mniejszych podzespołów.

Kiedy dojdzie do kontaktu dzieje się jeden z trzech scenariuszy:

- Gwardziści **ZASKAKUJĄ** wrogów - kolejność ruchu zespołu jest zachowana, zaskoczeni przeciwnicy lądują na końcu kolejki inicjatywy.
- Gwardziści są **ZASKOCZENI** - zespół wpada w pułapkę, wrogowie wykonują pierwszy ruch i zostają na szczycie kolejki inicjatywy.
- Gwardziści inicjują **WALKE** - starcie jest oczekiwane z obu stron, rzut na inicjatywę decyduje o kolejności ruchu - **ZWINNOŚĆ + 2D20**



V. Zbrojownia

Czynnikiem, który zapieczętuje rolę i zakres użyteczności Waszego gwardzisty to wybory, które podejmicie jeszcze przed rozpoczęciem misji w Zbrojowni. Gwardziści będący częścią PROJEKTU : Tempestus są jednostką eksperymentalną - zapewniona im jest niespotykana w Astra Militarum swoboda w kwestii doboru preferowanego ekwipunku. Argumentując, iż pozostawienie wyboru w rękach Gwardzistów pozwoli im się lepiej przygotować do pewnych zagrożeń. Niemniej jednak, nie każdy sektor zbrojowni jest dostępny dla każdego gwardzisty. Podział jest następujący:

- **Klasowy** - ekwipunek oznaczony sekcją **[SRŻ]**, **[INŻ]**, **[GRE]**, jest kolejno przeznaczony w tym przypadku tylko dla **SIERŻANTA**, **INŻYNIERA** i **GRENADIERA**.
- **Regimentowy** - część ekwipunku jest wyjątkowa tylko dla niektórych miejsc pochodzenia.
- **Weterański** - oznaczony prefiksem **[WET]**, jest dostępny tylko dla weteranów przynajmniej 3 misji.



Każdy kadet PROJEKTU : Tempestus otrzyma **10 Imperialnych Tronów**, które poza mobilną siedzibą tej jednostki są standardową walutą Imperium Ludzkości, ale w granicach Zbrojowni reprezentują zasób, który gwardziści mogą wydać na zakup nowego ekwipunku.

UWAGA!

Gracze mogą posiadać na "NAZWA STATKU" do trzech Gwardzistów. Ekwipunek oraz Imperialne Trony nie przenoszą się między Gwardzistami tego samego gracza.

---KOMISARSKI PRZYKAZ---

Procedury Astra Militarum zabraniają pozbywania się sprzętu Imperialnej Gwardii podczas misji, bądź wymieniania się rynsztunkiem między operatorami. Korzystanie w trakcie misji z broni, która nie pochodzi ze Zbrojowni jest surowo zabronione i jest zagrożone konsekwencjami dyscyplinarnymi po powrocie do bazy operacyjnej.

---KOMISARSKI PRZYKAZ---



VI. System Walki

● WALKA DYSTANSOWA

W momencie wystrzału z jakiejkolwiek broni dystansowej (chyba że zasady broni mówią inaczej) wykonywany jest test **Strzelectwa** za każdy z ataków. Dzięki grze przez **roll20** wszystkie rzuty będą zautomatyzowane przez odpowiednie makro - tzn. klikacie guzik makro i wykonywane jest jednym kliknięciem np. 9 strzałów.

Za każde udane trafienie wykonywany jest rzut na lokację trafienia, i w zależności od sytuacji dzieje się jeden z czterech scenariuszy. Po udanym strzale gwardzista trafia przeciwnika w stopę:

- Przeciwnik stoi w otwartym polu - **zadane mu są obrażenia.**
- Przeciwnik stoi od pasa w dół schowany za lekką barykadą - jeśli broń gwardzisty jest w stanie się przez barykadę przebić, **przeciwnikowi są zadane obrażenia.**



- Przeciwnik stoi za ciężką metalową barykadą - **przeciwnik nie otrzymuje obrażeń.**
- Przeciwnik leży na brzuchu - stopa nie jest możliwa do trafienia - **przeciwnik nie otrzymuje obrażeń.**

W zależności od sytuacji będzie następować inna wariacja jednej z tych sytuacji. Schowane za przeszkodami lokacje ciała mogą zostać tylko trafione wtedy, kiedy penetracja broni jest wystarczająca. W trakcie walki dystansowej bardzo istotne jest ustawienie ciała - jeśli gwardzista bądź przeciwnik przykłębka lub położy się, trafienie w nich możliwe jest tylko w widoczne części ciała - wylosowanie lokacji, która jest niemożliwa do trafienia ze względu na ułożenie ciała trafionego, skutkuje automatycznym pudłem.



