

Vérangyalok



by Dreamer88

Az Angyali Hadtest

A könyv ezen része leírja azokat az erőforrásokat, amiket a Vérangyalok használnak – a fegyvereiket, az osztagaikat és néhány különleges karaktert. Mindegyik bejegyzés leírja az osztagot és megadja azokat a különleges szabályokat, amelyekre szükséged lesz ahhoz, hogy a játékaiddban használhasd őket. A sereglista ezekre a bejegyzésekre hivatkozik. Az Angyali Hadtest szekció második része leírja a Vérangyalok fegyvereit és felszereléseit. A különleges felszerelési tárgyak az adott osztag bejegyzésénél találhatóak, a gyakoribb felszerelési tárgyak leírása viszont a saját szekciójában található.

Vérangyal speciális szabályok

A Vérangyal sereg néhány olyan különleges szabályt is használ, ami több osztagra is vonatkozik, mint ahogyan az a bejegyzéseikben is fel lesz tüntetve. Ezek a szabályok itt kerülnek leírásra. Ha egy speciális szabály leírása nem szerepel itt, vagy az egység leírásánál, akkor megtalálod azt az alap Warhammer 40.000 szabálykönyvben.

Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear)

A Vérangyaloknál automatikusan sikerül az összeállítás teszt és még akkor is tehetnek ilyen tesztet, ha az osztag fél erő alatt van, bár a többi kitétel érvényesül. Általában ha egy osztag összeáll, akkor nem mozoghat és mozgottnak számít attól függetlenül, hogy mozogtak vagy sem, de ezek a kitételek nem érvényesek azokra a modellekre, akik rendelkeznek ezzel a speciális szabállyal.

Ha a Vérangyalokat elkapja egy előrenyomulás, akkor nem pusztulnak el, hanem rendesen tovább harcolnak. Ha ez történik, akkor az osztagra érvényen a Nincs visszavonulás! szabály a harcnak ebben a körében és ezért akár extra veszteségeket szenvedhetnek.

Azokra az osztagokra, akik nem teljesen Vérangyalokból állnak is érvényes ez a szabály, amíg legalább egy Vérangyalt tartalmaznak.

Harci Alakulat (Combat Squad)

Azok a tízfős osztagok, akik rendelkeznek ezzel a szabállyal átrendeződhetnek két ötfős, úgynevezett Harci Alakulattá. Például egy tízfős Terminátor Osztag harcolhat tízfős osztagként vagy átrendeződhet két ötfős Harci Alakulattá.

A döntést, hogy Harci Alakulattá rendeződik az osztag, valamint hogy melyik modell melyik Harci Alakulatba kerül az osztag felhelyezésénél kell meghozni. Mindkét Harci Alakulatot felhelyezheted különböző helyeken. Ha úgy döntesz, hogy egy osztagot Harci Alakulattá alakítasz akkor onnantól minden játékszempontból két külön osztagnak minősülnek.

Angyalszárnyak (Descent of Angels)

A Vérangyalok temperamentumuknál és érvonaluknál fogva már rég mesteri szintre emelték a háti rakétás légi támadások művészetét. A véget nem érő gyakorlásnak köszönhetően egy háti rakétás Vérangyal osztag olyan pontossággal képes földet érni, amelyre más seregek csak csodálattal és félelemmel tekinthetnek.

Azok a Vérangyalok, akik rendelkeznek ezzel a szabállyal újradobhatják a tartalékdobásukat, ha Becsapódás (deep strike) szabály szerint érkeznek. Továbbá a kivételes precizitásuknak köszönhetően eggyel kevesebb D6-ot dobnak szóródáskor (normál esetben 1D6).

Vérszomj (The Red Thirst)

Habár minden Vérangyal próbálja visszafojtani, a vérszomj mindig ott ólálkodik a lelke legszélén és bármikor megállíthatatlan őrgöngésbe kergetheti. Néha viszont túl erős a csábítás és a normál esetben épelméjű katonák az örület markában találják magukat és feladnak minden jól kidolgozott csatatervet.

Miután minden egység pályára került, de még mielőtt a Felderítő (Scout) mozgások megtörténnek és elkezdődik az első kör, dobj minden olyan osztagod után D6-al, amely rendelkezik ezzel a szabállyal (beleértve a tartalékban hagyott osztagokat is). Egy 1-es dobás esetén az osztagot magával ragadta a Vérszomj és az egész osztagra úgy kell tekinteni, hogy rendelkeznek az Ádáz Roham (Furious Charge) és a Rettenthetetlen (Fearless) szabályokkal a Nem Ismernek Félelmet képességük helyett a játék végéig.

Taktikai Osztag

Tactical Squad



Egy ilyen osztag tagjának lenni azt jelenti, hogy az illető bizonyította rátermettségét a háború minden területén. Ugyanis csak akkor kaphat helyet a Rendház Taktikai osztagaiban, ha már egyaránt bizonyított a Roham és a Pusztító osztagok tagjaként is. Egy Vérangyalnál további feltétel az is, hogy megzabolázza a lelkében rejlő dühöt és képes legyen önállóan a helyzetnek megfelelően cselekedni, nem pedig a benne rejlő vadállat ösztöneire hagyatkozni. Viszont nem mindenki érdemel ki magának ilyen pozíciót. Némelyeknek a véres közelharc túlságosan is hívogató – az ilyen csatatestvérek mindörökké a Rend Roham osztagaiban szolgálnak halálukig vagy ameddig a Sötét Őrület el nem ragadja őket. Mások egyszerűen nem rendelkeznek a kellő mentális rugalmassággal, hogy a szituációtól függően váltsanak a közelharc és a fegyveres támogatás között. Csakis a legjobb Vérangyalok szolgálnak a Taktikai osztagokban.

A legtöbb Taktikai Gárdista Boltert visel – a halál azon kegyetlen fegyverét, amellyel a Birodalmat alapozták. Az osztag félelmetes gyalogság elleni tűzereje továbbá kiegészül egy speciális fegyverrel, mint amilyen például egy lángszóró vagy egy melta puska, valamint egy nehézfegyverrel is. Leggyakrabban egy rakétavetőre esik a választás, de nem ritkák a specializáltabb fegyverek sem, mint például a nehéz bolter vagy a lézerágyú. Az ilyen osztagok minden tagja teljesen képzett és képes bármely fegyver forgatására. Éppen ezért a fegyverkiosztások nem állandóak, hanem rotálódnak a tagok között, így biztosítva, hogy mindenkinek a maximumon legyenek a képességei.

Mint ahogyan a nevük is sugallja, a Taktikai osztagok a legrugalmasabbak és legalkalmazkodóbbak a Vérangyalok sorai között. Jobban tudják ugyanis védeni a helyzetüket, mint a Roham osztagok és gyorsabban képesek új pozícióba kerülni, mint a Pusztító osztagok. Éppen ezért egy Taktikai osztag feladatát leginkább az adott szituáció, nem pedig egy kidogozott haditerv foglya meghatározni. Az

őrmester ugyan tisztában van a küldetésük céljával, de ennek elérésének a módja általában rá van bízva, nem pedig a Kapitány által előírva.

A Taktikai osztagok őrmesterei oly mértékű tapasztalattal rendelkeznek, hogy a tudásban és elismerésben csak a hadtest Kapitánya múlja felül őket. Nem ritka az sem, hogy egy tapasztalt őrmester több osztag vezetésével is meg legyen bízva, így lehetővé téve a Kapitánynak, hogy a csata egésze helyett csak annak egy fontosabb részletével kelljen foglalkoznia. Ha a Kapitány elesik vagy harcképtelenné válik, akkor a parancsnokság automatikusan és zökkenőmentesen a legtapasztaltabb Taktikai őrmester kezébe kerül. Csak egy ostoba ellenfél gondolja azt, hogy ez az előnyére válik – az őrmester tapasztalatbeli hiányát ugyanis bőven pótolja az elesett parancsnokáért való eltökélt bosszúvágya.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Űrgárdista (Space Marine)	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Őrmester (Space Marine Sergeant)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolter (boltgun), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Harci Alakulat (Combat Squad), Vérszomj (The Red Thirst)

Roham Osztag

Assault Squad

Az Roham osztagok alkotják a Vérangyalok közelharci erejének gerincét. Dübörgő háti rakétaikkal, tüzes szárnyakon szállva át a harcmezőn, ott csapnak le az ellenfélre, ahol az a legkevésbé számít rá.

A legtöbb Vérangyal a Felderítő kiképzése után az Roham osztagok között folytatja szolgálatát. Itt keverednek leginkább a Vérangyalok feladatai és kötelességei az örökölt képességeikkel és hajlamaikkal. A Roham osztagosok feladata ugyanis az, hogy közelharcban felülkerekedjen az ellenfeleiken, így kevésbé kockázatos ide osztani egy forrófejű újoncot, mint például egy Pusztító vagy egy Taktikai osztag sokkal gondosabb vagy taktikailag rugalmas pozíciójába. Továbbá minden Vérangyal rendelkezik egy bizonyos vonzalommal az égi harc iránt. Habár a mutáció, amely szárnyakat adott Sanguiniusnak soha nem ismétlődött meg, a Primarch repülés iránti szeretetét minden fia magában hordozza. Éppen ezért egy Vérangyal számára a háti rakéta nem egyszerű eszköz, hanem a testük kiegészítése, lelki kapocs atya és fiai között.

Habár az Roham osztagok felettébb gyakoriak a Vérangyalok soraiban, mégsem kell azt feltételezni, hogy többen lennének, mint a máshol. Mint ahogyan a Rendház felépítésének a többi része is, a Roham osztagok létszáma és felszerelése is a Codex Astartesben meghatározottak alapján történik, vagyis 2 Roham osztagot tartalmaz egy Hadtest és van egy tartalék Roham Hadtest. A Vérangyalok háti rakéták iránti vonzalma és közelharci orientáltsága miatt viszont nem nehéz kellő képzettséggel és elszántsággal rendelkező csatatestvért találni, aki betölti a Roham osztagok áldozatainak helyét. Így lehetséges, hogy a Roham osztagok akkor is teljes létszámon vannak, amikor a sereg többi része jelentős hiánnyal küzd.

Az, hogy ilyen létszámú mobilis és képzett Roham osztagos áll a rendelkezésére tovább szélesíti a Parancsnokok taktikai palettáját. Ha egy frontális támadás nem



bizonyul célravezetőnek a feladathoz, akkor alkalmazhat finomabb módszereket is, mint például oldalba támadás, rajtaütés vagy akár Viharsólyomból vagy Viharhollóból való bejuttatás.

Mivel akár egy Roham osztag is túl nagy fenyegetést jelent ahhoz, hogy figyelmen kívül hagyják, kettő vagy több osztag összehangolt támadása tömördek halálos taktikai lehetőséget rejt magában, ahogyan az ellenfél átrendezi védelmi vonalait a közeledő fenyegetés elhárítására. Csak a leghatalmasabb seregek remélhetik, hogy képesek minden megközelítési szöveget irányításuk alatt tartani, és még ők is nyithatnak egy hiba folytán rést a védelmükön átrendeződéskor. Nincs is másra szükség, csak arra az egy hibára és egy éber Roham őrmesterre, hogy végleg megváltozzon a csata menete. A háti rakéta által nyújtott mobilitásnak köszönhetően ugyanis, ami elterelésnek indul könnyen támogatható más osztagokkal, és így egy tapogató támadás pillanatok alatt átváltozhat mindent elsőprő támadássá.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Űrgárdista (Space Marine)	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Őrmester (Space Marine Sergeant)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egységtípus: Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), lánckard (chainsword), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), háti rakéta (jump pack)

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Harci Alakulat (Combat Squad), Vérszomj (The Red Thirst), Angyalszárnyak (Descent of Angels)

Pusztító Osztag

Devastator Squad



A Pusztító osztagok fontos részét képezik a Vérangyalok harci stratégiájának, távoli tűztámogatást nyújtva a Rend legpusztítóbb - ember által forgatható – fegyvereivel. Amikor a Taktikai és a Roham osztagok előrenyomulnak, azt olyan fedezettűz alatt teszik, amely elpusztítja a járműveket és lekaszálja az ellenséges gyalogságot a kulcsfontosságú objektívákról és pozíciókról. Éppen ezért a harc elég változékony egy Pusztító osztag számára. Az őrmesternek nemcsak megfelelő lőállást kell találnia, amit elfoglalhat az osztaga, hanem fontossági sorrendet is fel kell tudnia állítani – néha ugyanis a legfontosabb célpont a legkisebb, nem pedig a legnagyobb.

A Pusztító osztagok általában négy nehézfegyvert visznek magukkal, amelyek a küldetéstől függően változnak. Ezek lehetnek jármű elleni lézerágyúk és multi-melták vagy a gyalogságroncsoló nehéz bolterek és plasma ágyúk. Általában az osztag vegyes fegyverkiszereléssel száll harcba, hogy jobban tudjon alkalmazkodni a harc menetéhez, de vannak olyan Parancsnokok is, akik inkább a homogénebb kiszerelést preferálják, hogy a Pusztító osztag ellensúlyozza a sereg máshol fellelhető hiányosságait. Azok a csatatestvérek, akik nem viselnek nehézfegyvert egy bolterrel vannak felszerelve és észlelőként funkcionálnak, valamint fedezettűzet biztosítanak, így a Pusztítók lelkeikben egy nehéz Taktikai osztagot alkotnak, amely ugyanolyan alkalmas az ellenfelet középh távon és közelharcban is legyőzni.

Mivel a Vérangyalok harci doktrínája a folyamatos előrenyomulás, ezért nem nagyon engedhetik meg maguknak, hogy a Pusztító osztagok lemaradjanak a harc menetétől. Éppen ezért az ilyen osztagok elsőbbséget élveznek, amikor a szállító járművek kiosztására kerül a sor. A Land Raiderek, mivel jobban páncélozottak egy Rhinonál, sokkal szabadabban mozoghatnak a harcmezőn és képesek előrenyomulni a legnagyobb golyózáporban is, így biztosítva, hogy a Pusztító osztagok gyorsan és biztonságosan a megfelelő helyre kerüljenek.

Más

Rendeknél a Pusztító osztag az első állomása egy, a Felderítő kiképzését befejező, friss csatatestvérnek. Ezzel lehetővé válik, hogy az újonc megismerje a csatát immár Űrgárdistaként anélkül, hogy ki lenne téve a harc kaotikus forgatagának. Ezzel ellentétben a Vérangyaloknál a Pusztító osztagok tele vannak veteránokkal, akik eléggé kordában tudják tartani indulataikat ahhoz, hogy létfontosságú fedezettűzet biztosítsanak csatatestvéreiknek. Csak a legtapasztaltabb Vérangyal képes ellenállni a kísértésnek, hogy belevesse magát a küzdelembe, ha elkezd folyni a vér. Ettől függetlenül néha még a legnyugodtabb őrmester is engedhet a közelharc csábításának. Így, ha egy ellenfél túl közel merészkedik, akkor könnyen előfordulhat, hogy sokkal közelebbről ismerik meg a Pusztítókat, mint azt szeretné.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Űrgárdista (Space Marine)	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Őrmester (Space Marine Sergeant)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolter (boltgun), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), (az Őrmesternél [Sergeant] van egy Szignum [Signum] is).

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Harci Alakulat (Combat Squad), Vérszomj (The Red Thirst)

Veterán Osztag

Veteran Squad

Az a Vérangyal, aki kiemelkedően szolgál, az egy napon része lehet a Rendház nagy tiszteletnek örvendő Első (vagy Veterán) Hadtestének. Ezek a veteránok elő példaként szolgálnak a csatatestvéreik számára. Ők ugyanis az igazi mesterei az Űrgárdisták által viselhető számtalan fegyvernek.

Más egységekkel ellentétben a Veteránok saját maguk választhatják ki fegyverzetüket, nem kell egy tradíció vagy egy doktrína előírásait követniük. Ennek eredményeként a Vérangyalok közelharcra való hajloma szembetűnően látható az Első Hadtest felépítésében éppúgy, mint a Rend többi részében. Habár az Első Hadtest a Codex Astartes útmutatását követi, miszerint az osztagait szétesztja roham Veteránokra, más néven Vanguard osztagokra és taktikai Veteránokra, más néven Sternguard osztagokra, a Rend Sternguard osztagai mindig kevesebben lesznek, mint a Vanguard osztagok.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Veterán (Veteran)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Őrmester (Space Marine Sergeant)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés:

Vanguard Veterán Osztag: Erőpáncél (Power Armour), lánckard (chainsword) (az Őrmesternél [Sergeant] egy energia fegyver [power weapon] van), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Sternguard Veterán Osztag: Erőpáncél (Power Armour), bolter (boltgun), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Különleges Lőszer (Special Issue Ammunition): Minden alkalommal, amikor a Sternguard Veterán osztag lő, az őket irányító játékos kiválasztja, hogy melyik lőszerfajtát használják. Mindegyik különleges lőszer felülírja a bolter profilját (még azokat is, amelyek egy kombi fegyver része) az itt szereplő adatokkal. Az osztag minden tagjának ugyanazt a lőszert kell használnia.

Sárkánytűz Lövedékek (Dragonfire Bolts)				Pokoltűz Töltények (Hellfire Rounds)			
Táv	Erő	AP	Típus	Táv	Erő	AP	Típus
24"	4	5	Rapid Fire, Ignores Cover*	24"	X	5	Rapid Fire, Poisoned (2+)*
* Nem tehető fedezékmentő (cover save) az ilyen lövedékek ellen.				* Ez a fegyver mindig 2+-on sebez.			
Bosszú Töltények (Vengeance Rounds)				Kraken Lövedékek (Kraken Bolts)			
Táv	Erő	AP	Típus	Táv	Erő	AP	Típus
24"	4	3	Rapid Fire, Gets Hot!	30"	4	4	Rapid Fire

Speciális szabályok (minden Veterán): Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Harci Alakulat (Combat Squad), Vérszomj (The Red Thirst)

Csak a Vanguard Veterán Osztag:

Hősies Közbelépés (Heroic Intervention): A Vanguard Veteránok híresek arról, hogy mindig akkor és ott jelennek meg, ahol, és amikor a legnagyobb befolyással lehetnek a csata menetére. Ha egy háti rakétával felszerelt Vanguard Veterán osztag tartalékból érkezik a becsapódás (deep strike) szabályok szerint, akkor a játékos dönthet úgy, hogy az osztag egy Hősies Közbelépést hajtson végre – ezt azelőtt kell bejelentenie, hogy a szóródás kibórára kerülne. Ha így dönt, akkor az osztag nem lőhet (vagy futhat) abban a körben, amelyikben leérkezik, de cserébe rohamozhatnak (feltéve, ha elég közel vannak). Ez a képesség nem használható, ha egy Egyedülálló Karakter (Independent Character) csatlakozott az osztaghoz.

