

Wprowadzenie do gry bitewnej Argatoria



Wielkie wojny w świecie barbarzyńców

ARGATORIA™



SPELLCROW

**Nowa gra
bitewna**





Od najdawniejszych czasów rasa Ludzi toczy walki w każdym zakątku świata. Stawiają oni czoła innym rasom i wielkim bestiom, ale najzacieklej walczą ze swoim najstarszym wrogiem - innymi Ludźmi. Ciemność podzieliła Ludzi, a Zło, które przybyło z jej odmętów, mąci ich umysły. Zwaśnione plemiona Argatorii toną w chaosie wojen. Dowodzone przez legendarnych czempionów, wspierane przez mistycznych czarnoksiężników i szamanów, niszczą wszystko na swej drodze w imię swoich panów lub bogów. Płoną wielkie miasta, a kolejne rasy dołączają do wielkich bitew. Toczą się one na jej północnych terenach, blisko Ugruk-hor, w Dzikich Krainach przy górach Alorn, nieopodal lasu Agalloch i na Pustkowiach Bestii. Budowane fortece padają, a w ich miejsce powstają nowe. Śmierć zbiera żniwo, lecz na miejsce poległych przychodzą nowi wojownicy, jeszcze bardziej uparci i zdeterminowani.

Największe plemiona rasy Ludzi, Vaendral i Dirandis, stają do walki z Jaszczuroludźmi z plemion Arox i Sorgax. Jednak inne plemiona Argatorii również chcą dołączyć do walki i udowodnić swoją potęgę. W tym okrutnym czasie, każdy jest wrogiem. Z dalekiej północnej krainy Sheol-morg, oddanej mrocznym bóstwom, wędrują armie rogatych wojowników, by zniszczyć wszystkie plemiona. Potęga Panów Ciemności nigdy nie była większa.

Plemiona Argatorii już raz odepchnęły armie Sheol-morg, ale pewne jest, że podzielone, tym razem przegrają...

Nadchodzą mroczne czasy, gdyż pamięć ludzka jest krótka.



SORGAX

Ci, których karmi cierpienie. Dzieci umierających gwiazd.
Strażnicy Wodnych Świątyni.

Sorgax jest tajemniczym plemieniem, którego pochodzenia upatruje się w starożytnych, podziemnych miastach północnego Reptoss. Spokojna natura jego członków może być myląca, gdyż są wyjątkowo waleczni i szybcy, gdy wymaga tego chwila. Nieustannie rozbudowują swoje miasta oraz świątynie, wręcz fanatycznie strzegąc ich sekretów. Ich pochmurna natura widoczna jest też w ich wyglądzie, gdyż często mają chłodne odcienie skóry, a wzrok zdaje się skupiony i zapatrzonej w dal. Budzą wiele lęku w innych plemionach Argatorii, gdyż są najbardziej niezainteresowani kontaktami czy handlem, całkowicie poświęcając się swoim sekretnym celom. Atakują z rozmysłem, bez wpadania w zbędną furię walki, skupiając całą uwagę na skutecznym wyeliminowaniu wroga.



VAENDRAL

Synowie i córki Wielkiej Ladacznicy. Skąpani we Krwi.
Pogromcy bogów.

Lud Vaendral wierzy w siłę oraz moc stali, gardząc tymi, którzy oddają hołd kapryśnym bogom. Nie budują kaplic, ale w zamian na terenie ich największych osad stoją wielkie Świątynie Krwi, w których odbywają się walki, biesiady oraz narady starszyny. Vaendral są tak samo skłonni do walki, jak i do wielkich zabaw i uczt, podczas których leją się trunki, a piękne niewiasty tańczą w rytm dzikiej muzyki. Popychani przez swój gorący temperament i ciekawość, często wyruszają na wojny, nie tylko by zdobywać bogactwa dla swego ludu, ale również by okrywać się chwałą.





AROX

Odrodzona potęga. Władcy Słonecznych Miast. Gorącokrwisci.

Na południu terenów Reptoss, do samej zatoki Złamanej Czaszki, rozciąga się wielki teren pełen miast, których blask i bogactwa przytłaczają oraz wprawiają w osłupienie. Wiele z nich należy do Gorącokrwistych zwanych Arox. Ta wojownicza rasa to potomkowie starożytnych Axarów, których wojny z Voro-dan oraz wojenne wyprawy do Efrough doprowadziły prawie na skraj wymarcia. Poprzysięgli jednak, że dominacja plemion Ludzi oraz Voro-dańczyków się skończy i nastanie era Arox. Wrogowie Arox mówią, że dawna potęga się odradza i tylko bogowie mogą pomóc w jej powstrzymaniu. Gdy w oddali widnieją kolorowe sztandary Arox oraz wojownicze armie, wędrujące przez tereny Argatorii, słowa te są prawdziwe jak nigdy.