● WALKA W ZWARCIU

Zaatakowanie przeciwnika w walce wręcz to ryzykowna taktyka, ale z odpowiednią dozą szczęścia bardzo skuteczna. Żeby wykonać atak wręcz, należy dobyć broni do walki wręcz, bądź posiadać bagnet na broni dystansowej. Główną statystyką w użyciu takiego ataku jest **Zwarcie**.

Atakujący **ZAWSZE** otrzymuje +10% podczas testu **Zwarcia**.

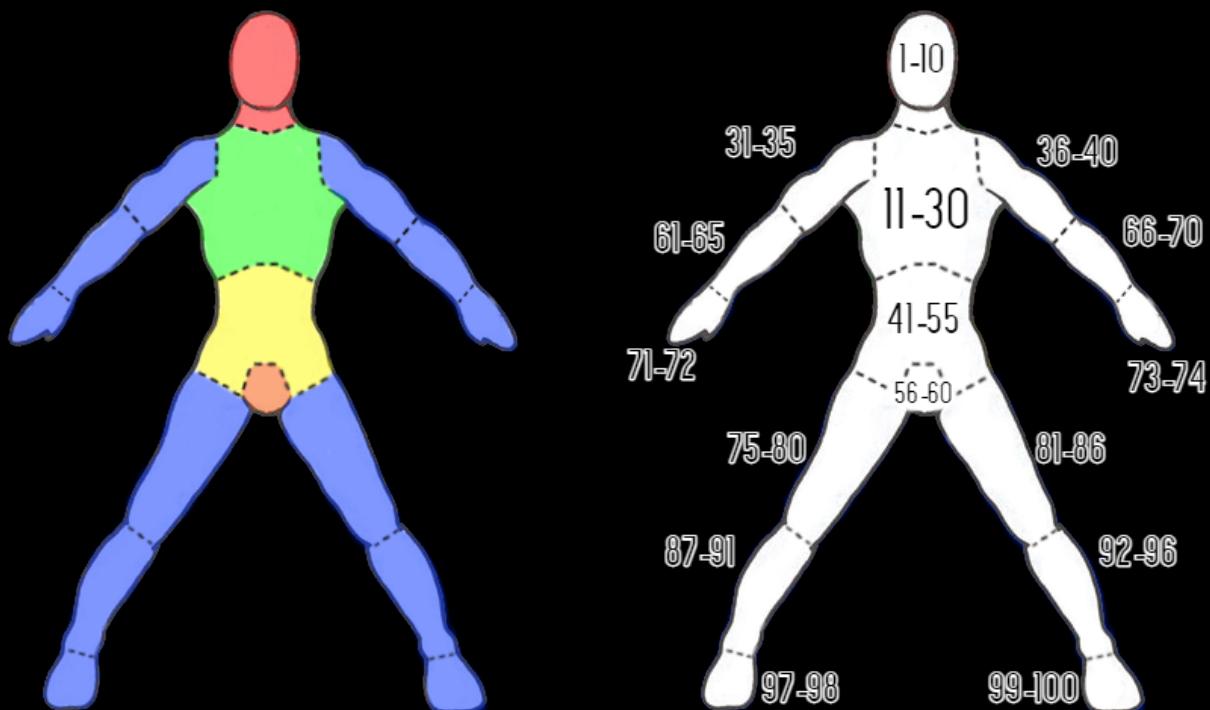
Jeśli test się powiedzie, zadane obrażenia są równe statystyce **Siły**. Tak samo jak w przypadku walki dystansowej, występują dwa warianty testów walki w zwarciu:

- Gwardzista atakuje przeciwnika, który nie posiada dobytej broni białej - przy każdym ataku jest wykonywany **test przeciwnostawny Zwarcia** gwardzisty, przeciwko **Zwinności** przeciwnika.
- Gwardzista atakuje przeciwnika, który ma dobitą broń białą - przy każdym ataku jest wykonywany **test przeciwnostawny Zwarcia** obu walczących - wygrany w tym teście zadaje obrażenia równe **Sile** przegranemu.



● LOKALIZACJA TRAFIENÍ

Po udanym ataku, zarówno dystansowym jak i w zwarciu wykonywany jest rzut na lokalizację trafienia. W PROJEKCIE : Tempestus, w zależności od miejsca trafienia, na obrażenia nakładany jest inny modyfikator.