Terminátor Osztag

Terminator Squad



A Terminátor páncél a legkiemelkedőbb védelem, amit egy Űrgárdista élvezhet, semmi nem képes áthatolni rajta egy direkt lézerágyú találatot leszámítva. Valójában egy Terminátor olyan védelmet élvez, hogy még egy ilyen borzalmas találat sem okoz garantáltan sérülést neki. A Terminátor páncél továbbá nem egyszerű védőburok. Ha egyszer lendületbe kerül, akkor a páncél tömege már önmagában is veszélyes, mert a beépített szervók és stabilizátorok, amelyek segítik a páncél mozgását, nem zavartatják magukat az útjukba kerülő falaktól, fáktól vagy élő emberektől. Ez persze nem azt jelenti, hogy egy Terminátornak a földre kell dőölnie ellenfelét. Minden páncél rendelkezik egy önálló fegyverrendszerrel, leggyakrabban egy viharvetővel és egy energia ököllel vagy egy pár villámkarommal, de a páncél annyira stabil és variálható, hogy nem ritkán lecserélik ezeket nehezebb fegyverekre is. A Terminátor páncél adamantium szerkezete ugyanis képes azt biztosítani viselőjének, hogy olyan fegyvereket viseljen, amelyet egy erőpáncélos csatatestvér megemelni is alig tudna. Ilyenek például a láncököl, a roham ágyú vagy a halálosan hatékony ciklon rakétavető.

A védelmi és támadó képességek ezen felülmúlhatatlan kombinációja már önmagában is félelmetes, de mégis a páncél belsejében lévő harcos a leghalálosabb összetevő. Csak az Első Hadtest legkiemelkedőbb veteránjai kapják meg azt a megtiszteltetést, hogy Terminátor páncélt viseljenek, és sehol máshol nem kamatoztatható annyira a hősiességük és tapasztalatuk, mint egy ilyen páncélt és annak halált hozó fegyvereit irányítva. Nem csoda hát, hogy a Terminátorok mindig a legveszélyesebb feladatokat kapják és mindig a harc

legsűrűbb
részén
találhatóak.

Minden
Űrgárdista



szent ereklyeként tekint a Terminátor páncélokra és a Rendház bármely más felszerelésnél jobban becsüli őket. Ez nagyban köszönhető a páncél korának, de leginkább a Crux Terminatusnak – annak a jelvénynek, amely büszkén helyezkedik el a Terminátorok bal vállán. A legendák szerint ugyanis minden Crux Terminatus tartalmaz egy apró darabot a Császár azon páncéljából, melyet a fő áruló Horus elleni küzdelme során viselt. Ezért az Űrgárdisták minden Terminátor páncélt a Császár Akaratának kiterjesztésének tekintenek és ennek megfelelően is kezelik őket.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Terminátor (Termonator)	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Terminátor Őrmester (Terminator Sergeant)	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés:

Terminátor Osztag: Terminátor Páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), energia ököl (power fist) (az Őrmesternélk [Sergeant] egy energia fegyver [power weapon] van).

Roham Terminátor Osztag: Terminátor Páncél (Terminator armour), villámkarmok (lightning claws)

Speciális szabályok (minden Veterán): Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Harci Alakulat (Combat Squad), Vércsomj (The Red Thirst)

Félelmetlen

Dreadnought

A Félelmetlen a halál megtestesülése, egy harci gépezet, melyet a mélyében nyugvó pilóta irányít. Habár leginkább egy mozgó tankra hasonlítanak, inkább illik rájuk a páncélos leírás, mivel mesterséges testeként szolgálnak egy olyan Vérangyal hősnek, akinek a fizikai testét már rég felőrölték a háború megpróbáltatásai.

Mindegyik Félelmetlen többféleképpen is felszerelhető, így egyaránt hatékonyak lehetnek járművek vagy gyalogság ellen, közelharcban vagy távolsági összecsapásokban. Habár a páncélzatuk nem egyenrangú a Rend fő harci tankjaival, az automatikus reakció, amit a pilóta kibernetikus hálója lehetővé tesz, sokkal gyorsabb és precízebb, mint a hagyományosabb járművek kezelőfelülete.

Furioso Félelmetlen (Furioso Dreadnought)

A Furioso Félelmetlenek mind közül a legősibbek. Sokuk visel olyan sebeket, melyeket a Császár Palotájának csatájánál szereztek, tíz évezreddel ezelőtt. Némely ritka Furioso Félelmetlent a Rend egy Könyvtárosa irányítja. Ezek talán mind közül a legfélelmetesebbek, mivel ötvözik a Könyvtáros erejét a Félelmetlen megállíthatatlan testével.

Az összes Furioso élő ereklje, emlékeztető a Vérangyalok dicsőséges múltjáról. Még Dante, minden bölcsessége mellett, is kikéri a Rend Furiosainak véleményét egy nehezebb hadjárat előtt, ötvözve a saját tudását az övükével a siker érdekében.



Halálbrigád Félelmetlen

(Death Company Dreadnought)

Még az a Vérangyal sem menekülhet a Sötét Örület elől, aki egy Félelmetlen adamantium szarkofágjába van behelyezve. Egyszerre átok és áldás az, ha egy ilyen csatatestvér behódol, mert bár a Félelmetlen páncél sokszorosára növeli pusztító képességeit, de ugyanakkor ellenállóvá teszi minden kísérletre, amit a testvérei tennének a megfékezésére. Így lehet hát, hogy egy Halálbrigád Félelmetlen napokig tombol még a harc után is, egészen addig, amíg a Rend Techno Gárdistái nem képes ráerősíteni egy szerkezetet, mely leállítja. Ezután a Sanguinary Papok döntenek arról, hogy elaltatják a Félelmetlen lakóját a következő ütközetig, vagy megszabadítják az élet terhétől, hogy valaki más lephessen a helyébe.

	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Félelmetlen (Dreadnought)	4	4	6	12	12	10	4	2
Furioso Félelmetlen (Furioso Dreadnought)	6	4	6	13	12	10	4	2(3)
Halálbrigád Félelmetlen (Death Company Dreadnought)	5	4	6	12	12	10	4	3(4)

Egységtípus: Jármű (Vehicle), Lépegető (Walker)

Felszerelés:

Félelmetlen: Füstkilövők (Smoke launchers), Multi-melta, vérököl (blood fist) beépített viharvetővel (storm bolter)

Furioso Félelmetlen: Füstkilövők (Smoke launchers), 2 vérököl (blood fist), az egyikbe egy viharvető (storm bolter), a másikba egy meltapuska (meltagun) van beépítve

Halálbrigád Félelmetlen: Füstkilövők (Smoke launchers), vérököl (blood fist) beépített viharvetővel (storm bolter), erőfegyver (force weapon), pszichosuklya (psychic hood)

Speciális szabályok (minden Veterán):

Félelmetlen és Furioso Félelmetlen: Vérszomj (The Red Thirst)

Halálbrigád Félelmetlen: Fűrgő (Fleet), Ádáz Roham (Furious Charge), Düh (Rage)

Senki Sem Állíthat Meg (None Can Stay My Wrath): A Halálbrigád Félelmetlen ignorálja a Megrendített Személyzet (Crew Shaken) és a Kábult Személyzet (Crew Stunned) hatásokat.

Motoros Osztag

Bike Squad



A Vérangyalok sokkal kevesebb Motoros osztaggal rendelkeznek, mint más Rendházak. A motorosokat ugyanis általában a Rend Roham osztagaiból választják ki és nem sok olyan Vérangyal akad, aki lecserélné a háti rakétáját egy földhöz kötött motorra. Éppen ezért a Vérangyal motorosokra rossz szemmel néznek testvéreik, mert hát Sanguinius mely utódja mondana le önként az ég szabadságáról? Ennek ellenére, vagy éppen ezért, azok a csatatestvérek, akik a Motoros osztagokban szolgálnak a Birodalom legjobbjai közé tartoznak, talán csak a Fehér Sebhely Rendház és a Sötét Angyalok Hollószárny osztagai előzik meg őket.

Mivel nem képesek egy mindent elsöprő motoros sereget felsorakoztatni, ezért a Vérangyalok leginkább gyors felderítő és csapásmérő egységekként használják a Motoros osztagaikat. Az ilyen csapatok a Viharsólymok vagy a beszívárgott Felderítők által adott információk alapján csapnak le az ellenség azon gyengepontjaira, amelyeket a lassabb osztagok nem érnének el időben. Viszont a Vérangyal parancsnokok felettébb alkalmazkodó képesek és így sokkal több taktikai szituációban képesek alkalmaznia Motoros osztagaikat, ha a harc menete úgy kívánja. Legyen az akár elterelő támadás, agresszív felderítés vagy gyors mozgású fedezet az előrenyomuló Rhino és Ragadozó páncélozott hadosztályoknak.

Mint minden más technológia, melyet a Vérangyalok alkalmaznak, a motorjaik is meglehetősen strapabíróak és képesek helytállni mindenféle terepen, a jeges pusztákon át a törmelékkel teli romokig, a változó homokdűnéktől a sziklás holdfelszínekig. Ugyanilyen fontos tényező, hogy a motorok elég egyszerű felépítésűek ahhoz, hogy a vezetőik gyors javításokat tudjanak végezni rajtuk, ha a helyet úgy kívánja. Az ilyen javításokra gyakran szükség is van, mert a Vérangyalok közismertek arról, hogy a végtelenségig hajtják a motorjaikat, kihozva belőlük a maximális sebességet még olyan terepeken is, amely más járműveket

már rég tönkretett volna. Ez a Motor osztagok valódi értéke, mert egyetlen más földi osztag nem képes ilyen sokféle terepet ilyen gyorsan átszeli.

A legtöbb Motoros osztag tíz Vérangyal motorosból áll, akikből nyolcan rendes motoron, a ketten pedig egy Támadó Motoron – egy olyan motoron, amely egy nehézfegyverrel felszerelt oldalkocsival is rendelkezik - ülnék. Ha még ez a figyelemreméltó tűzerő is kevésnek bizonyul a feladathoz, akkor több Támadó Motor is leválasztható az osztagától és együttesen egy olyan osztagot alkothatnak, amely leginkább egy gyors mozgású Pusztító osztaghoz hasonlítható. Az ilyen egységek galaxis szerte közismert tank vadászok. Ugyanis amíg az anyaosztaguk zavarásként szolgál, addig ők lőtávba kerülnek a multi-meltáikkal és megsemmisítik az ellenséges tankokat és elszáguldanak még azelőtt, hogy az ellenfél bármit is reagálhatna.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ürgárdista Motoros (Space Marine Biker)	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Motoros Őrmester (Biker Sergeant)	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Támadó Motor (Attack Bike)	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Egységtípus: Motorok (Bikes)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), Ürgárdista Motor (Space Marine Bike). A Támadó Motor (Attack Bike) egy nehéz bolterrel (heavy bolter) is rendelkezik.

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Vérszomj (The Red Thirst)

Harci Alakulat (Combat Squad): Egy teljes létszámú Motoros osztag (amely összesen 8 motorból és 1 támadó motorból áll) szétválhat két harci alakulattá.

Ez úgy történik, hogy a támadó motor két modellnek számít. Így az egyik osztagban 5 motor lesz, a másikban pedig 3 motor és 1 támadó motor.

Felderítő Osztag

Scout Squad

Amikor az újoncok felvételt nyernek a Vérangyalok soraiba, akkor először a Rend Felderítő Hadtestében kell szolgálniuk. Itt, a Felderítő Őrmesterek feladata, hogy kiképezzék ezeket a tapasztalatlan újoncokat és olyan, teljes értékű Vérangyalokat faragjanak belőlük, akik méltóak arra, hogy elfoglalják helyüket a Rend Harci és Tartalék Hadtesteiben.

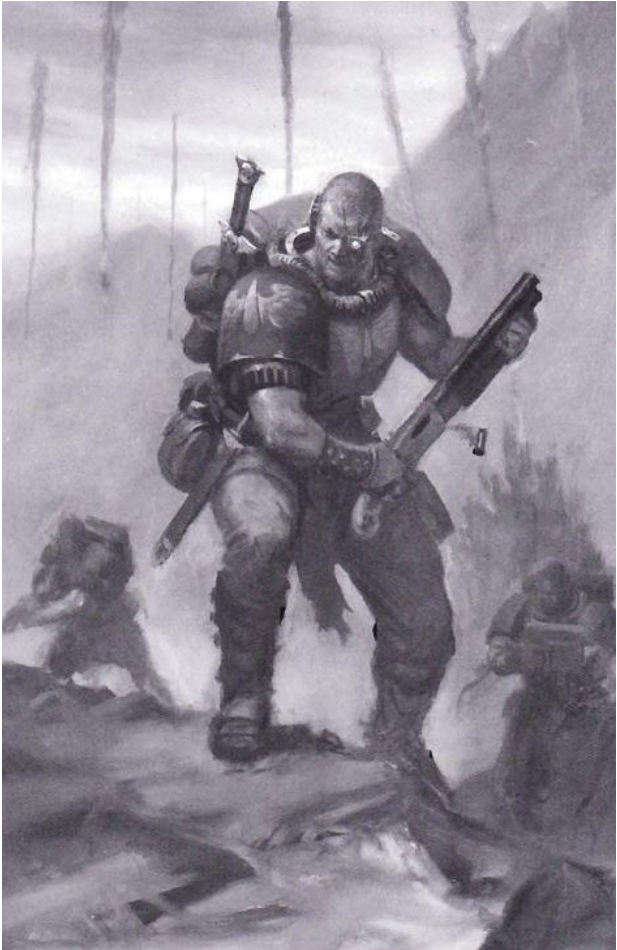
A kegyetlen kiképzés évei során az újoncok először a sörétes, a harci penge és a bolter használatát sajátítják el. Ahogy fejlődnek, úgy ismerkednek meg a Felderítők a mesterlövész puska pontosságával, a rakétavető pusztító sokoldalúságával és a nehéz bolter dübörgő erejével. Csakis akkor, ha a Felderítő Őrmester úgy véli, hogy az újonc készen áll, kap esélyt arra, hogy kamatoztassa tudását az Emberiség ellenségeivel szemben.

A közönségesebb Vérangyal egységekhez képest, akiknek a rajtaütései leplezetlenek és vakmerők, hogy minél inkább megfélemlítsék az ellenfeleiket, a Felderítők álcázottabb küldetéseket hajtanak végre. Az ő különlegességük az ellenséges vonalak mögötti, támogatás nélküli műveletek végrehajtása – az utánpótlási vonalak, lőszerraktárak és parancsnoki központok felismerése és semlegesítése, az erősítési konvojok megtámadása, valamint a pánikkeltés. Az ilyen küldetések jelentősen lerövidíthetik egy kampány időtartamát és kiváló gyakorlást biztosítanak az újoncoknak.

Miután bizonyított egy rendes osztágban, a Felderítőt áthelyezik a Rend egyik Motoros Felderítő osztágába. Az ilyen osztágban való szolgálat is fontos része a kiképzésnek, mert megismerteti az újoncot a sok jármű közül az elsővel, amely

kezelését el kell majd sajátítania a szolgálat során. Azok a

Felderítők, akik kiemelkedően jól bánnak gépeikkel és megfelelően képesek alkalmazni a Motoros Felderítő osztágoknál elengedhetetlen rajtaütési taktikákat, azok levizsgázás után egy Siklón vagy akár egy Baal Ragadozón is helyet kaphatnak. Egy ilyen poszt elérése ilyen fiatalon nagy megtiszteltetés, éppen ezért nem ritka a vetélkedés a Motoros Felderítő osztágok tagjai között. Az ilyen versengés viszont gyorsan végzetessé válhat, ha nem ellenőrzik, mert a nagyképűség és a büszkeség hamar átmehet felelőtlenségbe. Ám a vakmerőség éppúgy része egy Vérangyalnak, mint a génállománya és így szimplán egy újabb fegyver, amit meg kell tanulnia kezelni.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Felderítő (Scout)	3	3	4	4	1	4	1	8	4+
Felderítő Őrmester (Scout Sergeant)	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Motoros Felderítő (Scout Biker)	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+
Motoros Felderítő Őrmester (Scout Biker Sergeant)	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+

Egységtípus: A Felderítők (Scouts) Gyalogság (Infantry), a Felderítő Motorosok (Scout Bikers) Motorok (Bikes)

Felszerelés: Felderítő páncél (Scout Armour), sörétes (shotgun), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), Űrgárdista Motor (Space Marine Bike) (Csak Motoros Felderítők)

Helyzetjelző (Locator Beacon): A Felderítők gyakran viselnek maguknál egy helyzetjelzőt, amely magában foglal egy teleport jelzőt, egy szélessávú kommunikátort és egy földrajzi helymeghatározót. Amikor aktiválják ezt, akkor a helyzetjelző pontos helyzeti adatokat továbbít a sereg többi tagjának, ezzel felettébb pontos landolásokat téve lehetővé.

Ha egy osztág a becsapódás (Deep Strike) szabályoknak megfelelően szeretne játékba jönni és ezt a helyzetjelzőt viselő modell 6"-es körzetében teszi, akkor nem fog szóródní. Megjegyzendő, hogy a helyzetjelző csakis akkor használható, ha már a kör kezdetekor az asztalon volt.

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Harci Alakulat (Combat Squad), Vérszomj (The Red Thirst), Beszivárgás (Infiltrate), Felderítők (Scouts), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover) (csak a Felderítőknak)

Drop Pod

Drop Pod



A Drop Pod nem több mint egy páncélozott kapszula, amely nélkülöz minden szükségtelen berendezést és az egyetlen célja az, hogy eljuttasson egy osztagot vagy egy Félelmetlent a bolygó körüli pályán keringő csatahajóról a harc szívébe. A Drop Podok fontos kellékei az Űrgárdisták csapásmérő osztagainak, mert lehetővé teszi, hogy orbitális pályára való állás után pár perccel megkezdjék véres feladatukat. Az ellenség keveset tehet egy ilyen csapás elkerülésére vagy arra, hogy felkészüljön rá. Úgy tartja a szóbeszéd, hogy könnyebb elhárítani egy dühös isten haragját, mint meggátolni egy Drop Podot abban, hogy elérje célját. A szerencsétlen ellenfél tehát nem tehet mást, mint összeszedni harcosait és felkészülni a közelgő vérontásra.

Miután elhagyta a hajót, a Drop Pod belép a bolygó légkörébe és egyre gyorsabban közelít a föld felé, ahogy erőt vesz rajta a gravitáció. Olyan gyorsan ereszkedik, hogy a léghárító ütegeknek és a legfürgébb vadászgépeknek sincs esélyük eredményes vagy súlyos találatot bevinni ellene. Csak a legutolsó pillanatban gyűjtja be a fékezőrakétáit és áll rá a célpontra. Pillanatokkal az után, hogy az izzó talpa eléri a földet, a Drop Pod aajtajai kinyílnak, és az utasai belevetik magukat a harc hevébe, eljuttatva a Vérangyalok bosszúját az ellenséghez.



	Típus	BS	F	S	R
Drop Pod	Open-Topped	4	12	12	12

Egységtípus: Jármű (Vehicle)

Felszerelés: Viharvető (Storm bolter)

Halálszél Kilövő (Deathwind Launcher): Némely Drop Podot a viharvető helyett ilyen fegyverrel szerelnek fel.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Halálszél Kilövő (Deathwind Launcher)	12"	5	-	Heavy 1, Large Blast

Transzport: A Drop Pod 10 modell vagy 1 Félelmetlen (Dreadnought) szállítására képes.

Miután a Drop Pod földet ért kinyílnak az aajtajai és az utasoknak azonnal ki kell szállniuk belőle. Miután kiszálltak, senki sem szállhat vissza a Drop Podba a játék hátralévő részében.

Lőrések és Beszállási pontok: Miután földet ért, a Drop Pod már nem zárt tér, ezért Open-toppednek számít.