DIRANDIS

Wilki kroczące po Krainie Smutku. Wybrańcy Dawnych Bogów. Nieugięci.

Gardzą tymi, którzy ignorują boskie prawa i to, co stanowi o równowadze świata. W swych świątyniach oddają cześć bogom oraz przygotowują się do wielkich obrzędów, w czasie których wyłaniają czempionów spośród najbardziej doświadczonych wojowników. Ci pobłogosławieni weterani stają się dla Dirandis potężnym orężem, które prowadzi oddziały na wojnę, stając na ich czele. Wspomagani przez budzących trwogę magów oraz groźne drapieżniki, zwane Wilharami, prowadzą Dirandis do walki ze zrzucenymi w otchłań niewiernymi, o których bogowie chcą zapomnieć.





Czym jest Argatoria?

Argatoria to dynamiczna gra bitewna fantasy, pozwalająca ci się stać wielkim dowódcą, który, z pomocą wyjątkowych figurek Spellcrow, prowadzi swoją armię na wielkie wojny o dominację. Musisz wybrać, po której stronie staniesz i jakie wartości są ci bliskie - czy będą to armie zuchwałych, barbarzyńskich plemion Vaendral czy bogobojnych Dirandis? A może zdecydujesz się na armie wojowniczych Jaszczuroludzi Arox lub tajemniczych Sorgax? Bez względu na twój wybór, doświadczysz wspaniałych wrażeń, tocząc zażarte bitwy na rozległych polach Argatorii.



W grze spotkasz się z wieloma sytuacjami, w których będziesz musiał dobrze się zastanowić nad kolejnością aktywowania swoich oddziałów i zaplanować taktykę, dzięki której pokonasz przeciwnika. Czy twój oddział tylko się pomodli przed szarżą, czy może dodatkowo dołączy do niego jeden z Czempionów, lub nawet Generał, by zwiększyć pulę ataków?

Czy twój Generał wyda rozkaz silnemu oddziałowi, który jest już w trakcie walki wręcz, czy wolnemu oddziałowi, któremu zagraża szarża wroga? Czy twój Mag użyje czaru, by osłabić wrogą hordę, czy raczej teleportuje się, aby w kolejnym cyklu móc rzucić czar na znacznie groźniejszy oddział? Czekają na ciebie trudne decyzje, w których często będziesz musiał się wykazać rozważą, ale i wiedzieć, kiedy zaryzykować. Wykorzystując potencjał unikalnych zasad twojej armii, oddziałów oraz bohaterów, masz szansę na spektakularne zwycięstwo. Bądź jednak ostrożny. W **Argatorii** walki są niezwykle dynamiczne, więc nadmierna zuchwałość może doprowadzić do ostatecznej klęski twojej armii...



Do gry **Argatoria** potrzebujesz podręcznika, figurek, minimum 20 kostek sześciościennych na stronę, oraz miarki z podziałką centymetrową. Akcesoria te są dostępne w każdym sklepie hobbystycznym, dlatego nawet jeśli nie miałeś do tej pory do czynienia z grami bitewnymi, łatwo będzie ci się w nie wyposażyć. Armia może liczyć od 20 do nawet 500 podstawek, na których znajdują się zwykle jedna lub dwie figurki, jednak po wielu bitwach może się okazać, że ty i twoi przyjaciele będziecie mieli ochotę na jeszcze większe wojny z bardziej liczebnymi armiami! Na stronie spellcrow.com znajdziesz startery do każdej armii, liczące po 6 oddziałów i 4 bohaterów, które są optymalne na początek i pozwolą ci zapoznać się z zasadami.





Oprócz tego, otwiera się przed tobą pasjonujący świat malowania figurek w skali 10 mm, które – choć z początku mogą ci się wydać trudne – przekonają cię do siebie prostotą i drobnymi detalami. Możesz być zaskoczony, jak łatwo się przyzwyczaisz i dostrzeżesz urok tej skali!

Jak grać w Argatorię?

Gra *Argatoria* symuluje wielkie bitwy, rozgrywane się na obszarze krainy zwanej Argatorią, należącej do *Uniwersum Umbra Turris*. Każda armia w grze posiada swoją unikalną zasadę, która odzwierciedla jej charakter i daje określone bonusy. Każdy oddział i model pojedynczy w grze posiada zbiór indywidualnych charakterystyk oraz specjalne zasady, które mogą sprawić, że będzie mógł się np. skuteczniej modlić lub zyskiwać dodatkowe bonusy podczas szarży. Oddziałom towarzyszą bohaterowie, tacy jak magowie, potężni czempioni, generał armii, czy grupy dowódcze. Poza Liczbą Dowódczą (LD) u generała, nie posiadają oni charakterystyk, a wyłącznie unikalne zasady, pozwalające im rzucać czary, wspierać oddziały, czy stosować dodatkowe taktyczne zagrania, mogące przechylić szalę zwycięstwa.