Czerwony - modyfikator obrażeń x 5

Pomarańczowy - modyfikator obrażeń x 4

Żółty - modyfikator obrażeń x 3

Zielony - modyfikator obrażeń x 2

Niebieski - modyfikator obrażeń x 1

Każdy punkt pancerza obniża modyfikator o 1 (poniżej modyfikatora x1 jest x0.5 i max. x0.25)



● WYJĄTKI W WALCE W ZWARCIU

1. **Atak zza pleców** - jeśli ktokolwiek zostaje zaatakowany wręcz zza pleców, w teście przeciwnym obrońca ZAWSZE używa **Zwinności**, nawet jeśli ma dobytą broń do walki wręcz.
2. **Przewaga liczenna** - jeżeli obrońca jest atakowany przez przynajmniej 3 przeciwników wręcz, obrońca wykonuje **trudne** testy przeciwnostawne (-30 do rzutu) zarówno w **Zwarciu** jak i w **Zwinności**.



VII. Rodzaje Obrażeń



DANE ZASTRZEŻONE



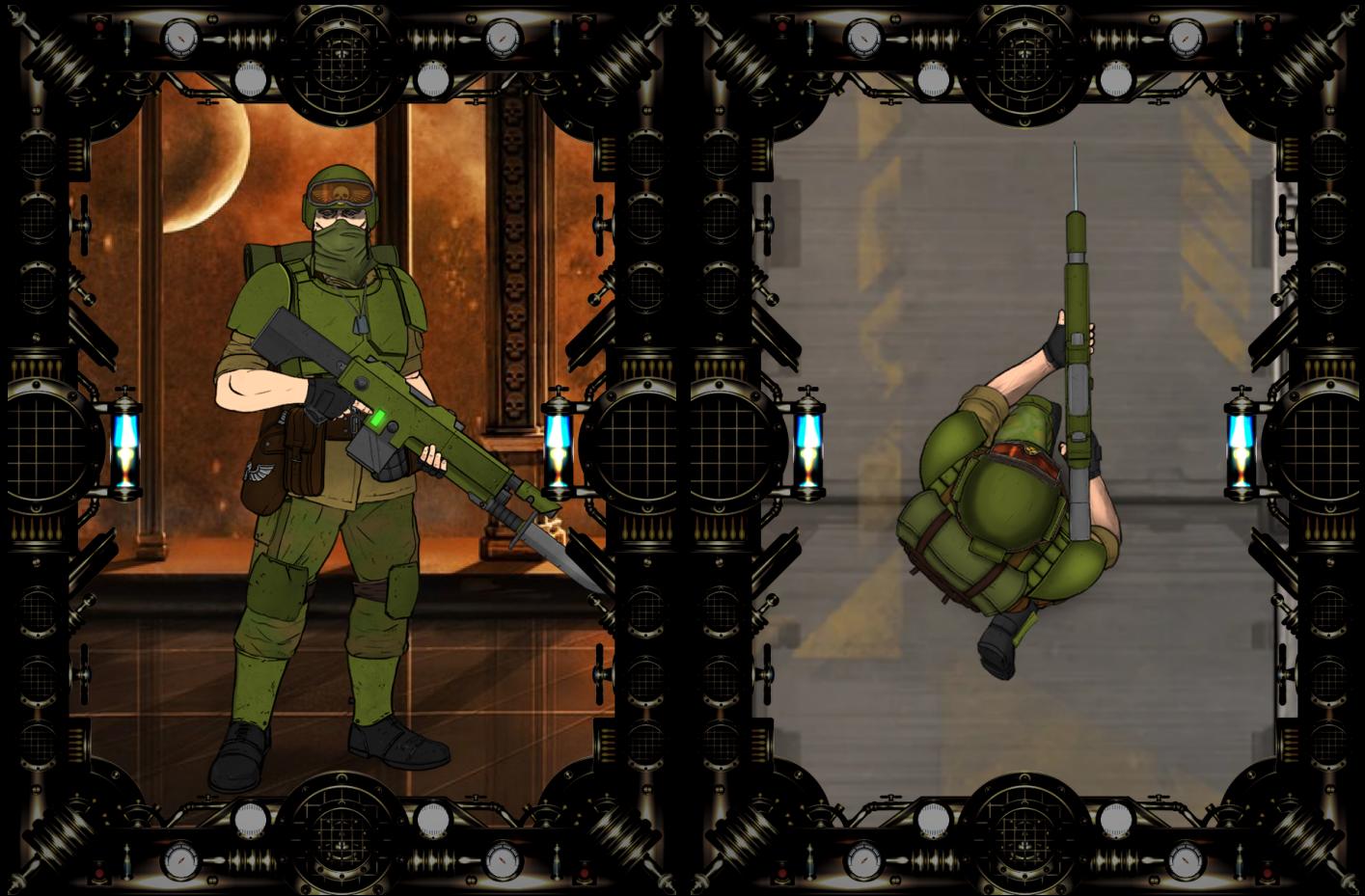
VIII. Regimenty Astra Militarum