Speciális szabályok:

Drop Pod Roham (Drop Pod Assault): A Drop Podok mindig a becsapódás (deep strike) szabályoknak megfelelően kerülnek játékba. Az első köröd elején ki kell választanod a Drop Podjaid azon felét (felfelé kerekítve), amelyek végrehatják a Drop Pod Rohamot. Azok az osztagok, akik Drop Pod Rohamot hajtanak végre a játékos első körében kerülnek játékba. A többi Drop Pod érkezése a tartalékszabályoknak megfelelően történik. Az az osztag, amely egy Drop Poddal csapódik be nem rohamozhat abban a körben, amelyben megérkezik.

Tehetatlenségi Irányító Rendszer (Inertial Guidance System): Ha egy Drop Pod járhatatlan terepre vagy egy másik modellre (baráti vagy ellenséges!) szóródna, akkor csökkentsd a szóródást addig, amíg el nem lehet kerülni az akadályt.

Mozdíthatatlan (Immobile): A Drop Podok nem tudnak mozogni leérkezésük után, és úgy kell kezelni, mintha elszenvedett volna egy mozdíthatatlan (immobilised) effektet a jármű sérülés táblázaton (amit nem lehet semmilyen módon javítani).

Sikló

Land Speeder

A Sikló egy könnyű harci lebegő, amelyet általában a fő sereg támogatójaként szoktak alkalmazni. Habár nem képes valódi repülésre, létre tud hozni egy olyan anti-gravitációs mezőt, amely lehetővé teszi neki, hogy alacsony magasságú manővereket vagy akár a felső atmoszférából való alászállást hajtson végre. Ugyan nem olyan gyors, mint a hagyományos légi harci gépek, a Sikló mégis sokkal mozgékonyabb. Az anti-gravitációs mező formájának és irányának változtatásával ugyanis képes hajmeresztő manővereket végrehajtani, legyen szó akár függőleges emelkedésről vagy egy villámgyorsan bevett kanyarról. Az ilyen műveletek nem csak egy strapabíró és jól irányítható járművet követelnek meg – amilyen minden kétség nélkül a Sikló is – hanem emberfeletti idegeket és reakciókat a pilóta részéről. Ezzel magyarázható, hogy a Sikló miért olyan ritka az Ūrgárdista Rendházakon kívül és hogy miért nincs jelen a Birodalom többi harci szervezetében.

A Vérangyalok által használt többi járműhöz hasonlóan a Sikló is felszerelhető több fajta fegyverzettel a küldetésétől függően. Egy felderítőjárművet általában csak egy nehéz bolterrel látnak el önvédelem céljából – habár a valódi védelem a villámgyors sebességében rejlik. Nehezebb fegyverzettel a Sikló könnyen átalakítható egy gyalogságirtó vagy egy járműellenes támadó járművé, vagy esetleg egy olyaná, amely mindkettőben ugyanolyan jártas.

A Sikló egyetlen valódi hátránya a gyenge páncélzata. Viszont ezek a gépek közismertek arról, hogy egy kis ravaszsággal képesek olyan csatákat túlélni, ahol más, erősebb járművek elpusztulnak. A mozgékonyságuk tekinthető ennek fő okának. Normál körülmények között is elég nehéz eltalálni egy gyorsan mozgó Siklót és egyenesen lehetetlen, ha a legénység tisztában van a rájuk leselkedő veszéllyel. Ettől függetlenül nem ritka az sem, hogy az ellenség lebecsülje a Siklót a gyenge páncélzata és kis mérete miatt, azt gondolván, hogy nem jelent akkora fenyegetést, mint az ellene felsorakoztatott többi jármű. Így eshet meg az, hogy az ellenfél az olyan fegyvereit, amelyek képesek lennének egyből elpusztítani őket, olyan célpontokra pocsékolja el, mint a nehézpáncélzatú Ragadozók, így lehetővé téve, hogy a Sikló zavartalanul folytathassa küldetését.



A Vérangyalok fontos támogatójárműveknek tartják ezeket a harci lebegőket azért is, mert egyszerre képesek a gyors helyzetváltoztatásra és a fedezettűz biztosítására. Nem ritka az sem, hogy a Vérangyalok leszerelik a sereg statikusabb nehéztűzéréségét – mint például a Pusztító osztagokat vagy a Ragadozó tankot – azért, hogy rendelkezzenek néhány úgymond mozgó fegyverplatformmal, amelyek könnyen jelenthetik a különbséget a győzelem és a vereség között. Ebből kifolyólag a Siklókra és a pilótáikra folyamatos igény van és a hadtestek parancsnokai folyamatos figyelemmel kísérik a Rend rostáit, árgus szemmel figyelve azokat a Sikló pilótákat, akiknek hamarosan lejár a megbízatása.

Ez a folyamatos harc viszont rányomja a bélyegét a Sikló szerkezetére. Éppen ezért a harctéri javítások elég gyakoriak – ahová egy Vérangyal Sikló megy, ott egy Techno Gárdista sem lehet túl messze.

	Típus	BS	F	S	R
Sikló (Land Speeder)	Skimmer, Fast	4	10	10	10

Egységtípus: Jármű (Vechicle)

Felszerelés: Nehéz bolter (Heavy bolter)

Tájfún Rakétavető (Typhoon Missile Launcher): A tájfún rakétavető közkedvelt választás olyan Sikló pilótáknál, akik drámai belépést kívánnak tenni a harcmezőre. a tájfún rakétavetőik mindig fel vannak szerelve repesz és krak rakétákkal.

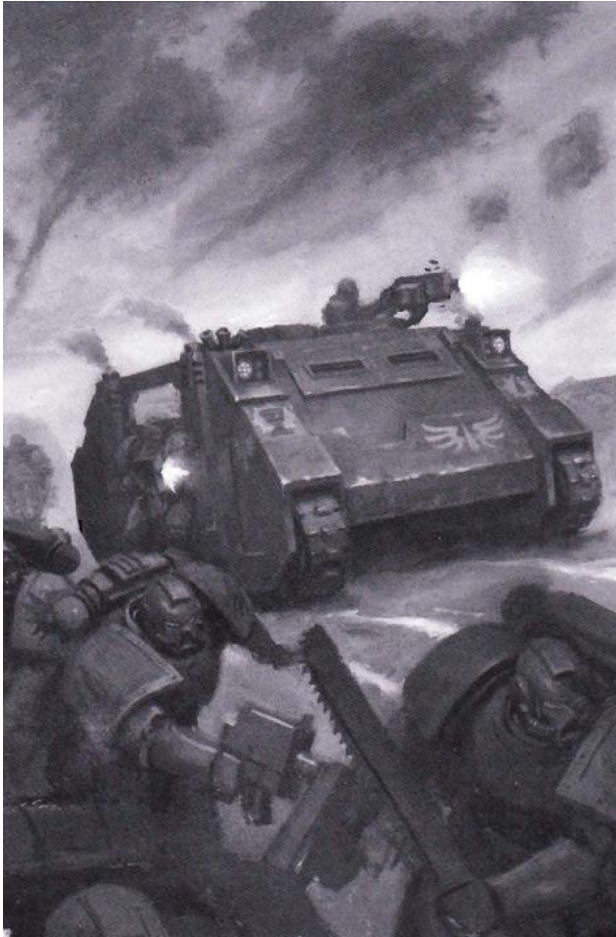
Nevezd meg, hogy melyik rakétát használod minden alkalommal, amikor a tájfún rakétavető tüzel.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Repsz rakéta (Frag missile)	48”	4	6	Heavy 2, Blast
Krak rakéta (Krak rakéta)	48”	8	3	Heavy 2

Speciális szabályok: Becsapódás (Deep Strike)

Rhino

Rhino



A Vérangyalok a Rhino szállítójárművet tekintik a legfontosabbnak az összes harci eszközük közül. A strapabíró szerkezetének, páncélozott külsejének és a teljesen megbízható rendszerének köszönhetően tökéletesen illik a gyors mozgású harci taktikáihoz. Ez a fajta kiegyensúlyozottság páncélozottság, gyorsaság és szállítókapacitás között elengedhetetlenné teszi a Rhinot a gyors átrendeződések, a stratégiai rajtaütések és a páncélozott előrenyomulások során egyaránt.

A Rhino egyik fő erénye a megbízhatósága. Mindegyikben található ugyanis egy sor biztonsági és másodlagos rendszer a hibák elhárítására, valamint egy automata javítórendszer is. Még felügyelet nélkül is képesek ezek a rendszerek, ha van elég idejük, helyreállítani a legsúlyosabb hibákat leszámítva minden sérülést a Rhino meghajtó szerkezetében. Ha pedig egy tapasztalt legénység felügyeli, akkor egy látszólag mozgásképtelen jármű is percek alatt visszanyerheti mozgékonyágát –elég hasznos dolog egy harctéri szállítójárműnek.

Az ilyen járművek kitartására kiváló példa a Vérangyalok szolgálatában lévő járművek kora. A Rhinoik fele ugyanis több mint ötezer éves, kettő pedig magának Sanguiniusnak a kampányaiban szolgált, több mint tízezer évvel ezelőtt. Nem is kell mondani, hogy a Vérangyalok felettébb védik ezeket a veteránokat és a jelenlétükben sokkal keményebben is küzdenek.

Természetesen nem csak a Vérangyalok vagy csak az Ūrgárdisták használnak Rhinokat. Egykoron a legelterjedtebb szállítójárműve volt a Birodalom fegyveres erőinek és habár már nem annyira sűrűn előforduló, mint hajdanán, a Rhino még mindig gyakori használatnak örvend galaxis szerte. Viszont elmondható, hogy a kizárólag a Vérangyalok által használt Rhino fajta – amit Lucifer néven ismernek a felfedező Techno Gárdistái után – teljesen egyedi a Rendházban.

A Vérangyalok

Rhinoban megtalálhatóak a Baal Ragadozóban jelenlévő fejlesztések, amelyek nagyban megnövelik a sebességüket és mobilitásukat. Habár ezek a módosítások meglehetősen újak, a Rend Techno Gárdistái már régóta kísérleteztek azzal, hogy valahogyan túltöltsék a Rhino motorját, de minden igyekezetük ellenére nem jártak sikerrel. Ez egészen a Második Armageddoni háborúig tartott, ahol a helyzet úgy hozta, hogy megpróbálták párosítani a tradicionális kivitelezést a Baal Ragadozóval. Annyira sikeres volt módosított szerkezet, hogy egyből alkalmazták azt a Rend többi Rhinójánál és az arra épülő többi tankon, mint a Védelmeszőn és a Ragadozón.



	Típus	BS	F	S	R
Rhino	Tank, Fast	4	11	11	10

Megjegyzendő, hogy az összes Vérangyal Rhino (és a következő oldalon lévő Rhino variánsok) módosított 'Lucifer' motorokkal rendelkeznek, melyek egyediek a Vérangyal Rendházban.

A Lucifer motorok felruhazzák a járműveket a 'fast' jellemzővel, mint ahogyan a járművek profiljában is szerepel.

Egységtípus: Jármű (Vehicle)

Felszerelés: Viharvető (Storm bolter), Füstkilövő (Smoke launchers)

Transzport: A Rhino 10 modell szállítására képes, de nem képes Terminátor páncélos modelleket szállítani.

Lőrések: Két modell lőhet ki a Rhino felső nyílásából.

Beszállási pontok: A Rhino egy-egy bejáratnál rendelkezik mindegyik oldalán és egyvel a hátulján.

Speciális szabályok:

Javítás (Repair): A Rhinok nagyon ellenállóak és könnyű őket karbantartani. Éppen ezért gyakran javítja meg őket a legénység a harc hevében.

Ha egy Rhino bármely okból mozgásképtelenné válik, akkor a következő körökben a személyzet megpróbálhatja megjavítani a járművet. Dobj D6-al a lövési fázisban lövés helyett – egy 6-os dobása esetén a Rhino újra képes mozogni.

Pengehátú (Razorback)

A Pengehátú a Rhino egy jobban felfegyverzett változata, amely szállítókapacitásának egy részét egy fegyvertoronyra cseréli.

A Pengehátút leginkább Rhino által szállított osztagok védelmére osztják be, ahol a tűzereje nagyban növeli a csapásmérő egység hatékonyságát anélkül, hogy lassítaná annak sebességét. Egy másik gyakori stratégia az, hogy a Pengehátúakat mobilis előfutárként alkalmazzák a Rend páncélos előrenyomulásainál.



	Típus	BS	F	S	R
Pengehátú	Tank, Fast	4	11	11	10

Felszerelés: Ikercsatolt nehéz bolter (Twin-linked heavy bolter), Füstkilövők (Smoke launchers)

Transzport: A Pengehátú 6 modell szállítására képes, de nem képes Terminátor páncélos modelleket szállítani.

Lőrések: nincs

Beszállási pontok: A Pengehátú egy-egy bejáráttal rendelkezik mindegyik oldalán és egyvel a hátulján.

Ragadozó (Predator)



A Ragadozó a Vérangyalok fő harci tankja, amely teljes mértékben feladja a szállítókapacitást egy sokkal erősebb elülső páncélért, egy lövegtoronyért és általában kiegészítő oldalsó fegyverekért.

A Ragadozó rettenetesen sokat nyer a Lucifer típusú módosításokkal, mert a hő elvezetők és a visszarúgás csökkentők nagyban megnövelik a tüzelési sebességét mozgás közben.

	Típus	BS	F	S	R
Ragadozó (Predator)	Tank, Fast	4	13	11	10

Felszerelés: Automata ágyú (Autocannon), Füstkilövők (Smoke launchers)

Forgósél (Whirlwind)

A Forgósél egy könnyen páncélozott lánctalpas tűzérési tank, amely képes pontos rakétatámadást intézni az ellenséges állásokkal szemben. Annyira kifinomultak a célzó rendszerei, hogy lehetővé teszik a precíz célzást még akkor is, ha az ellenfél nincs a látómezejében. Ugyan a Vérangyalok leginkább karnyújtásnyira szeretnek harcolni az ellenfeleikkel, mégis kevés Kapitány érzi teljesnek a csapatát legalább egy Forgósél jelenléte nélkül.



	Típus	BS	F	S	R
Forgósél (Whirlwind)	Tank, Fast	4	11	11	10

Felszerelés: Forgósél Többlövetű Rakétavető (Whirlwind multiple missile launcher), Füstkilövők (Smoke launchers)

Védelmeső (Vindicator)



A bevezetése óta a Védelmeső temérdek változtatáson esett át, de mind a mai napig megtartotta a félelmetes rövid távú fegyverzetét. Harcoljon akár egy roham elején, vagy egy lőjön rommá egy erődöt, a Védelmeső mindig félelmetes ellenfél. Ez sehol nem bizonyul igazabbnak, mint a Vérangyalok szolgálatában, akik imádják nagy sebességgel megközelíteni az ellenfeleiket és közvetlen közletről szabadjára engedni a romboló ágyú haragját.

	Típus	BS	F	S	R
Védelmeső (Vindicator)	Tank, Fast	4	13	11	10

Felszerelés: Romboló ágyú (Demolisher cannon), Füstkilövők (Smoke launchers)

Baal Ragadozó

Baal Predator



A Baal Ragadozó a hagyományos Ragadozó egy különleges változata, amelyet csak és kizárólag a Vérangyalok és örököseik használnak. Már a Nagy Hadjárat eleje óta, amikor megszerezték a tervrajzait, a Rend szolgálatában áll. Viszont a Vérangyalok nem adták át a terveket az Adeptus Mechanicusnak, a rájuk irányuló sötét fenyegetések ellenére sem, hanem magukkal vitték Baalra, hogy elhelyezzék azokat a Rend többi erekléje között.

A Baal Ragadozó terveinek megtalálása felettébb gyümölcsözőnek bizonyult a Rendház számára. A maga ikercsatolt rohamágyú tornyával és az oldalsó nehéz lángszórókkal vagy nehéz bolterekkel ugyanis sokkal jobban illett a Vérangyalok rövid távú tűzharcaihoz, mint a korábbi Ragadozó kiszerelések. Továbbá a Baal Ragadozó sokkal gyorsabb és mozgékonyabb volt, mint a korábbi változatok – ezt a Vérangyalok örömmel fogadták és bele is építették a Rend többi tankjába a Techno Gárdistáik segítségével.

Az egyedi kialakításának köszönhetően a Baal Ragadozó sokkal felfegyverzettebb és páncélozottabb, mint más, hasonló méretű és sebességű járművek. Ebből adódóan leginkább az elővédben kap helyet, ahol a fő sereg előtt halad és ellenséges őrzőjáratokat pusztít el, vagy a frontvonalat megkerülve az ellenség hátszágában okoz hatalmas károkat. Kisebb összecsapásoknál nem ritka az sem, ha egy Baal Ragadozót egy-két Taktikai vagy Roham osztag kísér. Ilyenkor a fegyverzetét is a feladatnak megfelelően változtatják. Egy lángvihar ágyúval felszerelt Baal Ragadozó kiváló eszköz ugyanis a bunkerek és a barikádok megtisztítására, az oldalsó fegyverei pedig még tovább növelik a tűzerejét.

A Baal Ragadozó sikerét és sokoldalúságát

MULTI
PART
PLASTIC
KIT



elnézve nem csoda, hogy a Vérangyalok sokkal jobban féltik ezeket a járműveket, mint bármely másikat a fegyvertárukban. Ez az atyáskodás még inkább megmutatkozik, amikor egy Adeptus Mechanicus megbízott figyel keselyűként a harcmező széléről egy Baal Ragadozó bevetése esetén. A Techno-papok ugyanis sose bocsátották meg azt, hogy szerintük a Vérangyalok ellopták a tervrajzokat és ezért nagyon szívesen rátennék a kezüket akár egy lerobbant Baal Ragadozóra is, hogy visszaszerezzék a technológiájának titkát a saját testvériségüknek.

Eddig a Vérangyalok és az Adeptus Mechanicus közötti kapcsolat békés, ámbar egy kicsit feszült maradt, de ki tudja, hogy mit tartogat e téren a jövő?

	Típus	BS	F	S	R
Baal Ragadozó (Baal Predator)	Tank, Fast	4	13	11	10

Felszerelés: Ikercsatolt rohamágyú (Twin-linked assault cannon), Füstkilövők (Smoke launchers)

Lángvihar Ágyú (Flamestorm Cannon): A lángvihar ágyú egy hatalmas lángszóró, amely égő prométheum zuhatagot zúdít az ellenfélre. Fedezék nem nyújt védelmet a haragja ellen és csakis a legvastagabb páncél remélheti, hogy ellen tud állni neki.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lángvihar Ágyú (Flamestorm Cannon)	Template	6	3	Heavy 1

Speciális Szabályok: Felderítők (Scouts)

Land Raider

Land Raider

Habár az eredetét a múlt homálya fedi, a Land Raider mind a mai napig a Vérangyalok legpusztítóbb és legsokoldalúbb tankja. A páncélozott belsejében egy légmentesen zárt szállítórész található, amely elég helyet biztosít egy teljes, tízfős Taktikai osztagnak, a felszerelésüknek, a kommunikációs eszközeiknek és az egészségügyi ellátmányuknak egyaránt.