Armia Dirandis gotowa do bitwy!

Tworzenie armii

Przed bitwą gracze ustalają wspólnie, jaka będzie punktacja armii (czyli ile punktów maksymalnie mogą kosztować ich armie) i przystępują do ich tworzenia. Tworzenie armii w grze *Argatoria* polega na wyborze oddziałów i bohaterów poprzez porównanie ich charakterystyk oraz zasad, które predysponują je do różnych działań.

Charakterystyki oddziałów są zwykle pierwszym elementem, na który należy zwrócić uwagę podczas tworzenia armii. Wartości cech oddziałów wahają się przeważnie od 2 do 15.

Pierworodni (Barbarzyńcy) - 13 punktów/podstawka
LD 7 - M 10 - WS 3 - S 3 - T 3 - A 2 - W 2

- **Liczba Dowódcza (LD)** – Określa, jak dobrze oddział się modli i jak długo zostaje na polu walki. Wysoka cecha LD oznacza, że modlitwy oddziału będą częściej wysłuchane, jednak wojownicy będą bardziej skorzy do ucieczki z pola bitwy. Niska cecha LD sprawia, że wojownicy są odporni na ucieczkę, ale ich szanse na udane modlitwy są mniejsze.
- **Mobilność (M)** – Wyrażona w cm. Określa bazowy zasięg ruchu lub szarży oddziału, do którego dodawany jest wynik dorzutu k6 (lub 2k6 w przypadku szarży). Większość oddziałów posiada cechę M równą 10.
- **Walka Standardowa (WS)** – Jej wartość określa, jakie wyniki musisz uzyskać na kościach podczas Testu Walki Standardowej, aby trafić przeciwnika i mieć szansę na jego zranienie. Zatem jeśli cecha WS oddziału wynosi np. 2, musisz uzyskać wynik 2 lub mniej.
- **Sila (S)** – Jej wartość określa, jakie wyniki musisz uzyskać na kościach podczas Testu Ranienia, aby zranić przeciwnika. Przed Testem Ranienia gracze porównują cechę S atakującego oddziału z cechą T atakowanego. Jeśli cecha S atakującego jest wyższa, dodaje tyle kości do pułi, ile wynosi różnica; jeśli jest niższa, odejmuje tyle kości, ile wynosi różnica; jeśli cechy są równe, puła się nie zmienia.
- **Twardość (T)** – Jej wartość jest porównywana z cechą S wrogiego atakującego oddziału przed Testem Ranienia, aby określić, ile kości atakujący zyska lub straci, zależnie od różnicy między cechami.
- **Ataki (A)** – Określa, ile bazowo kości do ataku ma jedna podstawka z danego oddziału. W większości przypadków ta cecha wynosi 2, co oznacza, że podczas ataku bazowa puła ataków, wynikająca z tej cechy, będzie wynosiła 8 (walczy zawsze pełny pierwszy szereg podstawek, chyba że oddział ma specjalną zasadę).
- **Witalność (W)** – Określa, ile punktów Witalności ma jedna podstawka z danego oddziału. W większości przypadków ta cecha wynosi 2, więc potrzeba dwóch udanych wyników w Teście Ranienia wykonanym przez wroga, aby podstawka zeszła z pola walki.



Wyższe parametry i potężne zdolności czynią oddział bardziej niebezpiecznym, a więc i droższym w wystawieniu. Każda podstawka, na której znajduje się od 1 do 2 modeli, kosztuje od ok. 10 do 30 punktów, natomiast modele pojedyncze są droższe.



Duże znaczenie będzie miał podział oddziałów, jeśli chodzi o liczebność. Minimalny oddział to szereg 4 podstawek, a maksymalny to 4 szeregi po 4 podstawki (w sumie 16 podstawek), więc gracz może kupić pełny oddział Amazonek i grać tzw. hordą, lub podzielić je np. na dwa oddziały po 8 podstawek. Oddziały dzielą się na kilka typów, a zasady określają, jak wiele oddziałów danego typu może (lub musi) znaleźć się w armii. W przypadku np. Oddziałów Rzadkich, których możesz mieć max. 4 w armii do 1500 pkt., warto zastanowić się nad bardziej liczebnymi oddziałami, aby wykorzystać ich potencjał w hordzie, a z Oddziałów Podstawowych, których może być nieograniczona liczba, stworzyć np. wiele małych oddziałów, które będą podejmowały szarżę i zajmowały walką kluczowe wrogie jednostki.