Cadia

Ci dzielni gwardziści pochodzą z naj słynniejszego Świata - Fortecy z obrzeży Imperium Ludzkości - Cadii. Dzielne regimenty cadiańskie opierały się bezustannym atakom Chaosu przez millenia, strzegąc flanki cywilizacji własną piersią. Stali się dzięki temu wzorem dla całego Astra Militarum.

+ 5% Strzelectwo
+ 5% Zwarcie

+ 5% Wytrzymałość
+ 5% Zwiność

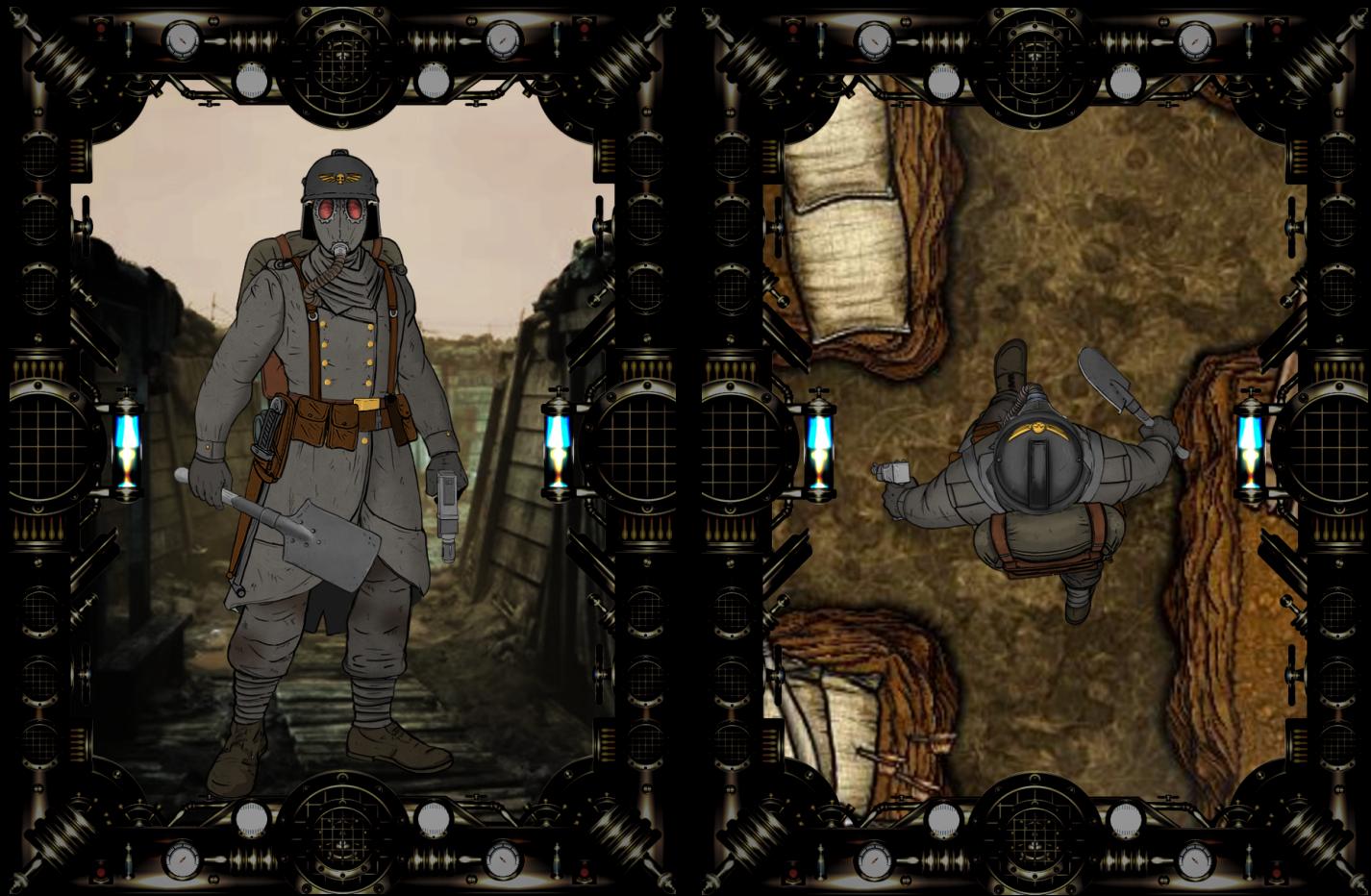


Krieg

Kriegańskie Korpusy Śmierci to regimenty gwardii specjalizujące się w oblężeniach i wojnie pozycyjnej. Pochodzą ze zniszczonego przez wojnę nuklearną świata. Powód tego konfliktu jest źródłem hańby dla samego Korpusu Śmierci, gdyż była to wojna buntownicza - na tych regimentach wciąż ciąży wstyd, który pragną wymazać swoim męstwem i niemal samobójczym posłuszeństwem.