Az idők során több Land Raider változat is napvilágot látott. A legtöbbjük nem aratott maradandó sikert a Vérangyalok szemében, mert vagy túl megbízhatatlannak, vagy alkalmatlannak bizonyultak a Rend harci taktikáinál, de kettő: a Land Raider Hódítót és a Land Raider Megváltót ugyanakkora örömmel fogadták, mint az eredeti változatot. A Land Raider Hódító gyilkos hurrikán bolterei és a Land Raider Megváltó lángvihar ágyúi közkedveltek a Vérangyalok köreiben – elvégre senki nem értékeli annyira az ilyen rövid távú fegyverekben rejlő taktikai lehetőségeket, mint Sanguinius Fiai.

Az egyetlen gyengepont, amit a Vérangyalok találtak a Land Raider kivitelezésében az az, hogy – akárhogy is próbálkoznak – a Rend Techno Gárdistái nem képesek felerősíteni, túlpörgetni vagy máshogy javítani a motorjai teljesítményén. Mivel nem tudnak lépést tartani a Rend Lucifer meghajtású Rhinoival, a Vérangyalok Viharsólyom szállítókból egyenesen a csata sűrűjébe dobják őket, bízva a tank állóképességében, hogy biztonságosan földet érjen vele együtt a legénység is. Ugyan ez meglehetősen veszélyes művelet, de hamar kifizetődik, amikor a Land Raider a figyelemreméltó tűzerejét szabadjára engedi egy felkészületlen ellenséges állással szemben.



	Típus	BS	F	S	R
Land Raider	Tank	4	14	14	14

Felszerelés:

Land Raider:

2 ikercsatolt lézergyű (twin-linked lascannon), 1 ikercsatolt nehéz bolter (twin-linked heavy bolter), füstkilövő (smoke launchers)

Land Raider Hódító (Land Raider Crusader):

2 hurrikán bolter (hurricane bolter), 1 ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon), füstkilövő (smoke launchers), roham repeszkilövő (frag assault launchers)

Land Raider Megváltó (Land Raider Redeemer):

2 lángvihar ágyú (flamestorm cannon), 1 ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon), füstkilövő (smoke launchers), roham repeszkilövő (frag assault launchers)

Transzport: A Land Raider 10, a Hódító 16 a Megváltó pedig 12 modell szállítására képes.

Lőrések: Nincs.

Beszállási pontok: A Land Raider egy-egy bejáratl rendelkezik mindegyik oldalán és egyel az elején.

Speciális Szabályok:

Becsapódás (Deep Strike): Az az osztag, amely becsapódik a Land Raiderrel nem rohamozhat abban a körben, amelyikben megérkezett.

A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit): A jármű egyel több fegyverrel lőhet, mint amennyi normál esetben megengedett lenne. Továbbá ez a fegyver lőhet más célpontra is, mint a többi fegyver.

Roham Jármű (Assault Vehicle): A Land Raiderból kiszálló modellek rohamozhatnak abban a körben, amelyikben kiszálltak. Viszont az az osztag, amely becsapódott a Land Raiderrel nem rohamozhat abban a körben, amelyikben megérkezett.

Viharholló

Stormraven Gunship



A Viharholló egy viszonylag új jármű a Vérangyalok fegyvertárában. A nagytestvérehez, a Viharsólyomhoz hasonlóan felettebb sokoldalú jármű, amely egyszerre szolgál páncélozott szállítóként és támadó repülőként.

A Viharholló megjelenését rejtély övezi. Úgy mondják, hogy a tervrajzait a 41. évezred elején fedezték fel egy rég elfeledett marsi archívumban, és, hogy az Adeptus Mechanicus nem állt neki a tömeggyártásnak egészen addig, amíg meg nem győződtek arról, hogy a tervek tiszták, fertőzéstől mentesek és összhangban vannak a Gépisten tanításaival. Viszont vannak bizonyos jelentések, melyek szerint a Viharholló már korábban használatban volt, leginkább a Szürke Lovagok körében. Senki sem tudja, hogy mi az igazság a gép beiktatásával kapcsolatban, mert a Birodalom bürokráciája ugyanolyan bonyolult, mint amennyire kicsinyes. A Viharholló beiktatása ezért éppoly könnyedén késhetett politikai cselszövések és adminisztratív

hibák miatt, mint az Adeptus Mechanicus makacsságának köszönhetően.

A Viharholló nemcsak kisebb, mint a Viharsólyom, hanem a különböző áttétes motorjainak köszönhetően fürgébb is. Ez kombinálva az Űrgárdista személyzet emberfeletti reakcióidejével könnyen lehetővé teszi, hogy egy nagyváros tornyai között, a zárótűzet kikerülve teljes sebességgel haladjon. Ennek eredményeként a Vérangyalok olyan helyeken és helyzetekben alkalmazzák a Viharhollót, ahol egy Viharsólyom bevetése felelőtlen vagy egyenesen örülség lenne. Más Rendházak talán teljesen máshogy próbálnák elérni ugyanezt a hatást, akár Drop Podokkal vagy Land Raiderekkel, de a Vérangyalok nem adják fel az ezek feletti uralmukat akár egy pillanatra sem.

A Viharholló szerepe harcmezőről harcmezőre, és egy bizonyos mértékig a Kapitány személyiségétől függően, változik. A legtöbben más szállítójárművek helyett alkalmazzák a gépet, kombinálva egy Drop Pod alászállási sebességét egy Rhino vagy Pengehátú sokoldalúságával. Tizenkét teljesen felszerelt Űrgárdista fér el ugyanis a Viharholló fém belsejében, készen állva arra, hogy kirohamozzanak, amint lenyílnak a rámpák, vagy akár arra, hogy ejtőernyővel kiugorjanak, ha a földet érés nem lehetséges. Továbbá a gép képes egy Félelmetlent is szállítani a hátsó kampójában. Viszont csak szállításra használni a Viharhollót azt jelentené, hogy figyelmen kívül hagyják a figyelemreméltó fegyverrendszereit, amely ugyan repülőről repülőre változik, de könnyen felveszi a versenyt a Rend bármely földi járművével és több, mint alkalmas a pusztításra.

	Típus	BS	F	S	R
Viharholló (Stormraven Gunship)	Skimmer, Fast	4	12	12	12

Felszerelés: Ikercsatolt nehéz bolter (Twin-linked heavy bolter), ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon), 4 vérrakéta (bloodstrike missile)

Vérrakéta (Bloodstrike Missile): A vérrakéták kétféle hajtóművel rendelkeznek, hogy végzetes csapást mérjenek az ellenséges tankokra. Mindegyik rakétát játékonként egyszer lehet ellőni.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Vérrakéta (Bloodstrike Missile)	72"	8	1	Heavy 1, One Shot

Hőálló Borítás (Ceramita Plating): A Viharholló külső lemezei arra vannak kiképezve, hogy elviseljék a légkörbe való belépést, de arra is alkalmasak, hogy bizonyos fegyverek erejét elnyeljék. A melta fegyverek nem kapják meg az extra D6 dobást páncélatütésre, ha a Viharhollóra lőnek.

Transzport: A Viharholló két osztag szállítására képes: egy legfeljebb 12 modellből állót a kabinjában és egy Félelmetlent a hátsó kampójában (ha a Viharholló felrobban, akkor a Félelmetlen egy 4-es erejű találatot szenved el a hátsó páncélján). Más szállítójárművekkel ellentétben a Viharholló képes ugró gyalogság (jump infantry) modellek szállítására is (mindegyikük két modellnek számít szállítóképesség szempontjából). Foglалás, valamint ki- és beszállás szempontjából a Viharholló talpától kell mérni.

Lőrések: Nincs.

Beszállási pontok: A Viharholló minden oldalán rendelkezik egy beszállási ponttal.

Speciális Szabályok: Becsapódás (Deep Strike)

A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit): Lsd a Land Raider bejegyzésénél.

Roham Jármű (Assault Vehicle): A Viharhollóból kiszálló modellek rohamozhatnak abban a körben, amelyikben kiszálltak (kivéve, ha a Viharholló abban a körben csapódott be).

Véres Égbolt (Skies of Blood): Ha a Viharholló padlógázzal ment (flat out), akkor is kiszállhatnak az utasai, de csak a következőképpen. Jelölj ki egy pontot, ami felett a Viharholló elhaladt és helyezd el az osztagot ott úgy, mintha becsapódtak (deep strike) volna. Ha az osztag szóródik, akkor minden modellnek azonnal tennie kell egy veszélyes terep tesztet. A háti rakétás (jump pack) modellek egy felettebb precíz leszállást képesek végrehajtani – nemcsak, hogy nem kell veszélyes terep tesztet dobniuk (kivéve, ha tényleg veszélyes terepbe érkeznek), hanem használhatják az Angyal szárnyak (Descent of Angels) szabályukat is a pontosabb landolásért. Ha az osztag bármely tagját nem lehet elhelyezni, akkor az egész osztag elpusztul (pont, mint az 1-2-es effekt a becsapódás sikertelenség táblázaton). Azok az osztagok, akik így szállnak ki a Viharhollóból nem rohamozhatnak abban a körben, amelyikben kiszálltak.

Techno Gárdista

Techmarine

A Techno Gárdisták a Vérangyalok harci kovácsai. Ők felelősek a Rend összes fegyverének az elkészítéséért és karbantartásáért, a bolter lövedékektől egészen a hatalmas védelmi lézerekig. A Techno Gárdisták tudása nélkül a Vérangyalok hamar a múlt homályába vesznének, mert hát mit ér egy Űrgárdista erős karja és acél akarata, ha nincs űrhajója, amely oda szállíthatná, ahol szükség lenne az erejére?

Húszévente a Rend Techno Gárdistái végigjárják csatatestvéreik sorait és figyelik, hogy ki rendelkezik azokkal a képességekkel, amelyekkel tagjává válhat az enigmatikus testvériségüknek. Sosincsnek szűkében a jelentkezőknek, mert a technológia manipulálása csak egy újabb művészeti ág és hát a Vérangyalok mindig is nagy érdeklődést mutatott a művészetek iránt. Éppen ezzel magyarázható az is, hogy a Vérangyalok tudhatják magukénak az összes Rendház közül a legképzettebb Techno Gárdistákat és kézművesek, a szépség iránti szeretetüket ugyanis könnyen ültetik át más ágazatokban is. Ez a belső kézműves hajlam előnyükre válik a Techno Gárdista tanoncoknak beavatásuk során is.

Nem Baalon, hanem a Marson történik meg a Techno Gárdisták bevezetése a Gépisten tanításaiba az Ő legfőbb hírnökei, az Adeptus Mechanicus által. Bármit is gondoljanak a Vérangyalokról a Mars Mesterei, a Baal Predator 'eltulajdonítása' miatt, a Rend és a Gép Kultusz közötti ősi egyezség kitart – ami nem csoda, hiszen maga a Császár utasítására fektették le ezen egyezség alapjait és egyik fél sem merné megkérdőjelezni az Ő akarátát. Az Adeptus Mechanicus

tanítása alatt a Techno Gárdista tanítványok betekintést

nyernek a technológia féltve őrzött titkaiba – a karbantartás és harctéri javítás rítusaiba; az öntés és létrehozás rituáléiba valamint a felélesztés és erősítés himnuszaiba. Miután vége a kiképzésének, a Techno Gárdista képes akár egyetlen érintéssel új életet lehelni beléjük, vagy ha elég idő, vagy megfelelő számú Szolga és felszerelés áll rendelkezésére, akkor akár a látszólag megjavíthatatlan gépeket is képes megjavítani. Az ilyen képességek értékes társsá teszik a Techno Gárdistát a harcmezőn, és több mint elegendő ok a beavatatlan csatatestvéreinek, hogy eltekintsenek a Rend és Gépisten közötti kettős hűségétől.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Techno Gárdista (Techmarine)	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Szolga (Servitor)	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés:

Techno Gárdista: Kézműves páncél (Artificer armour), bolter (bolt gun) és bolt pisztoly (bolt pistol), szervó kar (servo arm), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Szolga: szervó kar (servo arm), közelharc fegyver (close combat weapon)

Speciális szabályok (csak a Techno Gárdista): Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear)

Az Omnisiah Áldása (Blessing of the Omnisiah): Ha a Techno Gárdista talapzatkontaktusban van egy sérült járművel a lövési fázis folyamán, akkor megpróbálhatja megjavítani azt lövés helyett. Dobj egy D6-al és add hozzá a következő módosítókat a dobáshoz:

Minden egyes szervó karral felszerelt Szolga az osztagban +1
A Techno Gárdistának szervó vértje (servo harness) van +1

Ha a végeredmény 5 vagy több, akkor sikerült megjavítani vagy egy elpusztított fegyvert, vagy a jármű mozgásképtelenségét (a jármű tulajdonosa választja ki). Ha egy fegyver lett megjavítva, akkor az a következő lövési fázisban tud majd először lőni. A Techno Gárdista nem tud javítani, ha éppen visszavonul, vagy a földön fekszik (gone to ground).

Védelem Javítása (Bolster Defences): Minden Techno Gárdista képes egy romot megerősíteni a játék kezdete előtt. Amikor felhelyezed a seregedet, akkor nevez meg egy romot, amit a Techno Gárdista feljavít. A rom fedezékmentője eggyel javul a játék hátralévő részére. Például egy normál rom (4+-os fedezékmentő) feljavítva 3+-os fedezékmentőt biztosít. Egy romot csak egyszer lehet javítani és minden Techno Gárdista csak egy romot javíthat.

Kapitány

Captain



A Codex Astartesszel összhangban a Vérangyalok tíz Kapitánnyal rendelkeznek – Hadtestenként eggyel. Ennek ellenére a számuk néha lehet ennél kevesebb vagy akár több is, halál miatti üresedés esetén vagy amikor ideiglenesen kineveznek egy veterán őrmestert egy sereg Kapitányának. Felemelkedése után, elképzelhetetlen az, hogy egy Kapitányt lefokozzanak alkalmatlanság miatt – hiszen nem egyszerű vezető vagy stratégia ő, hanem a bátorság és kötelességtudat élő megtestesülése, aki példát mutat csatatestvéreinek. Így nem ritka, hogy Dante és a Rend Tanácsa elhalasztja egy elhullott Kapitány helyettesítését, hogy biztosan a jó embert nevezzék ki a helyére.

Ritka az, hogy az egész Rend együtt harcoljon és a Hadtestei ezért gyakran egymástól több ezer fényévnire vívnak háborút. Ennél fogva a Vérangyal Kapitányok olyan szintű önállóságot élveznek, amiért egy Birodalmi Parancsnok a szeme világát is odaadná. Viszont ez a szabadság nagy terhekkel jár együtt.

Minden csata, amelyet a Vérangyalok vívnak nem egyszerű küzdelem, hanem egy olyan nagyobb háború része, amely az Emberiség sorsáért zajlik. Egy ilyen háborúban nincs olyan, hogy apró veszteség – minden elvesztett világ és minden talpalatnyi feladott terület egy lépéssel közelebb viszi a Birodalmat a pusztuláshoz. Így a Kapitány is felelős az alá tartozó csatatestvérek haláláért. Minden elesett Vérangyal egy súlyos seb, amit a Rendnek be kell gyógyítania – ha feláldozzák az életüket a harc oltárán, akkor azt nem tehetik kevesebbé, mint a legnemesebb és legszükségesebb célokért.

A Kapitányok a Vérangyalok legfőbb harcosai és vezetői. Nem túlzás azt állítani, hogy ők a legveszélyesebb és legképzettebb harcosok, akik az Emberiség védelmében állnak.

Mindegyikük olyan harci

képességekkel és reflexekkel rendelkeznek, amelyeket csak egy Űrgárdista érhet el. Viszont a Kapitányok nem csak egyszerű harcosok. Mindegyikük ugyanis több évtizedes, ha nem több évszázados tapasztalatára támaszkodik a tetteinek és stratégiáinak meghatározásánál, és ezért képesek átlátni a legkaotikusabb harcmezőt is egy szempillantás alatt.

Így a Kapitány egy hatalmas harcos, aki a leghitlenebb tetteket viszi véghez, akár a harcmezőn személyesen, vagy egy nagyszabású stratégia megvalósításával. Csak akkor adja meg magát, ha megölik, de akkor pedig egyik csatatestvére lép elő és ölti magára a palástot, tovább vezetve a harcot a Császár nevében.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kapitány (Captain)	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolter (boltgun) vagy bolt pisztoly (bolt pistol), lánckard (chainsword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), glória (Iron Halo)

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Tycho Kapitány

Captain Tycho

Erasmus Tycho a Vérangyalok által ismert legnagyobb hadvezér, valamint a szóbeszéd alapján Dante kegyeltje és kiválasztott utódja, volt egykoron. Mára már csak egy emlékeztető arra, hogy a Rend legnagyobbika sem menekülhet a Sötét Őrület markából.

Tycho akkor vette át a 3. Hadtest felett az irányítást, amikor az elődjét megölték a Második Armageddoni Háború alatt. A korábbi őrmester hamar bizonyította rátermettségét, amikor Grakka Nagyfőnök Sebességőrültjeit elriasztotta és kulcsfontosságú védelmi pozíciókat foglalt vissza a Chaeron folyó mentén. Felbuzdulva a sikereiken, a 3. Hadtest előrenyomult és folyamatosan támadta az Ork utánpótlási vonalakat.

Az egyik ilyen küldetés során történt, hogy Tychon és csapata rajtaütöttek. Habár a Vérangyalok diadalmaskodtak, a Kapitányuk áldozatul esett egy Ork Furaskac pszi támadásának a harc elején és halottnak hitték. Ugyan senki sem tudja, hogy hogyan, de Tycho túlélte a támadást, de az utóhatásai miatt az arca fele lebénu

Mivel nem volt képes elviselni testvérei százalommal teli pillantásait, Tycho megbízta a Rend legnagyobb mesteremberét, hogy készítsen neki egy álarcot, amely eltakarja fogyatékoságát. Ez az egyszerű cselekedet látszólag békét hozott Tychonak, aki vissza is nyerte régi önmagát. Az Armageddon Kampány hátralévő részében a 3. Hadtest a harcok sűrűjében volt és Tycho ugyanúgy vezette őket, mint a harcok kezdeti fázisaiban, habár senki sem tagadhatta, hogy a Kapitányon

egy bizonyos szintű

megszállottság lett úrrá, amikor Ork vér szaga lengett a levegőben.

A kampány után nyilvánvalóvá vált, hogy nincs minden rendben Tychoval. Nem volt képes ellazulni a Rend Kolostorerdőjében, mert annak szépsége csak a saját csúfságára emlékeztette. Dante ezért nehéz szívvel állandó harci megbízást adott Tychonak, de ott is egyre agresszívebb lett, a taktikái pedig egyre kockázatosabbak, majd végül egyenesen felelőtlené váltak. Végül, amikor egy újabb háború volt kialakulóban Armageddonon, Tychot magával ragadta a Sötét Őrület és ezután elfoglalta helyét a Rend Halál Brigádjában. Itt, ahol talán már réges régen el kellett volna esnie, lelte halálát Tycho miközben Tempestora Ork védőit tépte cafatokra.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tycho Kapitány (Captain Tycho)	6	5	4	4	3	5	3	10	2+
Halál Brigád Tycho (Death Company Tycho)	7	4	4	4	3	5	4	8	2+

Megjegyzendő, hogy két fajta Tycho közül kell választanod: a relatív épelméjű Tycho és a Halál Brigád tagjaként szolgáló közül. Természetesen csak az egyiküket hozhatod játékba.