Cykl i akcje w grze

Cykl to jednostka czasu w grze, w czasie której gracze wykonują akcje wszystkimi swoimi oddziałami i bohaterami, a także rozstrzygają walki. Cykl rozpoczyna się ustawieniem Kości Akcji (czyli kostek k6 o tym samym kolorze) za każdym oddziałem i bohaterem oraz Testem Inicjatywy, określającym, który z graczy zaczyna jako pierwszy. Pierwszy gracz wykonuje rzut 2k6 zwany Rzutem za Aktywację – niższy wynik to liczba oddziałów, które musi aktywować. Aktywację oddziału oznacza się zdjęciem z niego Kości Akcji. Każdy oddział może wykonać jedną akcję w cyklu, taką jak ruch, szarża, lub walka. Oddziały mogą się też modlić o więcej trafień, więcej ran zadanych wrogowi, czy nawet o nieszczęście u wroga. Po aktywowaniu oddziałów, drugi gracz wykonuje Rzut za Aktywację i aktywuje dokładnie tyle oddziałów, ile wskazał niższy wynik. Gracze aktywują oddziały w ten sposób do momentu, aż żaden z nich nie będzie już miał Kości Akcji przy oddziałach.





Oddziały i bohaterowie są aktywowani w osobnych etapach, dlatego po aktywowaniu wszystkich oddziałów następuje drugi Test Inicjatywy, określający, który z graczy aktywuje swoich bohaterów jako pierwszy.

Pierwszy gracz aktywuje wszystkich swoich bohaterów, a potem drugi gracz robi to samo. Wszyscy bohaterowie mogą się ruszyć lub dołączyć do oddziałów, aby je wspierać. Wiele bohaterów posiada unikalne zdolności, które mają określony zasięg działania – czasem jest on wyrażony w cm, a czasem bohater musi być dołączony do oddziału, aby skorzystać ze zdolności. Magowie mogą dodatkowo rzucić czar i użyć przedmiotu, a Generał może spróbować wydać rozkaz oddziałowi, aby dać mu dodatkową aktywację przed końcem cyklu.



W grze rozpatrywane są wyniki równe lub MNIEJSZE – wyjątkiem są rzuty określające zasięg, czy Test Zimnej Krwi, który wymaga testu 2k6 i uzyskania wyniku równego lub większego niż cecha LD oddziału.

Jak malować figurki do Argatorii?

Gdy już wybrałeś swoją armię, oprócz zażartych bitew, które stoczysz z przyjaciółmi i na turniejach, czeka cię wiele godzin wspaniałego hobby, jakim jest modelarstwo i malowanie figurek. Modele do *Argatorii* są rzeźbione ręcznie w skali 10 mm, z niezwykłą dbałością o detale, i odlewane z wysokiej jakości żywicy. Każdy, kto nie miał wcześniej styczności z tak małymi figurkami, może być bardzo mile zaskoczony tym, jak przyjemnie i łatwo się je maluje. Po pomalowaniu kilku figurek wzrok przyzwyczaja się do ich rozmiaru, a błędy nie są tak widoczne, jak na figurkach w większej skali.



Aby pomalować swoją armię, potrzebujesz kilku podstawowych narzędzi: kilku pędzli modelarskich o różnych rozmiarach lub przynajmniej jednego pędzla o optymalnym rozmiarze (u wielu producentów jest to rozmiar 1, do detali) oraz kilku farb akrylowych. Są lepsze i gorsze farby na rynku – my używamy głównie tych z rangi Vallejo Model Color, jednak warto testować farby od różnych producentów i znaleźć najlepsze dla siebie. Jeśli twój wybór padł na jedną z barbarzyńskich armii, warto, abyś wyposażył się w specjalną farbę zwaną washem, która bardzo przyspieszy cieniowanie ludzkiej skóry – my korzystamy z washa Seraphim Sepia od Citadel Colour. Oprócz pędzla i farb, zaopatrz się także w nóż modelarski lub skalpel, podkład w aerozolu i lakier do figurek, zabezpieczający je przed ścieraniem się farby. Wszystkie wymienione materiały są dostępne w sklepach modelarskich.