+ 5% Zwarcie
+ 5% Wiedza

+ 10% Wytrzymałość



Armageddon

Ciągła wojna na Armageddonie jest statusem quo – mieszkańcy tej planety są twardzi, a gwardziści bezwzględni. Regimenty Stalowego Legionu są jednymi z najbardziej zmechanizowanych regimentów Gwardii Imperialnej, ze względu na wymagające potrzeby teatru wojny na Armageddonie – są dzięki temu znakomicie przystosowani do walki na szybko zmieniającym się polu bitwy.

+ 10% Zwinność

+ 30% Wiedza



Vostroya

Regiment Vostroyańskich Pierworodnych to stara, dumna i zasłużona formacja wojskowa Gwardii Imperialnej. Członkowie tego regimentu pochodzą z Vostroyi, industrialnego świata o wielotysiącletniej tradycji wojskowości w służbie Imperium Ludzkości.

+ 10% Wytrzymałość
+ 10% Siła

+ 30 Pkt. Żywotności



IX. Role drużynowe

Klasa	- SIERŻANT
Stopień	- Podoficer [SRŻ]
Atrybut	- Wsparcie Operatorów
Zadanie	- Lider Zespołu
Przymiot	- Vox-caster, lider

Sierżant ma dostęp do specjalnego ekwipunku oznaczonego symbolem [SRŻ]. Dzięki radiostacji typu VOX jest w stanie przekazywać informacje każdemu członkowi swojego zespołu i udzielać mu wsparcia poprzez serwoczaszki oficerskie - wachlarz wsparcia zależy od stronictwa wybieranego podczas odprawy.



SIERŻANT

Opis: Drużyny uderzeniowe muszą działać błyskawicznie i precyzyjnie - tymi którzy to umożliwiają to dowódcy trzymający żelazną dyscyplinę w swoich drużynach i nadająccych Ostrzom Imperatora kierunek. Kluczem sukcesu misji oddziałów szturmowych jest możliwość podjęcia krytycznych dla ich powodzenia decyzji w ciągu kilku sekund, co jest umiejętnością posiadana przez sierżantów Gwardii Imperialnej. Choć nie posiadają wyspecjalizowanego oręza tak jak pozostali operatorzy, są filarem i fundamentem na którym opiera się powodzenie misji.

+10% Wytrzymałość + 10 Pkt. Żywotności

---KOMISARSKI PRZYKAZ---

W każdym zespole musi być jeden sierżant.



- Klasa** - **SZTURMOWIEC**
Stopień - Gwardzista [**SZT**]
Atrybut - Specjalista CQB
Zadanie - Operator Uderzeniowy
Przyimot - Strzelby, Ład. Wyb.

Szturmowcy są doskonali w starciach na bliski dystans. Ich ekipunek pozwala im na rozprawienie się z przeciwnikami, którzy atakują drużynę w zwarciu, bądź na samemu skracanie dystansu i atakowanie wrogich pozycji. Strzelby to doskonała broń do tej roli, wyrządzaając więcej szkód im bliżej przeciwnik się znajduje. Broń biała, lekkie ładunki wybuchowe, granaty odłamkowe bądź hukowe - dopełniają one arsenał szturmowca.



SZTURMOWIEC

Opis: Awangarda i szpica każdej drużyny, szturmowcy jako pierwsi otwierają ogień do wroga, zderzając się z nim w nieprzewidywalnym starciu na bliski dystans. Gwardziści dobierani na szturmowców charakteryzuja się zdumiewającym refleksem i zaciętością, której nierzadko brakuje nawet bardziej doświadczonym weteranom Gwardii. Przez towarzyszy broni są uznawani za nieostrożnych i porywczych, lecz gdy nadchodzi pora na forsowanie wrogich pozycji i krwawą walkę w niekończących się okopach, nie ma dowódcy który nie wolałby mieć szturmowców w swoim oddziale.