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Kézműves páncél (Artificer armour), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), glória (Iron Halo)

Vérda (Blood Song): Vérda egy kombi-melta, amely képes a különleges lőszereket is használni (Isd a Veterán Osztag bejegyzésénél).

A Halott Ember Keze (The Dead Man's Hand): Tycho közelharc támadásai ellen nem lehet páncélmentőt (armour save) tenni, valamint egy extra D6-al dobhatnak páncélátütést. Ez a fegyver továbbá tartalmaznak egy sor digitális fegyvert, amelyek lehetővé teszik Tychonak, hogy egy sikertelen sebzési dobást újradohasson a roham fázisban.

Speciális szabályok:

Tycho Kapitány: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferál Ellenfél: Orkok (Preferred Enemy: Orks)

Harci Rítusok (Rites of Battle): Ha Tycho Kapitány a harcmezőn van, akkor minden baráti Vérangyal osztag használhatja az ő Ld értékét Morál és Pinning teszteknél.

Halál Brigád Tycho: Fekete Őrület (Black Rage) (Isd a Halál Brigád bejegyzésénél), Rettenthetetlen (Fearless), Fájdalomtűrés (Feel No Pain), Ádáz Roham (Furious Charge), Preferál Ellenfél: Orkok (Preferred Enemy: Orks), Rendíthetetlen (Relentless)

Káplán

Chaplain



A Káplánok a Vérangyalok legfőbb spirituális védelmezői. Ők azok, akik óvják a Rend legféltettebb titkait és folyamatosan figyelik a csatatestvéreket a Sötét Őrület árulkodó jeleit kutatva. A Káplán megjelenésének minden részlete a halandóságra emlékeztet, ezzel félemlítve meg ellenfeleit és ösztönözve csatatestvéreit még nagyobb tettekre, mielőtt elragadja őket a halál.

A harcmezőn a Káplán helye a harc szívében van, ahol úgy élvezi a mészárlást, mint ahogyan azt csak egy szent feladatot végző harcos tudja. Minden csapását egy harci litániából származó idézet követi, így téve minden ütest egy áldozattá a Primarch és a Császár számára. Ezen pusztító erejű eltökéltség arra szolgál, hogy a vele együtt harcoló csatatestvérek elfeledjék félelmeiket és megnyerjék a harcot a Rend nevében.

A Reclusiarchok - a Káplánok legmagasabb rangú tagja – a Rend Reclusiamának, a Vérangyalok legszentebb oltárának a védelmezői. A Reclusiam egy hatalmas torony tetején található, amely magasan a Kolostorerőd fölé emelkedik és csak a Sanguinary Papság tornya ugyanolyan vetekedik vele magasság terén. Nincs még egy olyan szent hely az erődben, mint a Reclusiam, amely tele van a régmúlt ereklyéivel, a Vérangyalok dicsőségével és múltjával. Itt végzik a Káplánok a szertartásaikat, a Beavatás, a Megtisztítás és a Megváltás Rítusait és a Véreskút. Egykoron a Reclusiam tornya Sanguinius szállásaként szolgált és a Vérangyalok úgy tartják, hogy a Primarch meghallja azokat az imákat, amelyek itt hangzanak el.

A reclusiamtól északra található egy kis, lezárt terem, amelybe csak a Rend Tanács tagjainak van bejárása. Itt tárolják Sanguinius Tekercseit, azon



szent írásokat, melyeket a Primarch vetett papírra hosszú élete alatt és úgy hírlík, hogy fontos információkat tartalmaznak az elkövetkezendő szörnyű időről. Itt található továbbá a Rend érdemeit felsoroló fóliás, a nagy győzelmeit és a hőseinek legendáit tartalmazó lista. Részben hagyományból tartják ezeket a vaskos köteteket, de van egy praktikusabb oka is – ha egy csatatestvér nem ismeri a Rendje múltját, akkor hogyan lenne képes felmérni saját cselekedeteinek nagyságát? Minden Vérangyal azon fáradozik, hogy bizonyítsa a Káplánok szeme előtt és egyszer majd őt hozzák fel példának az elkövetkezendő Vérangyal nemzedékeknek.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Reclusiarch	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Káplán (Chaplain)	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolter (boltgun) vagy bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Rózsafüzér (Rosarius): A Rózsafüzér egy amulett, amit a Káplán visel. Habár főként spirituális ereklje, tartalmaz egy kicsi, de erős energiamezőt, amely megóvjá a Káplánt a sérüléstől.

A Rózsafüzér 4+-os sebezhetetlenségi mentőt biztosít a Káplánnak.

Crozius Arcanum: A Crosius Arcanum a Káplánok hivatalos jelképének számító bot. Energia fegyvernek (power weapon) számít.

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character)

A Rend Becsülete (Honour of the Chapter): A Káplán a Rend becsületének élő megtestesülése, ezért ő és bármely osztag, amelyhez csatlakozik rettenthetetlen (Fearless) lesz.

A Vér Liturgiái (Liturgies of Blood): Abban a körben, amelyikben rohamozott, a Káplán és az osztagának tagjai újradobhatják a sikertelen közelharci találati dobásaikat. A Halál Brigád modellek a sebző dobásaikat is újradobhatják (az örületük különösen fogékonnyá teszi őket a Káplán tüzes szónoklataira).

Lemartes

Az Elveszettek Őrzője

Lemartes Káplán a Hadriath XI felszabadításának előkészületei alatt esett áldozatul a Sötét Őrületnek. A csatában résztvevő többi Halál Brigád harcossal ellentétben azonban túlélte az első összecsapásokat és látszólag megállíthatatlanul, véres rendet vágott az Ork védelmezők között. Csak amikor vége lett a harcnak, akkor esett össze a Káplán a sérüléseitől. Elvitték a visszafoglalt erődítmény elsősegély részlegére, hogy ott várja Astorath, az Elveszettek Megváltójának eljövetelét és megkapja a megváltás végső ajándékát.

Ám amikor Astorath megérkezett, hogy átsegítse a Káplánt a másvilágra, Lemartes élni akart, hogy lesújthasson a Császár ellenségeire addig, ameddig csak képes rá. Erre még nem volt korábban példa. Habár Lemartes szemei vérben forogtak és izmai feszültek voltak a visszafojtott dühtől, a szavai tiszták és érthetőek voltak. A Halál Brigád tagjai általában annyira eltávolodtak a valóságtól, hogy Astorathnak gyakran le kellett győznie őket, hogy elvehesse az életüket, soha nem ellenkezett vele egyikük sem ilyen módon. Minden ellenkezés ellenére Astorath elrendelte, hogy helyezték a Káplánt stáztiba és vigyék vissza a Baalra addig, amíg a Sanguinary Papok és a Rend Könyvtárosai nem végeznek rajta teljes vizsgálatot.

A vizsgálat több hónapig tartott, aminek nagy részét Lemartes stáztisban töltötte a környezetének biztonsága érdekében, de az eredmények alátámasztották Astorath reményeit. Lemartes minden kétséget kizárólag a Sötét Őrület markában volt, minden fizikai jel megvolt erre. Ám az elméjét nem járta át a téboly – acélos akarátának köszönhetően a Káplán kordában tudta tartani az Őrületet. Több Sanguinary Pap is azt állította, hogy ez egy ideiglenes állapot és, hogy Lemartes az Őrület legmélyebb bugyraiba kerül, amint eltávolítják a stáztisból, de Astorath nem volt ebben annyira biztos. Megtagadván, hogy megölje Lemartest, mint ahogyan néhány Sanguinary Pap követelte, felébresztette a Káplánt mesterséges álmából és felkínált neki egy lehetőséget,

hogy tovább szolgálja a Rendet.

Így lett Lemartesből az Elveszettek Őrzője, a Halál Brigád felügyelője. Már ezerszeresen visszafizette Astorath bizalmát, mert a Halál Brigád sosem volt olyan hatékony, mint az ő felügyelete alatt. Egyre nagyobb elismerést vív ki véenceinek, biztosítva ezzel, hogy az áldozatuk nem hiábavaló. A harcok végeztével Lemartest ismét stáztiba helyezik, hogy átaludja a heteket és a hónapokat addig, amíg újra szükség nem lesz a tehetségére. Számára nincs többé vihar előtti csend. Az élete egyetlen folyamatos küzdelem, mert felébresztik, amikor szükség van rá és elaltatják, amikor már nincs.

Lemartes napjai minden bizonnyal meg vannak számlálva, mert még az ő acélos akarata sem képes mindörökké visszatartani a Sötét Őrületet. Ám pillanatnyilag a Káplán akarateréje kitart. Ő a sötétségbe süllyedő Rend reménysugara, mert ha Lemartes képes a józan gondolkodásra és a szolgálatra a Sötét Őrület markában, akkor talán másnak sem lehetetlen.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Lemartes	5	4	4	4	2	6	2	10	3+

Egységtípus: Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), háti rakéta (jump pack), Rózsafüzér (Rosarius) (Isd a Káplán bejegyzésénél)

A Véres Crozius (The Blood Crozius): Úgy tartják, hogy ez volt a legelső Vérangyal Főkáplán fegyvere.

A Véres Crozius egy mesterien megmunkált (master-crafted) energia fegyver (power weapon).

Speciális szabályok: Sötét Őrület (Black Rage) (Isd a Halál Brigád Bejegyzésénél), Rettenthetetlen (Fearless), Angyalszárnyak (Descent of Angels), Fájdalomtűrés (Feel No Pain), Ádáz Roham (Furious Charge), Rendíthetetlen (Relentless)

A Vér Liturgiái (Liturgies of Blood): Abban a körben, amelyikben rohamozott, Lemartes és az őt kísérő Halál Brigád osztag tagjai újradobhatják a sikertelen közelharci találati és sebző dobásaikat.

Féktelen Düh (Fury Unbound): Ha az ellenfél megsebzí Lemartest, akkor azzal csak tovább szítja a Káplán dühét. Ha Lemartes elszenved egy nem mentett sebet, de még életben marad, akkor az ereje (S) és a támadásainak száma (A) értékei azonnal 5-re emelkedik.

Halál Brigád

Death Company



a Vérangyalok nem is jártak.

Ám nagy árat kell fizetni minden ilyen győzelemért – vagy a harc véres mezején, vagy a győzelem utáni rövid életű nyugalomban. Azon kevesek a Halál Brigád soraiból, akik túlélnek a csatát hamar elhaláloznak, vagy a sebeik által, vagy az Elveszettek Megváltójának kezétől, akinek az a feladata, hogy véget vessen szenvedéseiknek. Jobb ez így, mert akik túlélnek, azok majdnem mind áldozatul esnek a Vérszomjnak és nem lesznek többek, mint a vadállatok, akik húsról és vérről élnek. Jobb nekik gyorsan és tisztán meghalni, mint ilyen átkozott sorsra jutni.

Azért, hogy kordában tartsák a Sötét Őrületet, a harc előestéjén a Vérangyalok elméjüket imával és az őseik áldozata iránti tisztelettel töltik meg. A Káplánok emberről emberre járnak, hogy mindenkit egyesével megáldjanak, de közben figyelnek azokra, akiknek egy kicsit üveges a szeme vagy esetleg összefüggéstelen a beszéde. A legtöbben felülkerekednek ezen impulzusokon. A harcosok kiképzésük nagy része ugyanis arra szolgál, hogy irányítsák ezt, és hogy verjék le a lelkük legmélyére. De vannak, akiknek Sanguinius befolyása túl erős, az emlékek túl hangosak és követelőek. Ahogy a Káplánok a moripartist kántálják, a kiválasztottak összeroskadnak a papjaik karjaiba és elviszik őket, hogy egy saját, különleges osztagot alkossanak, a Halál Brigádot.

A Halál Brigád harcosai csak egy dolgot akarnak – harc közben meghalni – és nagy tisztességgel bocsájtják őket utolsó útjukra a harcmezőn. Minden testvér páncélját feketére festik, és vérvörös szegélyekkel díszítik, melyek Sanguinius azon sebeit hivatottak szimbolizálni, melyeket a Horus elleni küzdelemben szerzett. Attól a pillanattól fogva, hogy valaki magára ölti a Halál Brigád egyedi páncélját, halottnak számít, örökre elveszve a Rendje szemében, de még így is mindörökké emlékezni fognak rá.

A Halál Brigád tagjai félelem nélkül harcolnak, és a Sötét Őrület által kapott akaratok érzéketlenné teszi őket olyan sebek ellen is, amelyek napokkal korábban egyből megölték volna őket. A Rend Káplánjainak vigyázó szemei alatt az itt szolgáló elveszett lelkek még csatatestvéreiknél is nagyobb dicsőséget érhetnek el. A legnagyobb Vérangyal győzelmek ugyanis gyakran egy mindent elsöprő Halál Brigád roham után következtek be. Kevés olyan ellenfél van, aki vissza tudná tartani ezen örült harcosok egy rohamát. Az Antaxon, a Mel'yannethen, a Hollonanon, az Armageddonon és megszámlálhatatlan más világon a Halál Brigád több, mint eleget tett nevének, és ma már olyan bolygókra is eljutott vadságuk legendája, ahol



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Halál Brigád (Death Company)	5	4	4	4	1	4	2	8	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), lánckard (chainsword), bolter (boltgun) vagy bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Speciális szabályok: Rettenthetetlen (Fearless), Fájdalomtűrés (Feel No Pain), Ádáz Roham (Furious Charge), Rendíthetetlen (Relentless)

Sötét Őrület (Black Rage): A Halál Brigád tagjaira vonatkozik a Düh (Rage) szabály, valamint sosem számítanak foglaló egységnek.

Astorath

Az Elveszettek Megváltója

Astorath a Vérangyalok legfőbb Káplánja és az Elveszettek Megváltója. Nincs még egy olyan rang a Rendben, amit több tisztelet és megvetés övezne. Tisztelet az általa viselt teher miatt és megvetés, mert a kötelessége mindig be van mocskolva a csatatestvéreinek vérével.

Astorath feladata az, hogy felkutassa azokat a Vérangyalokat, akiket megával ragadott a Sötét Őrület és mentálisan már annyira leépültek, hogy a harci halál sem lehetséges már számukra. Meglelvén prédáját pedig elveszi testvéreinek életét egyetlen, nyakra mért csapással. Ez minden kétséget kizárólag könyörület, ajándék az elátkozottnak. Viszont egy csatatestvér sem érezheti magát kényelmesen Astorath mellett, mert tudják, hogy egyszer az ő fejszéjének érintése lehet az utolsó dolog, amit éreznek.

Habár hivatalosan a Vérangyalokhoz kötődik, Astorathot feladatai messze viszik a Rend utódai között is. Régen úgy döntöttek ugyanis, hogy ezeket a szörnyű feladatokat jobb, ha egy ember végzi, és idáig úgy tűnik, hogy egy testvér elégnek is bizonyul. Így van hát, hogy Astorath a csillagokat járja, keresván azokat, akiknek szüksége van a végső ajándékára.

Ránézésre viszont úgy tűnhet, hogy Astorath jelenléte csak szítja a Sötét Őrület pusztító tüzét. Vitathatatlan, hogy sokkal erőteljesebb a megjelenése, és a még épelméjű Vérangyalok is vadabbak a Megváltó jelenlétében. Viszont az igazság éppen ennek ellenkezője.

Astorath érzi a Sötét Őrület leépítő jelenlétét még azelőtt, hogy az bárki másnak feltűnne – még magának az áldozatnak is. Az egyes fertőzések végzetes kórusként visszhangzanak az elméjében és egyre csak erősödnek, ahogyan más



csatatestvérek is áldozatul esnek a Sötét Őrületnek. Semmilyen távolság nem képes tompítani ezeket a hangokat. Harcoljanak az áldozatok akár az Armageddonon vagy az Ultramaron, Astorath érzi a szenvedésüket – és oda kell mennie hozzájuk, ahogyan a feladata megköveteli azt.

Így van hát, hogy az Elveszettek Megváltója egy valódi Halál Angyala lett, egy pusztító legenda a Vérangyalok leszármazottai és ellenfelei között egyaránt. Ahol Astorath jár, ott az ellenségnek nem csak az ő haragjával kell szembenéznie, hanem a Sötét Őrület alkonyatában lévő Vérangyalok rohamával is. Astorath bánata az elveszett testvérei iránt csak tovább erősíti eltökéltségét, hogy úgy keljenek át a másvilágba, hogy egy utolsó nagy győzelmet tudhassanak magukénak.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Astorath	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Egységtípus: Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

Felszerelés: Kézműves Páncél (Artificer Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), háti rakéta (jump pack), Rózsafüzér (Rosarius) (Isd a Káplán bejegyzésénél)

A Hóhér Fejszéje (The Executioner's Axe): Ez egy kétkezes energia fegyver (power weapon), amely 6-os erővel csap le. A támadásai ellen tett sikeres sebezhetetlenségi mentőket (invulnerable save) viszont újra kell dobni.

Speciális szabályok: Angyalszárnyak (Descent of Angels), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

A Rend Becsülete (Honour of the Chapter): Astorath Sanguinius és a Rend becsületének élő megtestesülése, ezért ő és bármely osztag, amelyhez csatlakozik rettenthetetlen (Fearless) lesz.

A Vér Liturgiái (Liturgies of Blood): Abban a körben, amelyikben rohamozott, Astorath és az osztagának tagjai újradobhatják a sikertelen közelharc találati dobásaikat. A Halál Brigád modellek a sebző dobásaikat is újradobhatják (az űrületük különösen fogékonyra teszi őket Astorath tüzes szónoklataira).

A Primarch Árnyéka (Shadow of the Primarch): Ha Astorath a sereg tagja, akkor minden Vérangyal osztag (baráti és ellenséges is!), amely rendelkezik a Vérszomj (Red Thirst) szabállyal, az behódol annak 3 vagy kisebb dobás esetén, nem pedig csak 1-es dobásakor.

Könyvtáros

Librarian



A Vérangyal Könyvtárosok az ultimatív misztikus harcosok, akiket az különböztet meg csatatestvéreiktől, hogy képesek hatalmas mennyiségű pszi energiákat manipulálni. Csupán kevesekből válhat Könyvtáros, mert a pszi képesség is egyfajta mutáció, ami habár gyakrabban előfordul a Vérangyaloknál, mint más Rendházakban, mégis felettébb ritka az újoncok körében. Csakis alapos vizsgálatokkal szűrhetőek ki a jelöltek, mivel fontos, hogy tiszta legyen az elméjük. A képzetlen pszi használók jelentik ugyanis a Birodalomra a legnagyobb veszélyt, és egy képzetlen Űrgárdista pszi használó ezerszerre veszélyesebb lenne a maga emberfeletti adottságaival.

Annak érdekében, hogy ne élhessen vissza a Könyvtáros az ajándékával, a tanításai éppolyan kemények, mint ő maga. Az igazat megvallva az ő kiképzése sokkal keményebb és könyörtelenebb, mint egy átlagos Vérangyalé. Az elméjének fel kell készülnie arra, hogy ellenállhasson a Káosz Istenek üres ígéreteinek és kísértésének, melyek mindig jelen vannak egy pszi használó elméjében.

Ám a kiképzése mellett a Könyvtárosnak is ki kell bírnia ugyanazokat a megpróbáltatásokat, mint a csatatestvérei – fejlesztenie a képességeit pengével és bolterrel, megedzenie a testét a fizikai fájdalom ellen még akkor is, amikor elméjét védi a kétségek és a félelem ellen. Elvégre ő is egy Űrgárdista és egyenrangúan kell állnia a társaival háború idején.

