

Krótki trailer fabularny:

<https://www.youtube.com/watch?v=XstwCOzu-8k>

www.intotheedge.com

<https://www.kickstarter.com/projects/awakenrealms/the-edge-new-miniature-universe>

Świat

The Edge jest grą inspirowaną mroczną, steampunkową stylistyką osadzoną w postapokaliptycznej przestrzeni. Światem w którym rozgrywa się akcja rządzą kapłani będący pośrednikami między społeczeństwem, a bogiem technologii – Jedyndym. Przestrzeń uniwersum została zniszczona przez deszcz meteorytów, który według ideologii Kapłanów stanowił dzień sądu będący karą dla ludzkości za odejście od zasad wyznaczonych przez boga technologii. Kapłani Jedyndego już na dekady przed kataklizmem wieścili nadejścia Dnia Sądu, jednak nikt nie traktował tych przepowiedni poważnie.

Po apokalipsie ludzkość, ze względu na strach przed spełnioną przepowiednią, całkowicie oddaje się wierze w Jedyndego. Społeczeństwo prowadzone przez Kapłanów dokonuje technologicznych cudów. Zbudowanie siedmiu ostoji w przestrzeni zniszczonej przez apokalipsę, które chronią populację przed niebezpieczeństwami staje się czynem realnym tylko pod wodzą Kapłanów posiadających techniczną wiedzę.

Deszcz meteorytów nie przyniósł jednak tylko zniszczenia. W olbrzymich kraterach znaleziono niebieskie kryształy, surowiec o niezwykłych właściwościach, który po zetknięciu z wodą, smarami i kilkoma innymi cieczami natychmiast generuje olbrzymią temperaturę zmieniając daną ciecz w parę.

Zakon szybko przyswaja sobie wiedzę i umiejętności pozwalające stworzyć zaawansowaną technologię, która umożliwi wykorzystywanie właściwości kryształów. Przez kolejne dekady ludzkość przeżywa „złotą epokę”, a cywilizacja rozwija się mimo surowych warunków postapokaliptycznej przestrzeni. Ostoje skupione wokół kultu technologii i Jedyndego w stosunkowo krótkim czasie przerodziły się w metropolie liczące kilka tysięcy mieszkańców.

Każda z ostoji ze względu na swoje położenie oraz historyczne uwarunkowanie specjalizuje się w różnych dziedzinach przemysłu. Jedna ostoja dostarcza ludzkiej populacji żywności, inna specjalizuje się w dostarczaniu różnych stopów metali itd. Ostoje połączone są ze sobą olbrzymią siecią kolejową, dzięki czemu mają szansę na przeprowadzanie sprawnej wymiany towarów. System ten pozwala poszczególnym ostojom na jeszcze głębszą specyfikację.

Inwazja demonów

Złota epoka technologii i rozwoju cywilizacji The Edge dobiegła jednak szybko i brutalnie końca. Demony – zdobywcy światów przypomniły nowym pokoleniom wychowanym pod czujnym okiem Zakonu horror apokalipsy.

Demony dostają się do świata The Edge przez portale znajdujące się w różnych lokalizacjach, najczęściej w bardzo głębokich kraterach pozostawionych po deszczu meteorytów.

O ile cel najeźdźców jest prosty (zależy im na zdobyciu kolejnego świata i wykorzystaniu wszystkich jego surowców), to środki, których do tego używają są dobrze zaplanowane i wyrafinowane. Przed inwazją na każdy kolejny świat, Demony przygotowują się dostosowując narzędzia walki do przeciwnika tak, aby maksymalnie wykorzystać jego słabości.

Armia demonów podzielona jest na trzy kasty:

PRIME – kasta przewodząca siłami demonów, cechująca się najwyższą inteligencją. Demony te skupiają się przede wszystkim na planowaniu kolejnych inwazji i tworzeniu strategii bojowych, używają magii krwi, posiadają możliwości rzucania czarów oraz wykorzystują moc kryształów.