+ 15% Zwarcie

+ 15% Zwinnosć



Klasa	- STRZELEC
Stopień	- Gwardzista [STR]
Atrybut	- Eliminacja z Dystansu
Zadanie	- Strzelec Wyborowy
Przymiot	- Karabiny Snajperskie

Dzięki ich specjalizacji strzelcy są wyszkoleni w ogólnym orężu imperialnym, dlatego strzelają celiniej od większości gwardzistów - jednak tam gdzie ich umiejętności się przydają najbardziej to precyzyjne karabiny wyborowe, do których jako jedyni mają dostęp.



STRZELC

Opis: Drużyny gwardzistów muszą być w stanie skonfrontować wroga na każdym dystansie. Tak jak szturmowcy doskonale się czują walcząc z przeciwnikiem twarzą w twarz, tak strzelcy wyborowi wyczekują idealnej chwili na pociągnięcie spustu ze skrytej pozycji oddalonej od gorąca walki. Kandydatów na strzelców można wypatrzeć już w najwcześniejszych etapach szkolenia przyszłych gwardzistów, bowiem cierpliwość, precyza i przebiegłość czynią z nich idealnych do tej roli. Mimo iż misje do których są dobierane drużyny nie wymagają tygodni oczekiwania wśród sitowia i umiejętności kamuflażu, rygorystyczny trening w zakresie umiejętności strzeleckich pośród bardziej uniwersalnych wyborów operatorów.

+ 5% Strzelectwo



Klasa	- GRENADIER
Stopień	- Gwardzista [GRE]
Atrybut	- Ogień Zaporowy
Zadanie	- Wsparcie Ogniodane
Przymiot	- Ciężka Broń

Z pomocą ciężkich miotaczy i karabinów typu Hellgun, grenadierzy są w stanie w pełni wykorzystać potencjał ognia zaporowego, zamieniając ostrzeliwany areał w strefę śmierci dla jakiegokolwiek przeciwnika który śmiałby wychylić nos zza osłony.



GRENADIER

Opis: Otoczeni zapachem tytoniu i prochu, ci hardzi gwardziści stanowią rdzeń niejednej drużyny. Na ramionach noszą ciężkie miotacze, przez barki przewieszone pasy amunicji, na grzbietach ciężkie pancerze kuloodporne, a w ustach okrzyki bitewne. Ścianą ognia przygwoźdzają wrogów, na siebie ciągając uwagę przeciwnika i pozwalając sojusznikom na manewry flankujące. Ich arsenał jest obszerny i pozwala na odpowiednie dostosowanie się do każdej z misji. W szeregach aspirujących gwardzistów PROJEKTU: Tempestus grenadierzy odnoszą wysokie straty, lecz ich wsparcie ogniowe jest nieocenione.

+ 15% Siła

+ 15% Wytrzymałość



Klasa	- INŻYNIER
Stopień	- Tech-Adept [INŻ]
Atrybut	- Penetracja Zapór
Zadanie	- Saper
Przymiot	- Augmentacje, Br. Term.

Nie każda przeszkodę można pokonać obezwładniająca siłą ognia - techniczna znajomość obsługi technologii imperialnej (i nie tylko) z odpowiednią dozą subtelności pozwoli zespołowi, którego członkiem jest inżynier, dostosować każde pole bitwy do potrzeb taktycznych. Jednakże tam gdzie subtelność nie pomoże, promethium rozpalone do temperatury 1200°C będzie musiało wystarczyć.



INŻYNIER

Opis: Tam gdzie kręcą się zębatki maszyny wojennej Imperium Ludzi, tam znaleźć można wpływy Adeptus Mechanicus, Kultu Boga-Maszyny i twórców całej technologii jaką Gwardia Imperialna gromi wrogów ludzkości na milionach pól bitew. Bezpośrednia pomoc sługów Omnisjasza jest widoczna nawet w najbardziej skrytych projektach Astra Militarum - w PROJEKCIE: Tempestus ta pomocą na polu bitwy są inżynierzy. Wyposażeni we wszelaką broń termiczną, ciężkie ładunki wybuchowe i augmentacje ciała, służą jako techniczne zaplecze każdej misji w której uczestniczą.

+ 10% Siła

+ 20% Wiedza



Klasa	- ZWIADOWCA
Stopień	- Gwardzista [ZWD]
Atrybut	- Rekonesans
Zadanie	- Rozpoznanie Perymetru
Przymiot	- Gadżety operacyjne

Nie każda misja ma zapewniony komfort dostatecznego zaplecza wywiadowczego, nie zawsze można przewidzieć ilość przeciwników i ich możliwości. Zwiadowcy starają się wypełnić tę lukę, zarówno dokonując polowego rozpoznania, jak i zabezpieczając plecy swojego zespołu. Dobry zwiadowca nie będzie nigdy zaskoczony ruchem oponenta.