Legyen bármennyire kegyetlen is, a Könyvtáros kiképzése arra szolgál, hogy egyszerű csatatestvérből átváltoztassa egy pusztító pszi fegyverré. Ha teljesen ura elméjének és képességeinek, akkor képes akár a vért felforralni az erekben, összetörni az adamantium lapokat erőlvésekkel vagy ellepni az ellenfél elméjét a félelem áthatolhatatlan leplével. Kevés dolog szab gátat a Könyvtárosnak, ha elszánja magát valamire és még kevesebb



az, amit az ellenfél tehet, hogy meggátolja őt célja elérésében.

Habár örömmel fogadják őket más Vérangyalok, a Könyvtárosok mindig különállnak egy kicsit a Rend többi tagjától. Nincs az a kapocs, ami el tudná oszlatni azt a kényelmetlen érzést, amit egy Vérangyal érez, amikor egy pszi használó testvére közelében van, mert hát hogyan is lehetne nyugodt egy nem pszi használó egy olyan csatatestvér közelében, aki képes ilyen csodaszzerű pusztítást véghezvinni? Szintén nem teljes a bizalom Könyvtárosok körein belül sem, mert folyamatosan figyelniük kell, hogy ha valamelyikük áldozatul esik a Káosz suttogta hazugságoknak, vagy a Sötét Őrületnek, akkor hamar véget vethessenek az életének mielőtt hatalmas károkat okozna annak a Rendnek, amit nem is oly rég szolgált.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Könyvtáros (Librarian)	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolter (boltgun) vagy bolt pisztoly (bolt pistol), erőfegyver (force weapon), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Pszi Csuklya (Psychic Hood): A Pszi csuklyákba pszi módszerekkel hangolt kristályokat építettek be, amelyek lehetővé teszik a Könyvtáros számára, hogy eloszlassa az ellenséges pszi használó erejét.

Jelentsd be, hogy használni fogod a Pszi csuklyát miután egy ellenséges pszi használó sikeres pszi tesztet hajtott végre a Könyvtáros 24"-es körzetén belül. Ha több Könyvtáros is a hatótávon belül van, akkor is csak egy próbálhatja meg semlegesíteni az erőt – válaszd ki melyikük. Mindegyik játékos dob D6-al és hozzáadja a modelljük Ld-jét az eredményhez.

Ha a Könyvtáros felülmúlja az ellenfél eredményét, akkor a pszi erő semlegesítve lett és semmi hatása nem lesz abban a körbe. Ha az ellenfél eredménye nagyobb vagy egyenlő, akkor létrejön a pszi erő. Egy pszi csuklyát egyszerre csak egyszer lehet használni, amikor egy ellenséges modell pszi erőt alkalmaz.

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Pszi Használó (Psyker): A Vérangyal Könyvtáros két pszi erővel rendelkezik (a sereg összeállításánál kell kiválasztani). Körönként egy erőt használhat, kivéve, ha fel lett fejlesztve Krónikássá (Epistolary), mert akkor körönként két erőt alkalmazhat.

Mephiston

A Halál Ura

Mephiston egykor Calistarius Testvér volt, egy felettebb becsületes és erős Könyvtáros. Ám a Sötét Őrület mit sem törődik a lélek nemességével, vagy a test dicsőségével. Amikor Calistarius Hades Hive falai alatt harcolt a Második Armegeddoni Háborúban, Sanguinius átka eluralkodott rajta. Bevezetve a Halál Brigádba, Calistarius is részt vett az utolsó rohamban az Ecclesorium épülete ellen és egyike volt azon sok harcosnak, akiket maga alá temetett az épület, amikor összeomlott.

Hét nappalán és éjen át Calistarius a föld rabságában volt, miközben az elméje az örület, a teste pedig a halál szélén egyensúlyozott. Ám Calistarius nem adta meg magát. Pusztá akaraterővel szembeszegült az irányíthatatlan örülettel, ami átjárta a testét. Hatalmas erőfeszítéssel Calistarius kirekesztette elméjéből a Sötét Őrületet és ezzel valami többé vált, mint korábban volt. A hetedik napon, éjfélkor pedig kitört kő börtönéből, újjászületve Mephistonként, a Halál Uraként.

Az újjászületése nem múlt el szemtanúk nélkül. Hades Hive ugyan ekkor már ismét a Birodalom kezében volt, de még mindig voltak Ork portyázók a romok között. Ahogy Mephiston sziklákat hajigált félre a sírjáról, a kövek zaja odavonzott egy ilyen bandát. Fegyvertelenül és szakadt páncélban Mephiston könnyű prédának tűnhetett, de semmi sem állt távolabb a valóságtól. A génállománya, amely idáig szunnyadt, most teljesen felébredt és újabb változásokat okozott a testén, kivételes erővel és kitartással ruházva fel őt. Olyan sebességgel, amelyet az Orkok nem tudtak tartani, Mephiston pusztító csapásokat zúdított rájuk, minden ütés csontot tört és húst tépett szét. Őt Ork halt meg ugyanennyi másodperc alatt és egy tucat másik követte őket. A zöldbőrűeknek esélyük sem volt, de éppoly önfejűek voltak, mint amennyire Mephiston eltökélt. Csak akkor futamodtak meg, amikor az újjászületett angyal kitepte a legnagyobb Ork szívét. Ez után, az ellenség véréből ragadó páncéljában, Mephiston megkezdte a hosszú menetelést a Birodalmi vonalak felé.

Azóta Mephiston gyorsan emelkedett a ranglétrán és ma már a Fő Könyvtárosi posztot tölti be. Tiszteletbeli és dicsőséges személy a legtöbb csatatestvére szemében, aki reményt ad ezekben a sötét időkben. Mások nem ennyire elfogadóak, mert nehezen ismerik fel a régi Calistariust Mephistonban. Calistarius szókimondó volt, Mephiston pedig csak akkor szólal meg, amikor szükség van rá. Calistarius kereste csatatestvéreinek társaságát a harcmezőn és azon kívül is, de Mephiston csendes órákat tölt elmélkedéssel és az arca, habár kétséget kizáróan nemes, egy olyan lélekről árulkodik, amely nem képes nyugodni. Talán ezek a változások elkerülhetetlenek voltak, kiindulva az átalakulás megpróbáltatásaival.

Ám az a szóbeszéd járja, hogy Mephiston nagy árat fizetett az újjászületéséért, hogy amikor megzabolázta a Sötét Őrületet, akkor valami sokkal szörnyűbb került annak helyére. Remélni lehet csak, hogy ezek a pletykák alaptalanok, de Mephiston magában tartja a titkait és csak az idő képes fényt deríteni az igazságra.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mephiston	7	5	6	6	5	7	4	10	2+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Kézműves Páncél (Artificer Armour), plazma pisztoly (plasma pistol), erőfegyver (force weapon), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), Pszi Csuklya (Psychic Hood) (Isd a Könyvtáros bejegyzésénél)

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Furge (Fleet)

Pszi Használó (Psyker): Mephiston ismeri a Szent Kard (Sanguine Sword), a Szabadon Eresztett Düh (Unleash Rage) és az Angyali Szárnyak (Wings of Sanguinius) Pszi erőket. Körönként 3 erőt tud használni.

Szúró Tekintet (Transfixing Gaze): A roham fázis elején Mephiston megpróbálhat megbabonázni egy ellenséges egyedülálló karaktert, amely talapzat kontaktusban van vele. Miután kiválasztotta a célpontot, annak azonnal Ld tesztet kell tennie -4-es módosítóval (a dupla 1 mindig siker). Ha sikertelen a teszt, akkor Mephiston újradobhatja az áldozat ellen intézett sikertelen támadó és sebző dobásait abban a roham fázisban (megjegyzendő, hogy ez nem gátolja meg az áldozatot abban, hogy visszatámadjon – feltéve, ha élél addig).

Sanguinary Pap

Sanguinary Priest



Minden Űrgárdista Légió és minden Rendház, amely azok nyomdokaiba lépett, mind a mai napig fenntart egy csapat Orvost, hogy óvja a génállományukat és a csatatestvéreik egészségét. Ám Sanguinius tudta, hogy a fiainak több kell majd, mint fizikai gyógyeszközök, ha ki akarják bírni a rájuk váró végtelen háborút. A Vérangyalok Primarchja látta a halál árnyékát, ami a fiai szívébe költözik majd – habár nem tudta, hogy ez hogyan fog bekövetkezni – és úgy ítélte meg, hogy folyamatos útmutatásra lesz szükségük, hogy ezt a sötétséget jóra tudják majd használni. Így alakította át a Légió Orvosait Sanguinary Papokká, olyan magasra emelve őket tekintélyben, mint a Reclusiam Káplánjai és ugyanolyan fontossá is téve őket a Vérangyalok spirituális vezetésében.

Amíg a Káplánok litániái és ceremóniái arról szólnak, hogy a csatatestvérek küzdjék le a bennük rejlő dühöt, addig a Sanguinary Papok arra ösztönzik testvéreiket, hogy fogadják el a Vérszomjat és uralják azt, hogy segítségül hívhassák erejét, amikor a harc már elveszettnek látszik. Máig a Sanguinary Papság Tornya az egyetlen építmény a kolostor erődben, ami kihívja a Rend Reclusiamjának sötét dicsőségét. Ez a két torony – az egyik az újjászületés fénylő oszlopa, a másik baljóslatú és komor – jelképezi a Vérangyalok lelkében található kettősséget.

Ahogy más Rendházak Orvosainál, a Vérangyaloknál is a Sanguinary Papok legfontosabb kötelessége a Rend génállományának megőrzése. Ha egy sérült Vérangyal megmenthető a halál markából, akkor a Pap megtesz minden tőle telhetőt, hogy megmentse a csatatestvérenek életét. Ellátja a sebeket és gyógyító kenőcsöket visz fel, amiknek a receptjét szigorúan őrzik a Sanguine Torony falain belül. Ahogy a sérült Csataestvér teljesen felépül, úgy marad épségben a Rend génállománya is.

Ám vannak olyan

fejverek az univerzumban, amelyek ellen még az Űrgárdisták legendás kitartása is kevés, és akár gyengébb eszközök is ledönthetik a lábáról, ha elég találatot szenved el. Ilyen esetekben a Sanguinary Pap nem tehet többet, mint hogy lecsillapítja a csatatestvére harci szellemét és felkészíti a másvilágra. Miután eljött a halál, a Sanguinary Pap elvégez egy utolsó tettet az elesett bajtársán, kiveszi a progenoid szerveket – a génállomány tárolóit – a holttestből. Ez a legnehezebb a Sanguinary Papok feladatai között, mert a Vérszomj nem törődik azzal, hogy honnan származik a vér, csak azzal, hogy meleg és folyékony. Így lehet tehát, hogy minden génállomány eltávolítás nem csak egy szükséges rituálé a Rend fennmaradásáért, hanem egy megpróbáltatás a Sanguinary Pap elméjének és lelkének is.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sanguinary Pap (Sanguinary Priest)	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), lánckard (chainsword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Vérkehely (Blood Chalice): Minden 6"-en belüli baráti osztag megkapja az Ádáz Roham (Furious Charge) és a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) szabályokat.

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Corbulo Testvér

Corbulo a Vérangyalok Sanguinary Főpapja, a beavatási titkok őrzője és a Vörös Grál védelmezője. Úgy tartják, hogy nincs még egy Vérangyal, aki annyira hasonlítana Sanguiniusra, mint Corbulo, akinek nemes vonásai és igéző szemei a Vérangyalok természetét tükrözi. Talán pont ez a tökéletesség az, ami arra ösztönzi, hogy gyógyírt találjon a Vérszomjra. A beavatása óta eltelt évszázadok alatt Corbulo azon fáradozott, hogy elkülönítse és semlegesítse a Hibákat a Vérangyalok génállományában. Ez a küldetés a galaxis minden szegletébe eljuttatta, más Rendházaktól, hogy tanuljon az ő Orvosaitól, egészen elfeledett világokig, ahol tiltott technológiák után kutatott.

Corbulo hasonlósága az elesett Primarchal nem csupán fizikai. A bölcsessége és megértése legendás, és a tanácsi elengedhetetlennek bizonyulnak újra meg újra. További bizonyíték, hogy osztozik Sanguinius távolba látásával és képes értelmezni a jövő képeit – egy ajándék, amely felettébb ritka volt a Vérangyalok generációi alatt. Azon néhány szabad óráját, amit nem kötelességei teljesítésével vagy a Vérszomj gyógyírjának kutatásával tölt, azt Sanguinius tekercei felett görnyedve tölti és próbálja Primarchja vízióinak tudását a saját ismereteivel kombinálni.

Corbulo ezen próbálkozásai már többször gyümölcsözőnek bizonyultak. Az, hogy a Vérangyalok ilyen hamar odaértek az Armageddonra Ghazghkull inváziója után – ráadásul teljes erővel – nagyban köszönhető az ő jóslatainak. Hasonlóképpen



az ő segítségével a Vérangyal flotta nem tudta volna a pontos helyét és idejét annak, hogy M'kar az

Újjászületett cirkálója hol lép be a Baal rendszerbe, és nem tudta volna megsemmisíteni azt, mielőtt maga Ball romokban hevert volna. Ám ezeknek a sikeres jóslatoknak magas ára van. Az elmúlt években Corbulo egyre visszahúzódnóbb lett és a szemei nyomasztó gondokról beszélnek. Habár az, hogy mit tudott meg szigorúan őrzött titok marad, de nincs kétség, hogy nagyon sötét idők várnak a Vérangyalokra – olyan szörnyű események, melyek ellen még az ismeretük sem véd.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Corbulo	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Mennyei Fog (Heaven's Teeth): Ez a lánckard egy pótolhatatlan ereklve Sanguinius korából.

Corbulo a közelharci támadásait 5-ös erővel (S) intézi és azok még a hasítás (Rending) szabállyal is rendelkeznek.

A Vörös Grál (The Red Grail): Minden 6"-en belüli baráti osztag megkapja az Ádáz Roham (Furious Charge) és a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) szabályokat. Corbulo a saját magának dobott Fájdalomtűrés dobásokat viszont 4+ helyett 2+-on teljesíti.

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

A Távolba Látó Szem (The Far-Seeing Eye): Corbulonak köszönhetően újradohatsz egy dobást a játék folyamán. Ez bármilyen dobás lehet, páncélmentő, Ld teszt, egy találati dobás, szóródás vagy akár a kezdeményezés elvétele. Ha Corbulo meghal mielőtt ezt a képességét használná, akkor az újradohás lehetősége is elveszik.

Sanguinary Őrség

Sanguinary Guard



A Sanguinary Őrök a Vérangyalok legelitebb egységei, akik már bizonyították, hogy képesek testben és lélekben fenntartani Primarchjuk példáját úgy, ahogy senki más.

A legelső Sanguinary Őrök a Primarch testőrei voltak a Nagy Hadjárat idején. Sanguinius oldalán küzdöttek a szörnyű Dalosi, Blindhopei, Sigus Primei és számtalan más harcok során, végül elesvén Horus anyahajójának megtámadásánál, ahol a Primarchuk is halálát lelte. A Sanguinary Őrök csak egyetlen tagja élte túl az utolsó ütközetet. Sanguinius, sejtve saját sorsát, arra utasította Hírnökét, Azkaellont, hogy maradjon a Földön, hogy ha bekövetkezne a legrosszabb, akkor a Sanguinary Őrök ne halljanak ki teljesen és képesek legyenek reményt adni az elkövetkezendő sötét napokban. Nehéz szívvel ugyan, de Azkaellon elfogadta Primarchja kívánságait, mert habár szívesen küzdött volna Sanguinius oldalán még egyszer, nem tehette tönkre a rá kiszabott feladatot. Így történt, hogy a Sanguinary Őrök túléltek ott, ahol a Primarchjuk elesett, mert Azkaellon biztosította, hogy a vérvonaluk megmaradjon, nem csak a Vérangyalok között, hanem minden örökös Rendjükben.

Más Rendházak veteránjaival ellentétben a Sanguinary Őrök nem választanak saját felszerelést. E helyett saját tradíciójuknak megfelelő fegyverekkel harcolnak – csuklóra erősített Angelus bolterekkel, melyek szabadon hagyják mindkét kezüket, hogy hatalmas energia pallosokat forgathassanak. Minden őrző arany páncélja a Rend egy ereklýéje, a Nagy Hadjáratból hátra maradt öltözetek egyike, melyeknek gyártási titkai már rég elvesztek. Kevés olyan ereklýe van, amit több tisztelet övez, mert ezek kézzel fogható emlékek nemcsak a Vérangyalok, hanem az egész Birodalom legdicsősebb napjairól.

A Sanguinary Őrök tetteit nagy

odafigyeléssel rögzítik. Nagy lakomáknál, azon ritka alkalmakkor, amikor az egész Rend együtt van, a Sanguinary Őrök tetteit felsorolják, veteránok olvassák fel őket, hogy inspirálják a Felderítőket és más újoncokat. Beszélnek Vak Erephonról, aki azt állította, hogy szemek nélkül jobban harcolt, mint velük és aki bezárta a Derios IV hét Daemon kapuját. Andrastorról, aki egyedül szállt szembe a Tyranida rajjal Cripple Ridgen. Sepharanról, aki átlépte a pokol kapuit, hogy megküzdjön a Rendje lelkeért. Mesélnek ezekről a harcosokról és még másokról is, a múlt és a jelen hőseiről egyaránt. Bekerülni a Sanguinary Őrök közé nem egyszerű harci megbízatás, hanem részévé válni egy olyan testvériségnek, amely egy tízezer éves legendát visz tovább.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sanguinary Őr (Sanguinary Guard)	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Egységtípus: Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

Felszerelés: Kézműves Páncél (Artificer Armour), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), háti rakéta (jump pack)

Glaive Encarmine: Ez egy kétkezes, mesterien megmunkált (master-crafted) energia fegyver (power weapon)

Angelus Bolter (Angelus Boltgun): Az Angelus Boltgun az ikonikus Űrgárdista fegyver egy változata, amelyet kizárólag a Vérangyalok és leszármazottai használnak. A tára tele van nagyon ritka és hatékony vérszilánk lövedékekkel, amelyek képesek szétszabdalni a legtöbb páncélt.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Angelus Bolter (Angelus Boltgun)	12"	4	4	Assault 2

Rend Zászló (Chapter Banner): Isd a Díszőrség bejegyzésénél

Halotti Maszk (Death Mask): Ha egy ellenfelet megrohamoz egy vagy több halotti Maszkot viselő modell, akkor annak az ellenfélnek sikeres Ld tesztet kell tennie vagy arra a roham fázisra a WS értéke 1 lesz.

Speciális szabályok: Rettenthetetlen (Fearless), Angyalszárnyak (Descent of Angels), Vérszomj (The Red Thirst)

A Sanguinor

A Sanguinor a bosszú arany angyala, aki alászáll a mennyből, amikor a Vérangyaloknak a legnagyobb szüksége van rá. A legtöbbek számára csak egy legenda, egy tiszteletreméltó része a Rend szokásainak és rejtélyeinek. Elvégre annyira kilátástalanok azok a helyzetek, amikor a Sanguinor megjelenik, hogy kevesen csodálhatják meg győzelmét és élük meg a csata végét. Csupán azok, akik hozzáférhetnek a Rend Reclusiama által készített iratokhoz biztosak benne, hogy a Sanguinor nem legenda vagy látomás. Ott, egyetlen vaskos kötetben vannak lejegyezve a manifesztációi az évezredek során. Ám a legismertebb és a legelterjedtebb az Éjurak Hadihajójának, a Terrorclawnak az ostromáról szól.