TERROR – kasta skupiająca się na niszczeniu morale przeciwników, wykorzystywaniu ich słabości i strachu. Przed każdą inwazją dostosowują swoje ciała tak, aby negatywnie oddziaływać na wszystkie zmysły przeciwnika. Działają poza linią frontu cierpliwie nękać wybrane jednostki. Swoją grę potrafią prowadzić miesiącami łamiąc psychikę ludzi i doprowadzając ich do całkowitego szaleństwa. Demony te spełniają również rolę zwiadowców i sabotażystów.

BRUTE – kasta, której celem jest fizyczna walka. Brute są tradycyjnymi wojownikami, którzy dbają o honor i stawiają sztukę wojny ponad wszystko. Ta kasta najczęściej wywołuje nieporozumienia i konflikty w armii demonów. Ich metody walki są czyste, Brute gardzą zarówno magią wykorzystywaną przez Prime, jak i działaniem kasty Terroru. Nie oznacza to jednak iż są litościwi wobec ludzi, wręcz przeciwnie, bardzo brutalnie rozprawiają się ze swoimi przeciwnikami.

Działania demonów są dobrze zaplanowane, a każda z kast wykorzystuje konsekwentnie swoją rolę do całkowitej anihilacji przeciwnika. Przeniesienie jednostek między portalami jest czasochłonne i wymaga od Demonów dużego wysiłku, stąd inwazja jest zaplanowana długoterminowo, wymaga umiejętności strategicznych i cierpliwości.

Konflikt demonów z zakonem:

W pierwszych latach walkę Demonów z Zakonem trudno było nazwać nawet konfliktem, była to masakra sił zakonu. Zakon, który przez lata nie rozwijał technologii wojennej, w trakcie pierwszych bitew nie odniósł najmniejszego zwycięstwa. Tradycyjne bronie nie były w stanie przebić grubych skór demonów, a magia kasty Primów jedynie utrudniała sprawę.

Zakon tracił kolejne strefy wpływów: wsie przyczółki i co najgorsze, kopalnie kryształów. Dopiero nowopowstałe struktury Świętych Rycerzy kładące nacisk na dyscyplinę i siłę ludzkiego ciała, łącząc to z zaawansowaną techniką, jaką był na przykład zaawansowany technologicznie pancerz rycerzy dający im nadludzką siłę podczas walki wręcz oraz metodami walki opartymi na statyce, dały nadzieję ludzkości na podjęcie skutecznej walki z demonami.

Zakon mimo to nie był w stanie wygrać żadnej bitwy. Z roku na rok linia frontu zbliżała się coraz bardziej do pierwszej z siedmiu ostoi położonej najbliżej epicentrum dawnego deszczu meteorów oraz miejsca z którego wyłaniają się Demony – Eld-Hainu.

Od początku inwazji minęło już wiele lat, w tym czasie zdążyło się już wychować nowe pokolenie, które od początku życia było szkolone do walki z najeźdźcą.

Eld Hain

Eld Hain jest jedną z siedmiu ostoi („Refuges”) ludzkości, wielkich miast, które zostały wybudowane po kataklizmie (Day of Judgment). Dzięki technicznej wiedzy kapłanów, miasta udało się odizolować od surowego i zniszczonego świata pełnego niebezpieczeństw i utworzyć miejsca, które potrafiły zapewnić bezpieczeństwo żyjącej tam populacji. Ostoje zaczęły się rozrastać w niesamowitym tempie. W warunkach postapokalipsy, z czasem stały się „metropoliami”, w których zamieszkiwały setki tysięcy ludzi.

Każda ostoja, pomimo fanatycznego oddania Jedynemu, posiada pewien stopień autonomii w zakresie sprawowanych rządów, co często prowadzi do niewielkich wewnętrznych konfliktów interesów. Każda z ostoj ze względu na swoje położenie oraz historyczne uwarunkowanie specjalizuje się w różnych dziedzinach przemysłu. Jedna ostoja dostarcza ludzkiej populacji żywności, inna specjalizuje się w dostarczaniu różnych stopów metali itd. Ostoje połączone są ze sobą olbrzymią siecią kolejową, dzięki czemu mogą prowadzić ze sobą handel.