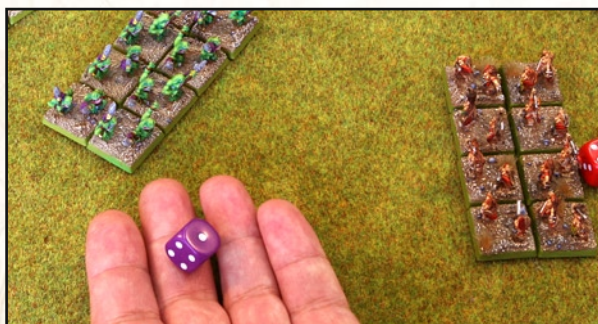


Przykładowa walka

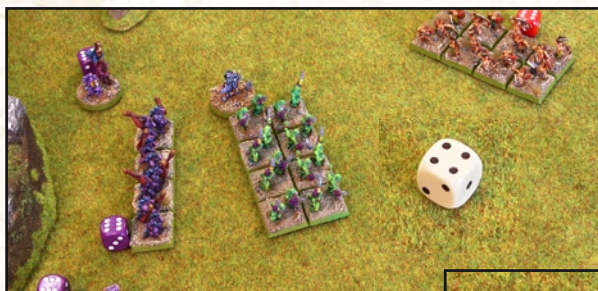
Poniżej prezentujemy, jak wyglądają zasady szarży oraz walki w grze *Argatoria*. Podczas gry wszystkie zasięgi można mierzyć przed wykonaniem działań. W grze używa się podziałki centymetrowej oraz kostek k6.



1. Oddział zielonoskórych Liagulian będzie przeprowadzał szarżę na Amazonki. Do oddziału został wcześniej dołączony bohater (okrągła podstawka). Każdy oddział posiada Kość Akcji, co oznacza, że jeszcze nie był aktywowany w tym cyklu. Jest kolej gracza Sorgax (fioletowe Kości Akcji).



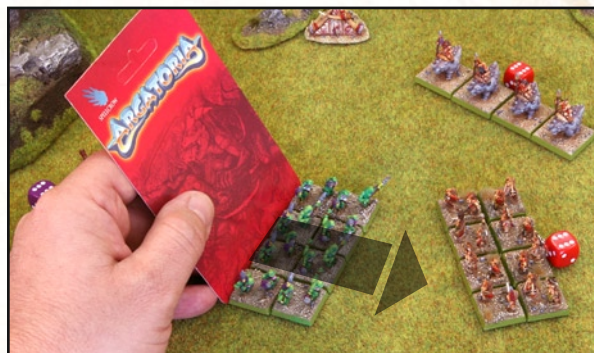
2. Zdejmujemy Kość Akcji oddziału, aby oznaczyć jego aktywację. Warto, by Kości Akcji były w innym kolorze niż kostki do rzucania. My do rzucania używamy białych. Kości Akcji jaszczuroludzi Sorgax są fioletowe, zaś barbarzyńców Vaendral czerwone.



3. Zasięg szarży to suma cechy Mobilność (M) oraz rzutu 2k6. Wykonaliśmy rzut. Liagulianie mają cechę M równą 10, a rzut to 4 i 3, co daje w sumie 17 cm. Jeśli wrogi oddział jest w zasięgu, szarża będzie udana.



4. Mierzmy zasięg. Od krawędzi oddziału Liagulian do najbliższej krawędzi wrogiego oddziału jest mniej niż 7 cm. Szarża może być przeprowadzona.



5. Przesuwamy oddział dokładnie na wprost. Możemy sobie czymś pomóc lub przestawiać podstawki pojedynczo. Po przestawieniu oddziału, musimy też pamiętać o dołączonym do niego bohaterze.



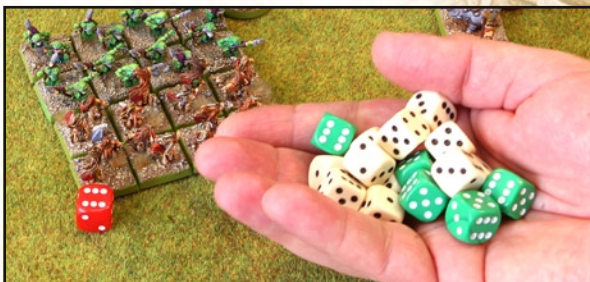
6. Zetknęliśmy się z wrogiem podstawkami. Oddział, który dotyka rogiem swojej podstawki do wrogiego oddziału, ma zawsze prawo decydować, kto dostawi się do walki. W tej sytuacji to Liagulianie dotknęli rogiem oddział Amazonek, więc to oni decydują, czy dostawią się do wroga czy nakażą to jemu. Co ważne, gdyby to Amazonki dotykały Liagulian swoim rogiem, to one miałyby wybór - mogłyby więc nakazać szarżującemu oddziałowi dostawić się do nich, lub same się do niego dostawić.