A történet szerint tizenkét csatatestvért bíztak meg azzal a feladattal, hogy csapást mérjenek a Terrorclawra és öljék meg a mesterét, fel nem jegyzett sérelmek büntetéseként. Senki nem számított arra, hogy túléljük, mert hát több százszoros túlerővel néztek szembe, ám a Sanguinor látott reményt a feladatukban és csatlakozott hozzájuk abban a pillanatban, amikor a szállító torpedójuk áttörte a hajó lemezeit. Csak arra állt meg, hogy megáldja az osztag őrmesterét, utána pedig véres utat vágott a Terrorclaw védelmezőin keresztül, forró és dühös szélként suhanva végig a hajón.

Ám a Sanguinor tettei nem könnyítették meg eltökélt csatatestvérei győzelmét. Habár a hídhoz vezető útjuk hullák vörös szőnyegén történt, mégis meg kellett küzdeniük a bosszúra szomjas Káosz Űrgárdisták mindegyikével. Habár a küldetés sikerrel járt és a Terrorclaw kapitányát megölték, csak az őrmester jutott vissza a Baalra. Így hát a Sanguinor nem teljesítette a küldetést csatatestvérei helyett, de az erejének és haragjának köszönhetően a lehetetlent lehetségessé tette. Az őrmester neve eltűnt a Terrorclawval kapcsolatos feljegyzésekből ugyan, de Dante néha visszagondol azokra az időkre és apró mosollyal emlékezik az őrmester megújult hitére a saját képességeiben és a Rend küldetésében.



Ám egy dolog tudni a Sanguinor tetteiről és egy egészen másik kiismerni a természetét. A Rend tanácsának néhány tagja azon vitázik, hogy nem más, mint Sanguinius nemesebb oldala, amely kordában tartotta a benne rejlő sötétséget, és amely elveszett a halálakor. A Sanguinary Örök viszont szentül meg vannak győződve arról, hogy a Sanguinor nem más, mint Azkaellon, a rendjük alapítója, akit a Császár akarata véd az idő múlásával szemben. Annyira nagy a Sanguinor legendája, hogy már túlment a Vérangyal Rendházon és még inkább bizalmatlanná tette a Birodalom egyes részeit a Vérangyalokkal szemben. Az Inkvizíció különösképpen tart attól, hogy a Sanguinor egy psi alkotmány, amely azt bizonyítja, hogy a Vérangyalok nem csak testileg, hanem lelkileg is elkorcsosultak. Ám minden aggodalom ellenére, amit a kívülállókban kelt, a Sanguinor a csatatestvérei számára az örökségük tiszteletreméltó része, akinek nincs szüksége más bizonyítékra, mint az ereiben folyó vérre.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
A Sanguinor	8	5	5	4	3	6	5	10	2+

Egységtípus: Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

Felszerelés: Kézműves Páncél (Artificer Armour), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), háti rakéta (jump pack), Glaive Encarmine (Isd a Sanguinary Örök bejegyzésénél)

Speciális szabályok: Rettenthetetlen (Fearless), Angyalszárnyak (Descent of Angels), Ádáz Roham (Furious Charge), Örök Harcos (Eternal Warrior)

Bosszúálló Angyal (Avenging Angel): Amint felkerül a Sanguinor az asztalra válassz ki egy ellenséges HQ egységet. A Sanguinor újradobhatja a sikertelen találati és sebző dobásokat a kiválasztott osztag ellen a játék hátralévő részében.

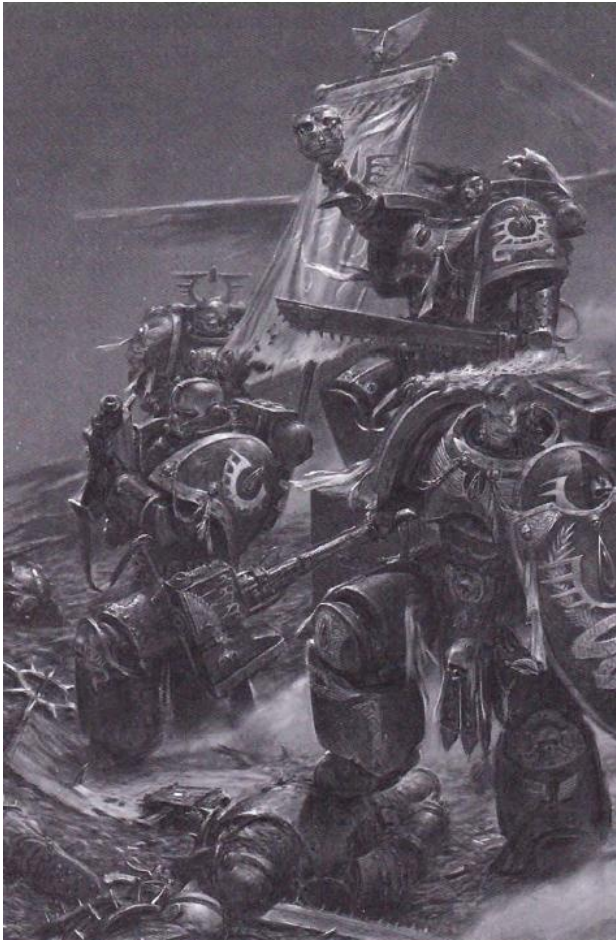
A Sanguinor Áldása (The Sanguinor's Blessing): Amikor felpakolod a seregedet, akkor véletlenszerűen válassz ki egy őrmestert, aki megkapja a Sanguinor szent áldását, ami a következőkben testesül meg: +1 WS, +1 W, +1 I és +1 A a játék végéig.

Hajthatatlan Akarat (Unyielding Will): A Sanguinor 3+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) rendelkezik.

Felemelő Jelenlét (Aura of Fervour): Minden 6"-en belüli baráti osztag (kivéve a Sanguinor) +1 támadást (A) kap.

Díszőrség

Honour Guard



Egy magas rangú Vérangyal tisztet gyakran kísér a csatába egy osztag eltökélt testőr, ők a Díszőrség. Egy Rend Mester vagy Kapitány taktikai és stratégia tudása talán a legpusztítóbb fegyver, amit a sereg magáénak tudhat és ezért a lehető legnagyobb védelmet érdemli.

A Díszőrség tagjait csakis a Hadtest legtapasztaltabb harcosai közül választják ki. Így mindegyikük önmagában is egy tapasztalt és halálos harcos. Erre szükség is van, mert a védencük mindig a harc sűrűjében lesz és a Díszőrséget eskü kötelezi arra, hogy kövesse. Természetesen a szolgálat alatt a tagok nem csak a harci képességeiket csiszolják. Vannak, akik több harcot láttak, mint maga a Kapitány, akit kísérnek és hatalmas taktikai tapasztalattal rendelkeznek. Így tehát nem ritka, ha egy Díszőrség alkotja a Kapitány tanácsadójának belső körét, hogy a saját összesített tudásukkal segítsék a nehéz döntéseit.

A Díszőrség tagjainak felszerelése és ismerete nagyban eltérhetnek egymástól, attól függően, hogy milyen a természete és a taktikája a Kapitányuknak. Az a parancsnok, aki szereti személyesen vezetni a rohamot könnyen választhat maga mellé harcedzett Roham Gárdistákat, hogy a testőrségeként szolgáljanak vagy rövid távú speciális fegyverekre specializáltakat, mint például lángszórósokat vagy plazma puskásokat. Az idősebb és tapasztaltabb vezetők viszont inkább úgy válogatják össze testőrségüket, hogy azok segítségével látható morális bázist tudjanak kialakítani, őket gyakran kíséri a Rend Zászlajának hordozója és egy Bajnok is, így könnyen kialakítva egy látható gyülekezőpontot, ami köré a harc elkerülhetetlenül körvonalazódhat majd. Egy felettebb tisztelt parancsnok még a Rend Sanguinary Pap növendékét is segítségül hívhatja, hogy megossza velük és a közelben lévő osztagokkal a Vérbajnok áldását.



Nagy tisztelet és megbecsülés övezi azokat, akiket felkérnek, hogy szolgáljanak a Díszőrségben, habár a feladat nagyon veszélyes. Ettől függetlenül szinte hallatlan az, hogy valaki visszautasítaná a felhívást. A Vérangyalok, mint más Űrgárdisták többre tartják a Rendjük becsületét, mint a saját halandó létezésüket. Továbbá, nincs jobb lehetőség egy Vérangyal számára, hogy bizonyítson Rendje és a Császár előtt, mint a Díszőrségben szolgálva. Ha egy tag túléli a feladatát, akkor szinte biztosan előléptetik, lehetségesen az Első Hadtestbe, de akár Kapitánnyá is.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Díszőr (Honour Guard)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Vérbajnok (Blood Champion)	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Sanguinary Növendék (Sanguinary Novitiate)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolter (boltgun) vagy bolt pisztoly (bolt pistol), lánc kard (chainsword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades)

Vérkehely (Blood Chalice): Minden 6"-en belüli baráti osztag megkapja az Ádáz Roham (Furious Charge) és a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) szabályokat.

Rend Zászló (Chapter Banner): Minden baráti osztag, amely 12"-en belül van a zászló hordozójától újradobhatja a rontott Morál és Pinning teszteket. Továbbá a zászlóhordozóval egy osztagban lévő +1 támadást (A) kapnak addig, amíg a zászlós él.

Század Lobogó (Company Standard): Minden baráti osztag, amely 12"-en belül van a zászló hordozójától újradobhatja a rontott Morál és Pinning teszteket. Továbbá amíg a zászlós él, addig a Díszőrséget úgy kell kezelni a közelharc eredmény szempontjából, mintha eggyel több sebet okozott volna a ténylegesnél.

Speciális szabályok: Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Vérszomj (The Red Thirst)

Dante

Ahogy a Birodalom belép a Végidőbe, a Vérangyalokat Dante, a Hadtest Ura és Sanguinius Fényének Elhozója vezeti. Valódi legenda ő, mert a tettei sok évszázadra nyúlnak vissza. Őt tartják ugyanis a legidősebb élő Űrgárdistának. Még a Birodalmi Őklők Kapitánya, Lysander – aki ezer évre elveszett a Hiperűr hullámai között – sem képes felidézni egy olyan kort, amikor nem Dante vezette az Angyali Hadtestet.

Senki sem vitathatja Dante hadjáratok terén szerzett tapasztalatait. Megszámlálhatatlan csatában vett már részt, tömérdek kampányt vezényelt és a Galaxis minden szegletében győzelmeket ért el, Ultima Machariatól egészen Jonolig. Úgy tartják, hogy nincs még egy ember, aki a Birodalom milliányi bolygója közül annyin járt volna, mint Dante, ő pedig mindenhova teljes harci felszerelésben érkezett, egy dicsőséges és bosszúszomjas hadtest élén.

A többi Rend Mester számára Dante elő példa arra a félelmet nem ismerésre, eltökéltségre és stratégiai zsenialításra, amely az Űrgárdisták véget nem érő küldetésének szívéhez szól. A Birodalmi Gárda nehéz sorsú tábornokai számára pedig nagyra becsült és szívesen látott szövetséges az Emberiség védelméért folytatott harcban. A közkatonák és a polgárok szemében Dante nem kevesebb, mint egy megváltó, egy arany isten, aki a mennyből száll alá tüzes szárnyakon.

Oly régóta él már, hogy a tettei mítoszokká váltak. Ma már lehetetlen megmondani, hogy hány Ork fejet vágott le Canau Felszabadításánál, mert a szám minden elmeséléssel egyre nő. Tényleg legyőzte Dante a Vérszomjazó Skarbrandet Pandemonium Kapui előtt? Tényleg egyetlen hatalmas csapás volt az, ami kettészelte a Démont? Csakis Dante a megmondhatója. Ám nem nagyon beszél ezekről a dolgokról, bármennyire is zavarják e történetek túlzásai. A Birodalomnak hősökre és reményre van szüksége eme sötét időkben és a Vérangyalok vezére



megtartja belső békéjét, hogy a Birodalom ne veszítse el a bele vetett hitét.

Ám minden sikere ellenére, vagy pont miattuk, Dante érzi a rá nehezedő nyomást. Már jóval tovább élt, mint kellett volna és a korszakok súlya egyre nehezebben nyomja a vállát. Csupán egyetlen dolog gátolja meg Dantét abban, hogy feladja. A Sanguiniusi Tekercsekben le van jegyezve a Primarch összes víziója egy hatalmas, minden addigit felülmúló harcról, amikor egy arany harcos áll majd a Császár és a sötétség között. Nemzedékeken keresztül a Vérangyalok úgy gondolták, hogy ezek a próféciák Sanguinius saját halálát ábrázolták, ám ösztönei, vagy talán a Primarch távolba látásának egy apró szikrája azt súgja Danténak, hogy egy napon, talán hamarosan, a Császár védelme az ő kezében lesz és eltökélte, hogy elvégzi ezt az utolsó feladatát minden áron.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Dante	6	5	4	4	4	6	4	10	2+

Egységtípus: Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

Felszerelés: Kézműves Páncél (Artificer Armour), infernus pisztoly (Infernus pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), háti rakéta (jump pack), Glória (Iron Halo) (Isd a Kapitány bejegyzésénél)

Sanguinius Halotti Maszkja (Death Mask of Sanguinius): Ez az ősi ereklye a Primarch Horus árulásával kapcsolatos érzelmeit tükrözi, és használható arra, hogy megátkozzák vele az ellenséget.

Mielőtt a seregek felrakásra kerülnének, válassz ki egy ellenséges Egyedülálló Karaktert (Independent Character): az a karakter -1 WS, -1 W, -1 I, -1 A-val (mindegyik minimum 1-re csökkenhet) rendelkezik a játék hátralévő részében. Sanguinius Halotti Maszkja egyébként a rendes Halotti Maszk (Isd. Sanguinary Őr) szabályok szerint működik.

A Halandóság Fejszéje (The Axe Mortalis): Ez egy mesterien megmunkált (master-crafted) energia fegyver (power weapon)

Speciális szabályok: Rettenthetetlen (Fearless), Angyalszárnyak (Descent of Angels), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Taktikai Precízió (Tactical Precision): Dante (és az osztaga, ha azok rendelkeznek háti rakétákkal) nem szóródik, ha a Becsapódás (Deep Strike) szabályok szerint jön játékba.

Sebészi Csapás (Surgical Strike): Dante (és az osztaga) rendelkezik a Rajtaütés (Hint and Run) szabállyal.

Gabriel Seth

A Hús Tépők Rend Mestere



Gabriel Seth akkor lett a Hús Tépők vezetője, amikor a Rendje a pusztulás szélén állt. A Birodalom nagy része nem látta őket szívesen és nem bízott bennük egy évezrednyi vérengzés után. Más Rendek azt látták bennük, hogy csak egy lépés választja el őket a renegáttá válástól és az Inkvizíció már ki is akarta vizsgálni őket. Még rosszabb, hogy egy mutálódásnak köszönhetően a Hús Tépők génállományában sokkal erősebb volt Sanguinius átka és ezért sokkal gyakoribb volt a Sötét Örület. Még azokat is magával ragadta egy bizonyos fokú vérszomj, akik nem estek áldozatul a Sötét Örületnek és ez sok áldozattal járt akárhová ment a Rend háborút vívni.

Felemelkedésének napján Seth komor arccal hallgatta, ahogy a Rend Sanguinary Papjai közölték vele a szörnyű tény – az a sebesség, amivel a csatatestvéreik áldozatul esnek az örületnek már jóval meghaladja a sebességet, amivel a Hús Tépők pótolni tudnák veszteségeiket. Két évszázadon belül a Rend megszűnne létezni, a szövetségeseik elhagynák, a testük pedig elárulná őket. Abban a pillanatban Seth megesküdt, hogy ha a Hús Tépők sorsa a pusztulás, akkor méltó emléket hagynak maguk után, nem pedig örületről és brutalitásról szóló pletykákat.

Seth vezetése alatt a Hús Tépők anyabolygója, a Cretacia átváltozott egy hatalmas, automatizált gyártószorrrá és toborzó központtá. Amikor a Rend java távol van, őrzőkatokat hajtva végre az Ultima és a Tempestus Szegmentumokban, a Rend Könyvtársai az éteret kutatják segélyhívások után. Így történhet, hogy gyakran a Hús Tépők az elsők, akik a védelmezők megsegítésére érkeznek, gyakran személyesen Seth által vezetve. Tudja viszont, hogy nem képes eltitkolni a csatatestvérei vérszomjúságát, elvégre ő maga is ugyanolyan hajlamos rá. Ám elsőként lecsapva, távol a Birodalom többi seregétől, a Hús Tépők legrosszabb tettei titokban maradnak éppúgy, mint a szövetségeseik közötti járulékos veszteségek,

amelyek egykor a rohamaik azonosítójává vált. Most azok a világok, akik egykoron visszariadtak tőlük, hősiként ünneplik őket és Sethet pedig a megváltójuknak tartják.

Túl korai azonban még megmondani, hogy Seth terve gyümölcsöző lesz-e, hogy a Hús Tépők visszanyerik a helyüket a Birodalom védelmezőinek Pantheonjában. Minden igyekezete ellenére nem tett sokat, hogy eloszlassa a legnagyobb kritikusi bizalmatlanságát, akikben a Hús Tépők által feldúlt haditervek még túl friss emlékek. Ezek a dolgok nem nagyon érdeklik a Rend Mestert, mert a szívében Seth sosem adta fel a reményt, hogy elkerülhetik a pusztulást. Kétségbeesett remény viszont ez a legjobb esetben is. Annak, hogy milyen sors vár a Hús Tépőkre és a Rend Mesterükre, csak az idő a megmondhatója.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gabriel Seth	6	5	4	4	4	5	4	10	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), glória (Iron Halo) (Isd a Kapitány bejegyzésénél)

Véres Gyilkos (Blood Reaver): Még sosem neveztek el olyan találóan fegyvert, mint Seth hatalmas lánckardját. A Véres Gyilkos egy kétkezes fegyver, amely 8-as erővel támad és rendelkezik a Hasítás (Rending) szabállyal.

Speciális szabályok: Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Vérengző Forgószél (Whirlwind of Gore): A normál támadásai helyett Seth dönthet úgy, hogy a fegyverét egy véres körben meglendíti. Ha így tesz, akkor minden ellenséges modell, aki talapzatkontaktusban van vele elszenved egy automatikus találatot. Határozd meg, hogy Seth ezt a támadási formát alkalmazza, még azelőtt, hogy egyetlen ütés is megtörténne.

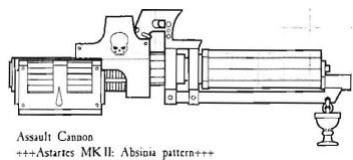
Harcias Ösztönök (Ferocious Instincts): Ha egy ellenfélnek lankad a figyelme, akkor Seth ezt azonnal kihasználja, legyen szó akár egy gyors ütésről, rúgásról vagy fejelésről.