Eld Hain jest ostoją położoną najbliżej epicentrum kataklizmu, a co za tym idzie, najbliżej złóż kryształów. Ta metropolia wyspecjalizowała się więc w zbieraniu kryształów i tworzeniu wszelkich wyrobów opartych na ich obróbce. Ze względu na swoje właściwości kryształy stanowią niekończące się źródło energii. Metropolia zaopatruje w kryształy cały zakon, co czyni Eld Hain jedną z najważniejszych ostoj. Eld Hain znane jest również z olbrzymiej wieży, która co jakiś czas wysyła pewną ilość energii generowanej przez kryształy w niebo. Cała procedura ma za zadanie rozpędzić chmury burzowe, które ciągle zbierają się nad miastem ze względu na olbrzymie skupienie kryształów w jednym miejscu.

Jedyny:

Jedyny jest autokratycznym bogiem, który stanowi uosobienie technologii. Do tej pory nie ujawnił się jednak w świecie. Nie czyni cudów względem ludzkości, ani w żaden sposób nie objawił swojego istnienia. Mimo to kapłani nieustannie podtrzymują

propagandę, wedle której wszystkie technologie oraz Dzień Sądu są jego dziełem. Ze względu na brak najmniejszych dowodów na istnienie Jedyne go kapłani mogą po prostu kłamać dla utrzymania władzy nad ludzkością. W tym momencie nikt tego nie wie, aczkolwiek coraz częściej pojawiają się szept, że jedyny tak naprawdę nie istnieje. Według niektórych jest tylko wymówką zakonu, żeby trzymać twarde rządy nad całą ludzkością. Wiara społeczeństwa po latach fanatycznego oddania Jedynemu i Kapłanom zaczyna przechodzić kryzys. Niepewności społeczeństwa są jednak prawie niezauważalne, ponieważ wszelkie wypowiedzi poddające w wątpliwość dogmaty jedynej wiary są karane natychmiastową śmiercią.

Bitwa o Eld Hain:

Znajdujemy się w momencie historii, w którym inwazja demonów rozpoczęła się już jakiś czas temu i ludzkość zdążyła doznać srogich porażek. Pomimo niesamowicie szybkiego rozwoju technologii wojennej, pełnej mobilizacji wszystkich osto i oraz powstania zakonu świętych rycerzy, nie udało się wygrać ani jednej bitwy przeciwko demonom.

Tracono przyczółek za przyczółkiem, kopalnie kryształów, kolejne połączenia linii kolejowych. Żadna z siedmiu osto i jeszcze nie upadła, jednak świat staje przed coraz większym zagrożeniem.

Na tym etapie akcji armia demonów zbliża się do Eld Hainu . Gdy pierwsza osto ja upadnie, nic już nie będzie w stanie uratować Zakonu pozbawionego kryształów. System działa znakomicie dzięki wysokiej specjalizacji każdej z Ostoi, jednak w momencie, w którym zabraknie jednej z nich, pozostałe zostaną pozbawione towarów niezbędnych do dalszego rozwoju, a nawet przeżycia.

Nienasyce ni (Faceless) są rasą, która również weźmie udział w bitwie o Eld Hain, przypadkowo krzyżując szyki demonom. Poniżej dokumentacja tej rasy:

Pierwszy Nienasycony

Narodziny pierwszego z Nienasyconych są dziełem przypadku. Kiedy inżynierowie Zakonu użyli do napędzenia jednej ze świętych maszyn kryształu, w którym – nieświadomie dla kapłanów - uwięziona została esencja duszy umierającego na polu bitwy człowieka, machina zaczęła obrastać żywą tkanką, zyskała samoświadomość i wkrótce zniknęła z zakonnych laboratoriów. Co dalej działało się z konstruktem, który stał się pierwszym Nienasyconym, stanowi wciąż tajemnicę dla archiwistów Zakonu.

Morfologia:

Nienasyce ni są istotami stanowiącymi połączenie elementów mechanicznych i obrastającej je żywej tkanki, dzięki której cała ich konstrukcja może poruszać się i działać z zabójczą precyzją. Potrafią one kształtować swoje biomechaniczne ciała, przemodelować je i rozbudowywać, by lepiej dostosować się do warunków i otoczenia.