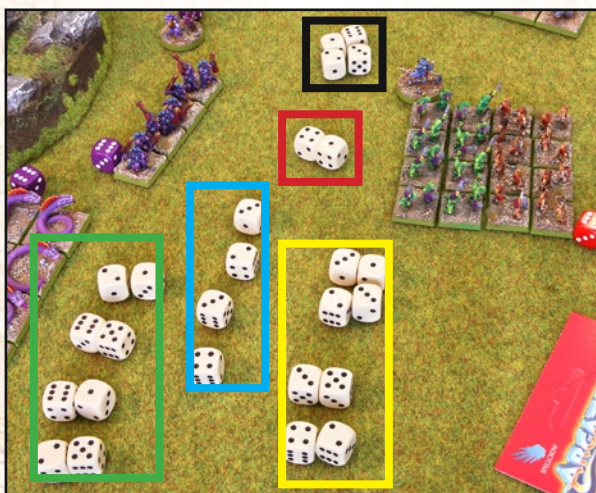
ARGATORIA



7. Gracz Sorgax zdecydował, że to Amazonki się dostawia. Teraz oba oddziały stykają się jak największą liczbą podstawek i mogą walczyć.



10. Pomimo niezbyt dobrej cechy Liagulian (WS 2) udało się nam uzyskać całkiem sporo kości do zadania ran. To zasługa specjalnej zdolności tego oddziału, pozwalającej na atak drugim szeregiem. Podczas szarży dodajemy +1 do Siły (S), więc teraz oddział ma S 4. Twardość (T) Amazonek wynosi 2, więc różnica wynosi 2, na korzyść Liagulian. Dodajemy więc jeszcze dwie kości do puli ranienia i wykonujemy rzut.



- 8. Liagulianie mają cechę A 2. To oznacza, że każda podstawka ma 2 ataki. Mamy więc 8 kości.
- Oddział, nieważne jakiej wielkości, w większości sytuacji otrzymuje 2 dodatkowe kości za szarżę.
- Każda podstawka za pierwszym szeregiem daje podczas szarży 1 dodatkową kość - mamy więc kolejne 4 kości.
- Zasada specjalna Liagulian mówi, że zawsze walczy też drugi szereg. Są tam 4 podstawki, więc dodajemy 8 kości.
- Do oddziału jest dołączony bohater, który podczas walki dodaje 4 kości do puli.

Uzyskailiśmy łącznie 26 kości ataku. Teraz wykonujemy rzut na trafienie, zwany Testem Walki Standardowej.



9. Cecha WS Liagulian wynosi 2, co oznacza, że każdy wynik 2 lub mniej to udane trafienie. Każda 1 oznacza Podwójny Cios, co pozwala nam za każdą wyrzuconą 1 dodać jedną kość do ranienia. Bonusowe kości za wynik 1 oznaczyliśmy zielonymi kostkami. W ten sposób otrzymaliśmy pulę kości, którymi wykonamy rzut za zranienie wroga, zwany Testem Ranienia.



11. Aby zranić wroga, trzeba uzyskać wynik równy lub mniejszy niż cecha S atakującego oddziału. W szarży Liagulianie mieli S 4, więc odrzucamy wszystkie wyniki powyżej 4. Teraz widać, ile ran zadaliśmy - 9.



12. Jedna podstawka Amazonek ma Witalność (W) 2. Oddział stracił 9 punktów W, więc zdejmujemy od tyłu oddziału 4 podstawki, czyli 8 punktów W. Pozostały 1 punkt zaznaczamy kostką. Jeśli oddział Amazonek straci jeszcze w tym cyklu punkty Witalności, ten 1 punkt będzie wliczony. Jeśli nie, pod koniec cyklu należy zdjąć tę kostkę. Na szczęście w tej sytuacji możemy jeszcze wykonać rzut za obronę tarczami, które posiadają Amazonki.

Po tej walce następuje aktywacja kolejnego oddziału, ale o tym, dowiecie się z podręcznika z zasadami do gry *Argatoria*.

MALOWANIE ARMII

Nic nie robi takiego wrażenia, jak ładnie pomalowana armia na polu bitwy. Aby pomalować całą armię, trzeba poznać podstawy, by praca mogła pójść szybko i dać dobry efekt. Poniżej przedstawiamy nasze rady w zakresie przygotowania figurek oraz ich malowania. Na kolejnych stronach zobaczysz pomalowane armie i pomysły, które mogą cię zainspirować. Zaczynamy!



Na początek, modele trzeba umyć wodą z detergentem, aby je odtłuścić. Następnie, należy je pozostawić do wyschnięcia lub użyć suszarki.



Do odcięcia figurki od slotu, proponujemy użycie obciążek modelarskich. Przy pomocy skalpela należy wyrównać odciętą powierzchnię.



Podstawki plastikowe posiadają szczeliny, które najlepiej zamaskować przy użyciu plastra lub nakleić papier.