ZWIADOWCA

Opis: Każdą bitwę można wygrać jeszcze przed jej rozpoczęciem, bowiem wiedza to klucz do każdej wygranej. Tę wiedzę w operacjach PROJEKTU : Tempestus dostarczają umiejętności zwiadowców. Ich czujność poprzedza jedynie taktyczne przygotowanie i zaplanowanie starcia nim do niego dojdzie. Rola zwiadowców jest wczesne rozpoznanie, zapewnienie istotnych informacji o nadchodzący starciu swojej drużynie oraz następnie zabezpieczeniu perymetru. Dzięki miriadzie gadżetów, urządzeń udoskonalających wizję, min, wykrywaczy ruchu i innych, zabezpieczają perymetr i zapewniają swojej drużynie swobodę ruchu po terenie misji.

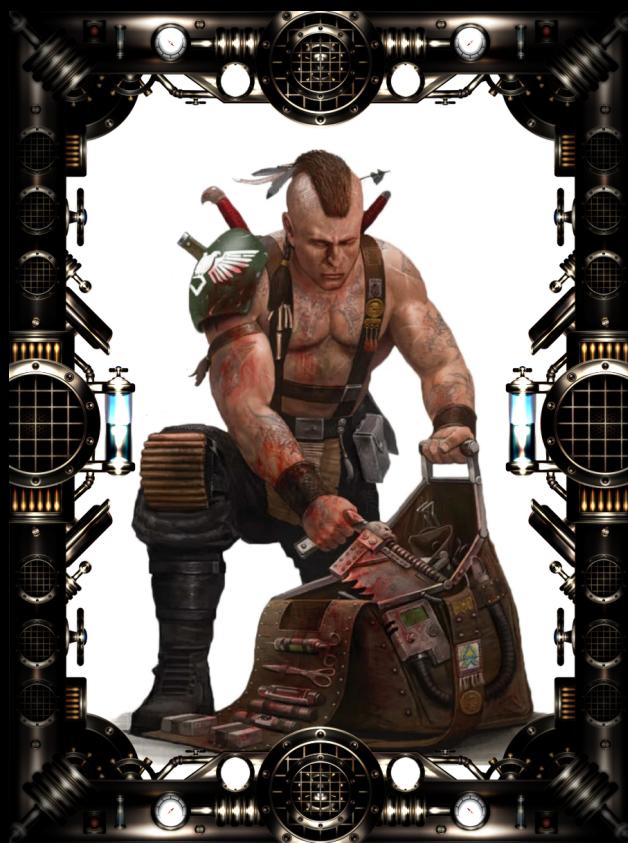
+ 30% Zwinność

+ 10% Wiedza



Klasa	- CHIRURGON
Stopień	- Gwardzista [CHR]
Atrybut	- Mędyk polowy
Zadanie	- Stabilizacja Żołnierzy
Przymiot	- Ekwipunek Medyczny

Chirurgoni oferują swojej drużynie zaplecze medyczne, przydatne w każdych warunkach. Dzięki swoim skanerom są w stanie określić stan żywotności swoich towarzyszy, a następnie opatrunkami i strzykawkami wypełnionymi adrenaliną bądź innymi stymulantami, są w stanie ich przywrócić do bitwy.



CHIRURGON

Opis: W chwili próby, w najgorętszym ogniu walki, tam gdzie gwardziści umierają, tam można odnaleźć chirurgonów - wyspecjalizowanych w pierwszej pomocy sanitariuszy, których zadaniem jest utrzymanie przy życiu swoich towarzyszy za wszelką cenę. Nie stronią oni od amputacji, silnych chemicznych stymulantów i substancji, które ukróćą średnia życie gwardzisty o 20 lat - tylko po to by go utrzymać przy życiu choć chwilę dłużej. To odważni gwardziści, którzy przeszli przez długie szkolenia w znajomości anatomicznej i biochemii. Dla rannego żołnierza, wykrwawiającego się pośród rumowiska, widok mknącego w jego stronę chirurga jest niczym błogosławieństwo od samego Boga-Imperatora.

+ 15% Wytrzymałość + 15% Wiedza



X. SOLUM - Skrót Zasad



W każdej turze masz do odegrania **3 akcje**.

Każda akcję można skategoryzować jako:

- albo **RUCH**
- albo **WALKE**
- albo **INTERAKCJE**

Niektóre czynności wymagają użycia więcej niż trzech akcji, czyli mogą wymagać poświęcenia na nie więcej niż jednej rundy.