Tym, co napędza mechaniczny szkielet i żywą tkankę jest znajdujący się w obszarze odpowiadającym klatce piersiowej stworzenia kryształ, w którym uwięziona została esencja żywej istoty. Esencja pochodzi zazwyczaj z człowieka, ale archiwisci zakonni potrafią przywołać przykłady, kiedy była to dusza zwierzęcia lub konglomerat kilku różnych jaźni tworzył Nienasyconego. Prócz głównego kryształu, Nienasycceni potrafią używać też pomniejszych, pozbawionych esencji, do napędzania poszczególnych elementów swoich metalowych konstrukcji.

Przysłowie powiada, że oczy stanowią zwierciadło duszy. Nie można odnieść go jednak do Nienasyconych, którzy nie posiadają ani oczu, ani duszy jako takiej. Pomimo tego, odznaczają się doskonałą świadomością otaczającej ich rzeczywistości, wyczuwając doskonale zarówno teren, jak i obecność pozostałych istot żywych, od niewidocznych gołym okiem bakterii po istoty obdarzone własną świadomością.

Cel:

Według raportów Zakonu oraz niezależnych obserwacji Demonów, jedynym celem tych tajemniczych istot jest ciągłe żerowanie na ciałach i duszach żywych istot oraz dalsze kształtowanie i doprowadzanie do perfekcji własnych konstrukcji.

Zachowanie:

Nienasycceni zdają się odczuwać niepokonany i nienasykalny głód. Przez cały czas przemierzają pustkowia w poszukiwaniu żywych istot, których ciałem – ale też i duszą – mogłyby się pożywić. Zdobyta w ten sposób materia biologiczna i esencja duchowa służy im później do podtrzymywania swoich form cielesnych i stanowi budulec dla wzrostu, przetwarzania i przemodelowania własnych ciał. Wydają się nie posiadać wspomnień osób, których dusze są uwięzione w stanowiącym ich rdzeń kryształ, pozostając jedynie obojętnymi i pozbawionymi emocji drapieżnikami. Dowiedziono jednak, że istoty potrafią przejąć z esencji życiowej wspomnienia i umiejętności swoich ofiar. Najpotężniejsi z Nienasyconych potrafią, jeśli wierzyć opowieściom tych, którzy przysięgają, że je widzieli, wydierać dusze z ciał wciąż jeszcze żyjących istot lub pomniejszych, słabszych Nienasyconych.

Ci, którzy przeżyli spotkania z większymi ich grupami świadczą, że potrafią oni porozumiewać się na poziomie podświadomości lub być może grupowej świadomości, często na dalekie odległości. Nienasycceni nie próbowali nigdy kontaktować się z nikim poza innymi przedstawicielami swojego rodzaju.

Każdy z Nienasyconych jest w stanie pochłonąć esencję życiową zabitej bądź niedawno zmarłej istoty, a następnie wykorzystać ją w swojej własnej ewolucji, do napędzania samych siebie lub do stworzenia nowego Nienasyconego.

Jak zabić Nienasyconego?

Fizyczna forma Nienasyconego potrafi być pokonana w walce podobnie jak ciała innych, humanoidalnych stworzeń – poprzez dekapitację, odcięcie kończyn lub dalece posunięte rozczłonkowanie całej struktury. Najpewniejszą metodą jest odseparowanie od reszty ciała lub zniszczenie krystalicznego rdzenia. Odzyskane w ten sposób kryształy powinny zostać zniszczone lub przechowywane z dala od wszelakich mechanizmów, dzięki czemu spaczona esencją duchową kryształy nie przejmą ponownie kontroli nad metalowym

ciałem i nie odbudują się na nowo, nie są bowiem w stanie oddziaływać na inny materiał niż metal –drewno, kamień czy płótno. Raz przebudzone, potrafią wykorzystywać te i inne materiały jako elementy swoich złożonych konstrukcji.

Nienasyceń mogą umrzeć także z głodu. Doprowadzeni do agonialnego stanu z braku pożywienia, żerują na innych osobnikach swojego rodzaju, a także na małych istotach żywych. Nie tylko na niewielkich zwierzętach, ale nawet na roślinach lub koloniach bakterii, dzięki czemu są w stanie szybko ogołocić z życia szerokie połacie terenu, wciąż poszukując materii do nasycenia swojego niekończącego się głodu.