Na tak przygotowane podstawki możemy przykleić figurki. Można użyć kleju PVA lub superglue. Po solidnym przyklejeniu przechodzimy do nakładania piasku.



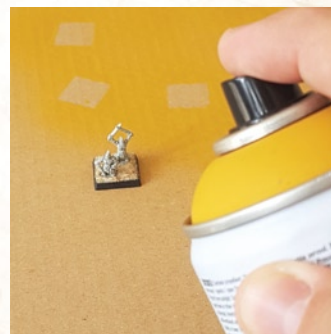
Za pomocą wykałaczki będzie nam łatwo nałożyć solidną warstwę kleju PVA.



Podstawkę ze świeżo nałożonym klejem zanurzamy w piasku i odstawiamy do wyschnięcia. Możemy też dodać większe kamyki jako małą dekorację.



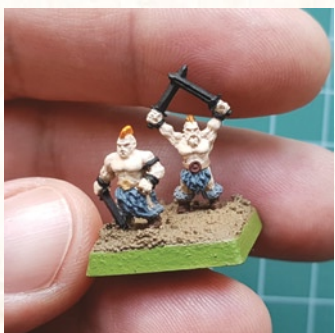
Tak przygotowana podstawka musi wyschnąć. Zdarza się, że czasem trzeba dodać kleju i piasku na prześwitujące miejsca.



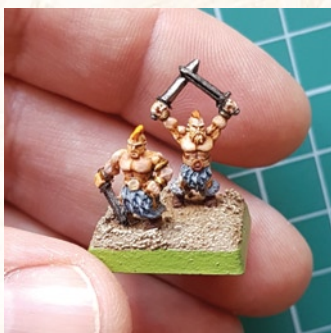
Kolor podkładu warto mieć zbliżony do kolorów, na jaki będzie malowany model. My wybraliśmy kolor musztardowy - w miarę łatwo nałożymy na niego kolory bazowe.



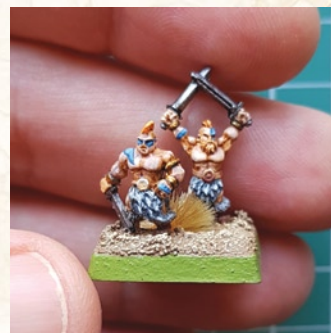
Po dokładnym wyschnięciu podkładu jesteśmy gotowi, by nakładać kolory bazowe. Kolory bazowe stanowią pewien podkład, który będziemy cieniować za pomocą farb o jaśniejszym odcieniu lub za pomocą washy, które wpłyną w zagłębienia, tworząc naturalny cień.



Każdy z elementów został pomalowany na kolory bazowe. Czasem trzeba kilku warstw, by kolor ładnie pokrył powierzchnię. Pamiętaj, by nie malować zbyt gęstą lub zbyt rozwodnioną farbą. Zbyt gęsta spowoduje, że powierzchnia będzie nierówna, a zbyt rzadka będzie wpływać w zagłębienia i nie będzie dobrze kryć.



Na modele nakładamy washę, który wpływa w zagłębienia. Po jego wyschnięciu malujemy kolorem cielistym wystające elementy ciała. Teraz za pomocą jaśniejszych odcieni farb rozjaśniamy wystające elementy reszty figurki. Rozjaśniamy też dodatkowo górne partie detali. Jaśniejszym kolorem farby wykonujemy drybrush podstawki.



Figurka jest prawie ukończona. Teraz możemy dodatkowo nałożyć jeszcze jaśniejszą farbę na każdy z wcześniej malowanych elementów. To sprawi, że detale będą znacznie bardziej wyraziste. Malujemy kolory tatuaży na ciemny odcień, a następnie na wystające elementy nakładamy jaśniejszy. Drobne, trawiaste dodatki i model gotowy!



Na rynku istnieje wiele firm produkujących farby. Każde mają swoich wielbicieli i przeciwników. My do figurek używamy farb akrylowych. Na co dzień malujemy farbami z serii Vallejo Model Color, ale są kolory, jak żółty czy czerwony, które pasują nam znacznie bardziej od innych producentów. Często farby, nawet od jednego producenta, mają różną konsystencję, trzeba więc je różnie rozcieńczać. Malujemy pędzelkami Spellcrow - sprawdź je, a pewnie kupisz więcej!