Podstawowe statystyki każdego gwardzisty:

- Strzelectwo	10%
- Zwarcie	40%
- Siła	40%
- Wytrzymałość	40%
- Zwinność	40%
- Wiedza	30%
- Pkt. Żyw.	100



Bonusy do statystyk z regimentów:

- Cadia

- 5% Strzelectwo
- 5% Zwarcie
- 5% Wytrzymałość
- 5% Zwinność

- Krieg

- 5% Zwarcie
- 10% Wytrzymałość
- 5% Wiedza

- Armageddon

- 10% Zwinność
- 30% Wiedza

- Vostroya

- 10% Siła
- 10% Wytrzymałość
- 30 Pkt. Żywotności



Bonusy do statystyk z klasy postaci:

- SIERŻANT [SRŻ]

- 10% Wytrzymałość
- 10 Pkt. Żywotności

- SZTURMOWIEC [SZM]

- 15% Zwarcie
- 15% Zwinność

- STRZELEC [STR]

- 5% Strzelectwo

- GRENADIER [GRE]

- 15% Siła
- 15% Wytrzymałość

- INŻYNIER [INŻ]

- 10% Siła
- 20% Wiedza

- ZWIADOWCA [ZWD]

- 30% Zwinność
- 10% Wiedza

- CHIRURGON [CHR]

- 15% Wytrzymałość
- 15% Wiedza



UNIKALNE WYPOSAŻENIE REGIMENTOWE:

- Cadia

- Unikalny **ekwipunek standardowy**
- Unikalny **ekwipunek weterański [WET]**

- Krieg

- Unikalny **ekwipunek standardowy**
- Unikalny **ekwipunek sierżanta [SRŻ]**
- Unikalny **ekwipunek grenadiera [GRE]**
- Unikalny **ekwipunek inżyniera [INŻ]**

- Armageddon

- Unikalny **ekwipunek standardowy**

- Vostroya

- Unikalny **ekwipunek standardowy**
- Unikalny **ekwipunek weterański [WET]**
- Unikalny **ekwipunek sierżanta [SRŻ]**



Atak dystansowy:

- Test strzelectwa za każdy atak bronią
- Test lokacji za każde trafienie
- Obrażenia odpowiadają statystyce broni + modyfikator trafionej lokacji

Atak w walce wręcz:

- Test zwarcia za każdy atak bronią
- Atakujący zawsze ma +10
- JEŚLI przeciwnik nie ma broni dobytej, test przeciwny przeciwnie jego zwinności
- JEŚLI przeciwnik ma dobytą broń, test przeciwny przeciwnie jego zwarciu - wygrany zadaje drugiej stronie obrażenia
- Po udanym teście test lokacji za trafienie
- Obrażenia odpowiadają statystyce siły + modyfikator trafionej lokacji.

**DANE/STATYSTYKI ORĘZA ZAWSZE BIORĄ
PIERWSZEŃSTWO PRZED OGÓLNYMI ZASADAMI.**



ADDENDUM

Odnośnie klas postaci i mechanik zaawansowanych

- Ekwipunek specjalny klas bardzo wpływa na to jak dana klasa gra - np. karabiny wyborowe i ciężkie miotacze są dostępne tylko dla kolejno **strzelca** i **grenadiera**, i to właśnie na nich znajdują się opisy dodatkowych umiejętności związanych z ich specjalizacją i później umiejętnościami (celny strzał, przygwoźdżenie),
- W PROJEKCIE : Tempestus nie ma standardowych przerzutów kościał - sierżant ma do dyspozycji tyle przerzutów ile jest członków w jego zespole i w jego gestii leży używanie tych przerzutów, by pozwolić pozostałym gwardzistom na przerzucenie krytycznych nieudanych rzutów,
- Istnieje również szczęście i pech w testach umiejętności - dla większości statystyk jest to 5% szczęścia i 5% pechu,
- Wyjątkiem od tej reguły jest **Strzelectwo** - na strzelectwie szczęście jest na 1% i pozwala na wybranie części ciała w jaką się trafi, oraz pech na 100% (powiększony przez zawodność), który oznacza awarię broni - dla większości broni to jedynie przegrzanie, zacięcie zamka bądź inny rodzaj mechanicznego problemu - dla broni z cechą "Niebezpieczny", rzut 100% oznacza awarię kończącą się poważnymi obrażeniami,



a nawet śmiercią dla dzierżącego (wyrzutnia plazmy, miotacz promethium).