Biorąc pod uwagę, że Nienasyceń zużywają materię i energię życiową tylko wtedy, kiedy poruszają ciało, wypracowały one metodę na oszczędzanie cennej materii. Potrafią hibernować i spędzać długi czas w uśpieniu, nawet będąc pochwyconymi, kiedy mają świadomość, że nie będą w stanie zwyciężyć w walce. Tylko one same lub potężniejszy Nienasycony jest w stanie przebudzić je ze stanu uśpienia.

Tematyka opowiadania i chronologia przebiegu bitwy:

Opowiadanie konkursowe wejdzie do zbioru opowiadań „Bitwa o Eld-Hain”. Fabuła książki prowadzona będzie z perspektywy każdej rasy, pokazując ich własne motywacje oraz spojrzenie na rzeczywistość. Jedynie Nienasyceń, ze względu na swoją specyfikę, zostaną opisani z perspektywy obserwatora.

Każde opowiadanie będzie kolejno dokumentować chronologiczny przebieg bitwy popychając akcję do przodu. Ostatnie opowiadanie cyklu będzie opisem końca walk. Poniżej znajduje się spis najważniejszych rozdziałów bitwy.

Większość z nich może zostać opisana z perspektywy Zakonu lub Demonów. Tylko dwie części mogą być stworzone w oparciu o sylwetki Nienasyconych.

Przesłane opowiadanie może, ale nie musi poruszać jednego z przedstawionych poniżej wątków:

1. Przed bitwą:

- Skauce zakonu dowiadują się o armii Demonów zbliżającej się do Eld-Hain
- Mobilizacja wojsk zakonu
- Działania kasty Terroru w celu osłabienia Eld-Hainu / poszczególnych ważnych osobowości
- Kwestie religijne – Jedyne, Bóg Technologii

2. Obleżenie:

- Skrajnie negatywne nastroje ludności wewnątrz Ostoi (zwątpienie w Jedyne, który „nic nie robi”) – próba utrzymania porządku

- Próba przedostania się do obleżonego miasta oddziału Świętych Rycerzy w najnowszej wersji zbroi
- Działania kasty Terroru
- Planowanie ataku kasty Prime
- Konflikt pomiędzy kastą Brute / Prime dotyczący sposobu zdobycia Eld-Hain

3. Bezpośredni szturm Demonów

4. Turning point 1 – pojawianie się Nienasyconych

- zwabione dużą ilością życiowej esencji przybywają Nienasyconeni, które na dłuższy skupiają swoją uwagę na Demonach, niwecząc ich szturm
- magia oraz działania kasty Terroru nie działają na Nienasyconych, dopiero kasta Brutów odpięra atak

5. Drugi szturm, ostoja na granicy wytrzymałości

6. Turning point 2: Przybycie Aniołów Śmierci

- Anioły śmierci przylatują z niebios, na dłuższą chwilę odwracają los bitwy
- Nikt nikt nie wie, skąd wzięły się Anioły. Ludzie entuzjastycznie myślą, że zostały zesłane przez Jedyne. Morale powraca.
- Po chwilowej walce nagle, z z niewiadomych powodów, się dezaktywują

7. Demony powracają do ofensywy i są już na granicy zwycięstwa

8. Ludzkość w akcie desperacji, używa wieży burzowej Eld-Hain kierując promień energii na armię demonów powodując silne wyładowanie. Wieża po tym akcie ze strony mieszkańców Eld Hain zostaje zniszczona i już nie może zostać odbudowana. Od tego momentu nad Ostoją będzie tworzyć się burza

9. Po bitwie

- Zakon odniósł pyrrusowe zwycięstwo
- Demony muszą przygotować nową strategię (nie zakładały pojawienia się ani Nienasyconych, ani Aniołów Śmierci)
- Nienasyconeni rozwijają się i ewoluują dalej

Na czym jury zależy najbardziej:

- Duża dynamika
- Ciekawi, charakterystyczni bohaterowie (pozytywnie i negatywnie – zarówno po stronie Zakonu jak i Demonów)
- Nie przedstawiamy Demonów jako złych a Zakon jako dobrych. Są to po prostu inne rasy z innymi motywacjami (Demony potrzebują surowców, żeby przeżyć)

-Napięcie budowane od pierwszej strony

Przy kreowaniu bohaterów zapraszamy do inspirowania się naszymi modelami. Istnieje możliwość stworzenia własnego bohatera, który będzie pasował do uniwersum – jeżeli będzie wystarczająco dobry, może doczekać się również przedstawiającego go modelu.

Wyjątkiem jest prowadzenie narracji z perspektywy:

- Aniołów Śmierci

- Houndów

Te postaci nie mają osobnej perspektywy narracyjnej

Opisy modeli The Egde:



Berserker alfa

„Widziałem je raz, przemykające w ciemności... Od tej pory nie jestem w stanie spać spokojnie... One są... inne. Bardziej przerażające niż Demony. Je możemy zrozumieć, nawet jeśli stanowią ucieleśnienie zła... Tego, co kryło się za brutalną siłą tych stworzeń, nie byłem w stanie pojąć... Potrafią rozerwać człowieka na strzępy w ciągu kilku sekund i żerować na jego duszy – a nikt nie wie skąd przybyły i czego chcą. Niech Jedyny ma nas w swej opiece”



Ish

Ish, jedna z najbardziej prominentnych osobowości w kaście Prime, jest królową iluzji i manipulacji. Przybiera często postać młodej, fizycznie atrakcyjnej kobiety, choć jest w stanie wtłoczyć w percepcję tych, którzy na nią spoglądają dowolny wizerunek. Nikt tak naprawdę nie wie, jaka forma jest jej prawdziwą. Dzięki wdziękowi, charyzmie i manipulacjom jest w stanie łatwo nagiąć do swej woli słabsze, pozbawione celu

umysły. Jeden łyk z jej czary powoduje utratę resztek wolnej woli i budzi silne poczucie potrzeby służenia jej aż po wieczność i śmierć.

Ish jest łaskawa dla tych, którzy ją wspomagają – okazuje im wszystkim swą bezbrzeżną miłość. Dzięki temu zawsze znajduje wielu, którzy z ochotą staną się jej poplecznikami. Dzięki użyciu kryształów Ish jest w stanie wzmocnić ich bojowy potencjał.

Dla swoich wrogów zaś i tych, którzy się jej sprzeciwiają lub nie podporządkują się jej urokowi, Ish ma tylko bezbrzeżne okrucieństwo. Nic nie sprawia jej większej przyjemności niż torturowanie ich na wszelkie możliwe sposoby, zarówno fizyczne jak i psychiczne.



Kultysta Grozy (KASTA TERRORU)

Przyjmując postać stworzeń i zwierząt, które w kulturze podbijanego świata postrzegane są jako nieprzyjemne, straszne lub nieczyste, kultysty grozy używają szeregu specjalnych przedmiotów, by niszczyć morale przeciwnika, siać strach, zamęt i grozę w jego szeregach i wykonywać operacje za liniami wroga. Jednym z takich przedmiotów jest specjalne kadzidło. Czerwone opary spalanej w nim mieszanki ziół wywołują uczucie niepokoju wśród tych nieszczęśników, których nozdrza miały okazję wciągnąć do je płuc.



Anioł Śmierci

Kiedy resztki ludzkości straciły już wszelką wiarę w zwycięstwo, w ostatniej, decydującej godzinie z niebios zeszyły one – stworzone z nieznanymi materiałami i napędzane zaawansowaną, nie w pełni zrozumianą technologią opierającą się na właściwościach kryształów, uderzyły w skupiska Demonów, rozdzierając z zabójczą precyzją ich ciała zębami mechanicznych kos.