Bitewna furia

Aq-sigrix wpatrywał się w stojące przed nim wojsko różnokolorowych Arox. Wiedział, że gdy rozpęta się bitwa, wielu z nich nie wróci już do Słonecznych Miast, ale nie dbał o to. Był czempionem Arox, który niósł śmierć każdemu, kto stanie na drodze reptiliańskiej armii. Ci zaś, których prowadził, byli gotowi bez wahania oddać życie w zażartej bitwie przeciw zuchwałym plemionom Błękitnych. Tak nazywano potocznie plemię Dirandis, które zbyt wiele razy przeciwstawiało się Władcom Słonecznych Miast. Nadszedł czas, by pokazać tym wątłym istotom, jaka będzie ich przyszłość. Będą mogli wybrać śmierć lub niewolę - innej drogi dla nich nie ma.

Chwycił miecz z kamiennego ołtarza i z namaszczeniem przyklęknął na kolano. Wiedział, że teraz każdy z reptilian patrzył na niego i brał przykład z jego odwagi oraz opanowania. W oddali słychać było ryk Gridonów, na których Dirandis pędzili na spotkanie ze śmiercią. Tego był pewien i to otrzymają. Aq-sigrix wstał i uniósł miecz wysoko nad głowę.

Dźwięk bębnow zabrzmiął jak setki wprawionych w ruch wielkich młotów, które sprawiły, że wielka armia Arox przyjęła pozycję bojową. Furia, jaka narastała w oddziałach, była umiejętnie koordynowana przez dowódców, aby się skumulować i z pełną siłą eksplodować, gdy wrogie wojsko się zbliży. Aq-sigrix dostrzegł, że od lewej flanki armia Dirandis prowadziła do boju Giganta oraz dwa Elefantony. Wskazał swym mieczem wroga, a z tysięcy gardel wydobył się dźwięk powstrzymywanej furii. Oddziały reptilian i liagulian wystrzeliły w szale na nacierających barbarzyńców. - Dziś plemię Błękitnych pozna, czym jest gniew Arox - pomyślał czempion i dał znak, by opancerzone oddziały Złotej Straży natarły na lewą flankę. W oddali na wzgórzu jego generał prowadził trzy potężne Desaurosy, których ogromne sylwetki były niczym majestatyczne posągi, przebudzone, aby przynieść dziś zagładę butnym Ludziom.

Aq-sigrix zaczął powoli zmierzać w kierunku toczącej się bitwy, by dołączyć do oddziałów. Czuł jak jego krew gotuje się w żyłach i pozwolił, by jego ciało całkowicie ogarnęło uczucie wrzenia. Wszystko zaczęło się rozmywać, gdy biegł w szale na oddziały wroga. Gdy dołączył do walki, jego ogromny miecz ścinał głowy barbarzyńców niczym kosa młodą trawę. Był teraz ogniem wojny, wojownikiem, który jeśli nie zginie w bitwie, będzie musiał zginąć z rąk generała, gdyż życie bez wojny będzie wiecznym cierpieniem. Jego złotożółte ciało znaczyły blizny i rany, z których sączyła się obficie krew, lecz dopóki zabijał, mógł żyć. Gdy wykonywał kolejne cięcie, stał jego miecza napotkała opór, którego nie mógł zignorować. Spojrzał wściekle na tego, kto mu nie uległ.

Odziany w szare skóry barbarzyńca dzierżył niezwykle topór, a z jego błękitnych oczu bił lodowaty blask. Misterne runy i ogromny znak oka zdobiły jego pas. Wściekłość, jaka biła z jego twarzy, wzbudziła w Aq-sigrixie szacunek, gdyż tylko prawdziwy wojownik mógł stawić czoła czempionowi Słonecznych Miast. Zdecydował, że kości tego wroga będą mogły dołączyć do jego ozdób i będzie o nim wspominał, jeśli wróg wykaże się odwagą. Dwaj czempioni starli się w tytanicznej walce pośród swoich żywych i martwych towarzyszy. Ogromne bestie ruszyły do ataku, a w oddali widać było nadchodzące kolejne fale wojowników głodnych śmierci. Ten dzień miał być bardzo długi. Dla wielu ostatni...



Odwiedzając utchronicles.com przekonasz się, że Argatoria jest jedynie częścią wielkiego i złożonego uniwersum, którego losy spletają się w mrocznym mieście, zwanym Umbra Turreis...



Zapraszamy na stronę spellcrow.com, gdzie znajdziesz wszystkie dotychczas wydane figurki do gry **Argatoria**, a także startery do każdej z armii, które są idealne na początek twojej przygody z tym systemem.



spellcrow.com

ARGATORIA™



ISBN 978-1-914307-07-2



© 2021 Spellcrow Ltd., Wszystkie prawa zastrzeżone. Argatoria, Umbra Turris oraz nazwy własne bohaterów oraz krain są własnością Spellcrow Ltd. Figurki i akcesoria Spellcrow nie są zabawkami. Produkty Spellcrow nie są przeznaczone dla osób poniżej 16 roku życia.