Niewiele wiadomo o ich pochodzeniu – oficjalnie wiadomo, że są one personifikacjami Jedynego, a ich obecność to dowód na jego obecność i wsparcie w wojnie z Demonami. Niektórzy szeptają jednak w tajemnicy, że są one poczynionymi w tajemnicy przez kapłanów Jedynego konstruktami, wypuszczonymi na pola bitew w ostatniej chwili. Technologia jednak użyta w ich konstrukcji jest bardziej zaawansowana niż jakkolwiek inna, używana do napędzania zakonnych machin.

Jakkolwiek nie byłaby prawda – pozostają one najpotężniejszą bronią w rękach Zakonu. Ich obecność na polu bitwy zwiastuje zniszczenie i śmierć dla wszystkich, którzy ośmielili się stanąć przeciw wyznawcom Jedynego.



Pielgrzym

Dla tych, którzy kwestionują słowa Jedynego i jego Zakonu jest tylko jedna kara – śmierć. Jednakże grzesznicy, których wina nie jest tak ciężka otrzymują możliwość wyboru – odbyć pokutę za swe grzechy, przyjmując rolę górnika lub pielgrzyma. Niewielu decyduje się na drugą możliwość, nawet mając świadomość, że pierwsza z nich oznacza w najlepszym przypadku kilka lat pracy ponad siły w kopalni kryształów. Los taki wydaje się jednak o wiele lżejszy niż los pielgrzyma – udział w krucjatach przeciwko Demonom, za wyposażenie mając jedynie ciężką, mechaniczną włócznię i własną, odkrytą pierś.

Większość nieszczęśników ponosi śmierć w pierwszej potyczce, jaką przyjdzie im stoczyć, ale ci, którym Jedyne okaże swą łaskę i przeżyją na tyle długo, by z Jego imieniem na ustach przynieść śmierć siedmiu jego wrogom, zyskują rozgrzeszenie oraz otrzymują wolność i sumę, która pozwoli im na godziwe życie przez kilka lat. Zazwyczaj tylko ci, którzy nie mają nic do stracenia - mordercy, zdrajcy i szaleńcy – wybierają drogę pielgrzymki.



Snajper

W obliczu nowego zagrożenia w postaci demonicznej inwazji, większość broni dostępnej dotychczas okazała się niewystarczająca, by sprawnie mu się przeciwstawić. Konwencjonalne strzały i bełty nie miały dostatecznie wielkiej siły, by przebijać twarde, demoniczne pancerze. Stojąc przed potrzebą opracowania nowej broni zasięgowej, której siła i zasięg byłaby w stanie zmienić oblicze bitwy, kapłani opracowali ciężką, mechaniczną kuszę i egzoszkielet, dzięki któremu możliwe jest swobodne posługiwanie się nią.

Snajperzy stali się szybko ważnym elementem zakonnej armii, zalewając przeciwnika gradem pocisków wystrzeliwanych z dalekiego dystansu.



Święty Rycerz

„Jeśli Jedyne jest ze mną, kto może się ze mną równać?”

Święci Rycerze stanowią elitę wśród wojowników Zakonu – ich niezrównana siła fizyczna w połączeniu z technologicznie zaawansowanym, ciężkim pancerzem czynią z nich brutalną i niepowstrzymaną formację na polu bitwy. Jedynie najczystszy duchem i najbardziej oddani wierze członkowie społeczności mogą otrzymać przywilej noszenia Świętego Pancerza. Ich siła woli i dyscyplina są kształtowane i szlifowane poprzez

nadludzko ciężki trening, dzięki któremu jednak stają się doskonałą, niezawodną bronią, stworzoną z połączenia ciała, maszyny i wiary.



Brute

Brute to przerażający, ale i honorowi żołnierze z Kasty Brute, którzy wraz z główną siłą demonicznej inwazji wyszli z Portali. Okryci twardą zbroją stworzoną z twardych jak stal kości i czaszek bestii, które własnoręcznie zabili na jednej z planet, które padły ofiarą poprzednich inwazji, stanowią one żywe świadectwo swych niezrównanych zdolności bojowych. Tylko najpotężniejsi z potężnych są w stanie zabić stworzenia, których ciała nie są przebijane konwencjonalną bronią. Ich maczugi, stworzone z tego samego materiału co zbroje, z łatwością kruszą pancerze i kości tych, którzy staną na ich drodze.