Minden 1-es találati dobás után, amit az ellenfél dob, amikor Sethet támadja közelharcban a támadó ellenséges osztag elszenvednek egy automatikus 4-er erejű találatot, ahogy a Rend Mester kihasználja figyelmetlenségüket.

Felszerelések

Fegyverek

Rohamágyú (Assault Cannon)



A gyorsan forgó, több csövű rohamágyú olyan golyók záporát zúdítja az ellenfélre, amelyek egyenként képesek cafatokra tépni egy embert. A tüzelés mértékének köszönhetően a rohamágyú ugyanúgy használható gyalogság, mint járművek ellen, ahol a golyók mennyisége még a legkeményebb páncélt is átüti.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Rohamágyú (Assault Cannon)	24"	6	4	Heavy 4, Rending

Gránátvetők (Astartes Grenade Launcher)

Ezek a gránátvetők repesz és krak gránátokkal vannak töltve és fejlett célzó rendszerekkel rendelkeznek, hogy alkalmazkodni tudjanak a nagy sebességhez, amivel a Felderítő Motorosok haladnak. Minden tüzelésnél a játékosnak ki kell választani az alkalmazott lövedék típusát.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Repszgránát (Frag grenade)	24"	3	6	Rapid Fire, Blast
Krak gránát (Krak grenade)	24"	6	4	Rapid Fire

Bolter (Boltgun)



A bolter kis rakétákat, közismertebben 'bolt'-okat lő ki. Mindegyik bolt pusztító erővel robban fel, miután behatolt a célpontjába, belülről robbantva fel az áldozatot.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Bolter (Boltgun)	24"	4	5	Rapid Fire

Bolt Pisztoly (Bolt Pistol)



A bolt pisztoly a bolter egy kisebb változata és tökéletes választás az Űrfarkasok számára, akik szeretik látni az ellenségük arcát, mielőtt megölik.

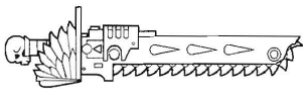
Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Bolt Pisztoly (Bolt Pistol)	12"	4	5	Pistol

Láncököl (Chainfist)

A láncököl egy erőököl (power fist), amelyet kiegészítettek egy forgó pengével, hogy jobban hasítsa a járművek páncélját.

A Láncököl egy erőökölként működik, de egy extra D6-al dob páncélatütést.

Lánckard (Chainsword)



A lánckard egy nagy teljesítményű láncfűrész kiegészítve markolattal és kézvédővel a forgathatóságért. Gyakori fegyver a Birodalomban és elég félelmetes hírnévnek örvend a védtelen testen ejtett sebei miatt.

A lánckardok normál közelharc fegyverek és a Warhammer 40.000 szabálykönyv Roham fázisában leírt szabályokat követik.

Kombi fegyverek (Combi-Weapons)

A kombi fegyverek egyszerű boltterek, melyeket egy szakértő módosított. Mindegyikük át lett alakítva, hogy egy másik fegyvert is magába foglaljon, egy melta puskát (meltagun), plazma puskát (plasma gun) vagy egy lángszórót (flamer). ez az extra fegyver limitált lőszerrel rendelkezik, általában csupán egyetlen lövést téve lehetővé, mely tökéletes vészhelyzetek esetén vagy egy megfelelő helyzetben. Egy kombi fegyverrel felszerelt modell (kombi-melta puska, kombi-plazma puska vagy kombi-lángszóró) eldöntheti, hogy a bolterrel, vagy a beépített másodlagos fegyverrel lő, melyek profilja külön megtalálható ebben a fejezetben. A bolterrel minden körbe lőhet, de a másodlagos fegyverrel csak egyszer tüzelhet a játék folyamán (a kombi-plazma puska természetesen képes rapid fire módban lőni). Nem használhatod mindkét fegyvert ugyanabban a körben.

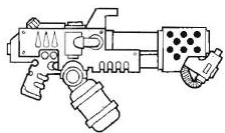
Ciklon Rakétavető (Cyclone Missile Launcher)

A ciklon egy speciális kialakítású rakétavető rendszer, amelyet a Terminátor páncélos Űrgárdisták használnak, hogy mozgó fedezettűzet biztosítsanak társaiknak. Lényegében egy adag rakéta, amelyet a Terminátor vállára erősítettek, a ciklon rakétavető lehetővé teszi a Terminátoroknak, hogy a nehéz páncélatú járművekkel és a könnyű gyalogsággal szemben egyaránt halálos hatékonysággal tudjanak fellépni.

Egy Terminátor a viharvetője mellett is lőhet a ciklon rakétavetőjével. Amikor a ciklon rakétavetővel lősz, akkor válaszd ki, hogy melyik fajta rakétát használsz.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Repsz rakéta (Frag missile)	48"	4	6	Heavy 2, Blast
Krak rakéta (Krak missile)	48"	8	3	Heavy 2

Lángszóró (Flamer)



A lángszóró egy felettébb gyúlékony anyagot lő ki, amely levegővel érintkezve lángra kap. A lángszórókat leginkább arra használják, hogy kifüstöljék az ellenfelet a fedezékéből.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lángszóró (Flamer)	Template	4	5	Assault 1

Repeszgránát (Frag Grenade)

A repeszgránátok olyan robbanószerkezetek, amelyeket egy roham előtt szoktak az ellenfél felé dobni. A repeszek zápora arra kényszeríti őket, hogy pár másodpercig még fedezékben maradjanak, amíg a támadók megteszik a távolságot.

A repeszgránátok rohamgránátok, mint ahogyan az a Warhammer 40.000 szabálykönyvben le van írva.

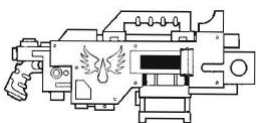
Kézi Lángszóró (Hand Flamer)



A kézi lángszóró a lángszóró egy kisebb változata. A Vérangyalok különösen kedvelik, mert a kompakt mérete miatt használható közelharcban is.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Kézi Lángszóró (Hand Flamer)	Template	3	6	Pistol

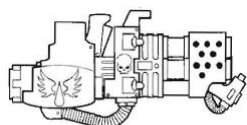
Nehéz Bolter (Heavy Bolter)



A bolter hatalmas változata, a nehéz bolter ökölnyi méretű lövedékeket lő az ellenfélre félelmetes gyorsasággal.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Nehéz Bolter (Heavy Bolter)	36"	5	4	Heavy 3

Nehéz Lángszóró (Heavy Flamer)



A nehéz lángszóró a legjobb választás, ha védelmi pozíciókat kell kifüstölni vagy megritkítani a karnyújtásnyira lévő ellenség sorait.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Nehéz Lángszóró (Heavy Flamer)	Template	5	4	Assault 1

Infernus Pisztoly (Infernus Pistol)



Az infernus pisztolyok a Vérangyalok legféltettebb ereklyéi közé tartoznak. Mindegyik lényegében egy pisztoly méretű melta puska, ami képes a legnehezebb páncélon is áthatolni.

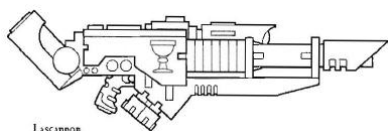
Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Infernus Pisztoly (Infernus Pistol)	12"	8	1	Pistol, Melta

Krak gránátok (Krak Grenades)

A krak gránátok páncéltörő bombák, melyeket arra terveztek, hogy kinyissák az ellenséges képek páncélzatát. Habár nem rendelkeznek a melta bombák vagy más specializált robbanószerkezetek erejével, mégis kicsik és könnyen szállíthatóak, így ideálisak alkalmi fegyvernek.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a krak gránátok használatáról.

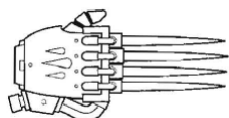
Lézerágyú (Lascannon)



A 41. évezredben kevés olyan fegyver található, amely alkalmasabb lenne a lézerágyúnál tankirtásra. A fegyveren belül található egy lézer terem, amely oly mértékű sugarat generál, hogy az képes bármely páncélzatot átütni.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lézerágyú (Lascannon)	48"	9	2	Heavy 1

Villámkarom (Lightning Claw)



A villámkarom olyan páncélozott kesztyűk, amelyek végére erőmezőbe burkolt hosszú karmokat erősítettek. Akkor a leghatásosabbak, amikor párban alkalmazzák őket, a villámkarom ugyanis képesek átvágni a páncélon, a húson és a csontokon egyaránt.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a villámkarom használatáról.

Mesterien Megmunkált Fegyverek (Master-Crafted Weapons)

Minden egyes mesterien megmunkált fegyver a Rend kovácsainak sok éves munkájának a gyümölcse. Az ily odafigyeléssel készített fegyverek látványosan hatékonyabbak a hétköznapi társaiknál.

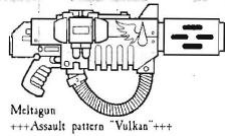
Egy mesterien megmunkált fegyver lehetővé teszi, hogy a viselője körönként egy rontott találati dobást újradobjon, ha azt a fegyvert használja.

Melta Bombák (Melta bombs)

A melta bombák képesek megolvasztani a legerősebben páncélozott bunkerek és harci járművek páncélzatát is. A melta bombák sokkal testesebbek, mint a krak gránátok és egy sokkal kifinomultabb robbanási szerkezettel rendelkeznek.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a melta bombák használatáról.

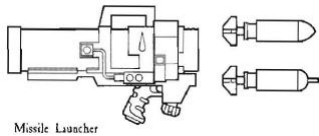
Melta Puska (Meltagun)



A melta puskák halálos tankelhárító fegyverek. Leginkább rövidtávon hatásosak, a melta puska képes a sziklákat, a fémeket és az élő szövetet egyaránt hamuvá vagy egy olvadt tócsává változtatni egy szempillantás alatt.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Melta Puska (Meltagun)	12"	8	1	Assault 1, Melta

Rakétavető (Missile Launcher)

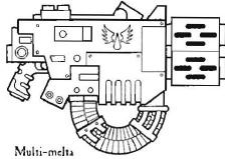


A rakétavető képesek repesz vagy krak rakéta kilövésére. Amíg a repesz rakétákat könnyűgyalogság ellen, addig a krak rakétákat járművek ellen szokták alkalmazni.

Amikor lősz a rakétavetővel, akkor el kell döntenek, hogy melyik rakétát lövöd el.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Repsz rakéta (Frag missile)	48"	4	6	Heavy 1, Blast
Krak rakéta (Krak missile)	48"	8	3	Heavy 1

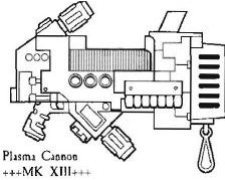
Multi-melta (Multi-melta)



A melta puska egy nagyobb és hosszabb hatótávú változata, a multi-melta tökéletes a bunkerek és a tankok elpusztítására.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Multi-melta (Multi-melta)	24"	8	1	Assault 1, Melta

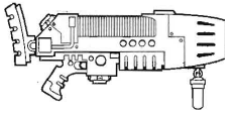
Plazma Ágyú (Plasma Cannon)



A plazma ágyúk plazma „golyókat” lőnek ki, amelyek felrobbannak találatkor, így egy kisebb nap pusztító erejét szabadon engedve. A plazma ágyúk hajlamosak a túlmelegedésre és könnyen ugyanolyan végzetesek lehetnek a használójukra nézve, mint a célpontra.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Plazma Ágyú (Plasma Cannon)	36"	7	2	Heavy 1, Gets Hot!

Plazma Puska (Plasma Gun)



Kisebb, mint a plazma ágyú, a plazma puska több apróbb plazma „hullámot” lő ki, amely egyaránt hatékony nehéz páncélzatú ellenfelek és könnyű járművek ellen.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Plazma Puska (Plasma Gun)	24"	7	2	Rapid Fire, Gets Hot!

Plazma Pisztoly (Plasma Pistol)

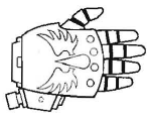


A plazma pisztolyok a legkisebbek a plazma fegyverek családjában. A plazma pisztoly minden lövése magában hordozza a nagyobb plazma puska pusztító erejét, ámbár kisebb lőtávval és tűzgyorsasággal.

A plazma pisztoly használható közelharci fegyverként is, de nem nyújt semmilyen erőbónuszt, vagy páncélatütést.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Plazma Pisztoly (Plasma Pistol)	12"	7	2	Pistol, Gets Hot!

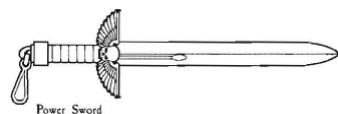
Erőöklöl (Power Fist)



Az erőöklöl egy páncélozott kesztyű, amelyet halálos energiamező vesz körbe. Végzetes csapásokra képes, amelyek a legvastagabb páncélt is képesek porrá zúzni.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet az erőöklölök használatáról.

Energia Fegyverek (Power Weapon)



Az energia fegyvereket (általában egy kard vagy fejsze, de néha ez bárd, lándzsa vagy buzogány) egy halálos energiamező veszi körül, amely képes áthatolni minden páncélon.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet az energia fegyverek használatáról.

Szervo kar (Servo-arm)

Mindegyik szervo kar egy olyan extra közelharcos támadást biztosít 1-es I-nél, 8-as erővel, amely ignorálja a páncélt.

Szervo Vért (Servo-harness)

A szervo vért felszereli a Techno Gárdistát egy plazma vágóval (a lövési fázisban lehet használni ikercsatolt plazma pistol gyanánt, de nem használható közelharcban) és egy lángszóróval. A lövési fázisban a Techno Gárdista lőhet a két szervo vértes fegyverével, vagy a saját fegyverével és egy szervo vértes fegyverrel. A szervo vért továbbá biztosít a Techno Gárdistának két szervo kar támadást.

Szignum

A szignum egy speciális kommunikációs eszköz, amely képes temérdek célzó adatot begyűjteni, így sokkal pontosabb célzást téve lehetővé. Egy modell használhatja a szignumot saját lövései helyett. Ha így tesz, akkor az osztagában egy modell 5-ös BS-el rendelkezik arra a lövési fázisra. Jelentsd be, hogy a szignumot használod, mielőtt találatra dobsz.

Sörétes (Shotgun)

A sörétesek megbízható és sokoldalú fegyverek, a melyeket gyakran viselnek az Űrgárdista Felderítők.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Sörétes (Shotgun)	12"	4	-	Assault 2

Mesterlövész Puska (Sniper Rifle)

A mesterlövész puska erős távcsővel rendelkeznek, amelyek lehetővé teszik, hogy a tüzelő megcélozhasson távoli célpontokat és különböző gyengepontokat.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Mesterlövész Puska (Sniper Rifle)	36"	X	6	Heavy 1, Sniper

Viharvető (Storm bolter)



A viharvető két egymáshoz illesztett bolterre hasonlít. Lehetővé teszi a viselőjének, hogy mozgásának korlátozása nélkül tüzelhessen, így egyenest rohanhat az ellenfél felé és közben lőhet is rá megállás nélkül.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Viharvető (Storm bolter)	24"	4	5	Assault 2

Jármű Felszerelések

Automata Ágyú (Autocannon)

A lövegtornyok nagy kaliberű és sebességű lövedékeket lőnek ki. A Pusztító Ragadozón és a Félelmetleneken szokták felszerelni.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Automata Ágyú (Autocannon)	48"	7	4	Heavy 2

Vérököl (Blood Fist)

A vérököl egy olyan közelharcí fegyver, amit a legtöbb Vérangyal Félelmetlenen alkalmaznak. A vérököl egy Félelmetlen Közelharcí Fegyver (Dreadnought Close Combat Weapon) és a szabályai a Warhammer 40.000 szabálykönyvben találhatóak. Ha egy Félelmetlen fel van szerelve egy vérököllel és egy erőfegyverrel (force weapon), akkor ki kell választania, hogy melyiket használja az adott rohamfázisban, de még így is megkapja az extra támadást.

Vérkarom (Blood Talon)

Egy Félelmetlen megállíthatatlan tömegével egyetlen csapás a vérkarommal fél tucat embert is elsöpörhet – vagy többet, ha a Félelmetlen két ilyen fegyvert is visel. A vérkarmok a villámkarmok (lightning claw) szabályait követik. Továbbá, ha a Félelmetlen két vérkarommal van felszerelve, akkor a következő szabály is vonatkozik rá: minden nem mentett seb - amit a vérkarom okozott közelharcban - után a Félelmetlen leadhat egy újabb ütést. Ezek az extra támadások is képesek további támadásokat generálni egészen addig, amíg nincs okozott seb, vagy elfogynak az ellenfelek.

Romboló Ágyú (Demolisher Cannon)

A romboló ágyú a Birodalmi seregek elsőszámú fegyvere, ha egy beásott ellenféllel állnak szemben. A hatalmas robbanás, ami a romboló löveg becsapódásakor keletkezik gyakran elég ahhoz, hogy rádöntse az ellenségre az épületet, amit fedezéknek használt. A romboló ágyú a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Romboló Ágyú (Demolisher Cannon)	24"	10	2	Ordnance 1

Tolólapát (Dozer Blade)

A toló lapátokat arra használják, hogy eltakarítsák az akadályokat a járművek útjából. A toló lapáttal felszerelt járművek újradobhatják a sikertelen nehéz terep (difficult terrain) teszteket.

Extra Páncél (Extra Armour)

Némely jármű személyzete plusz páncéllemezeket rak a járművért extra védelemként. Az extra páncéllal ellátott járművek a Kábult Személyzet (Crew Stunned) hatásokat is Megrendített Személyzet (Crew Shaken) hatásnak tekintik.

Roham Repeszkilövők (Frag Assault Launchers)

A Land Raider Hódítók és a Land Raider Megváltók külseje robbanótöltetekkel van tele, amelyek repeszekkel árasztják el az ellenfeleket, ahogy a benne ülők kirohamoznak. Minden osztagot, amely ugyanabban a körben rohamozik, mint amelyikben kiszállt egy Megváltóból vagy egy Hódítóból, úgy kell kezelni, mintha repeszgránátokkal lennének felszerelve.

Repez Ágyú (Frag Cannon)

A repesz ágyút szinte kizárólag a Vérangyalok tisztelt Furioso Félelmetlenjei alkalmazzák. Amikor lőnek vele az üreges lövedékek szétbomlanak tucatnyi borotvaéles pengére, amelyek az ágyú csövétől szóródnak szét és szabdalnak fel mindenkit, aki az útjukba kerül.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Repez Ágyú (Frag Cannon)	Template	6	-	Assault 2, Rending

Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile)

Vadász rakétákat gyakran szerelnek Birodalmi járművekre. Ezek az egyszer használatos fegyverek megengedik a szállítójárműveknek, hogy olyan gépekkel szálljanak szembe, amelyekkel normál esetben nem bírnának el. A vadász rakéta egy olyan krak rakéta, amely végtelen lőtávval rendelkezik és játékonként csak egyszer lehet használni. 4-es BS-el lehet ellőni őket és plusz fegyvernek tekintendőek.

Hurrikán Bolterek (Hurricane Bolters)

Mindegyik hurrikán bolter három ikercsatolt bolterből áll, amelyet egy fegyverként lehet elsűtni.

Kampó (Magna-Grapple)

Ez a Félelmetlen fegyver egy karomból és több kilométernyi edzett adamantium kábelből áll. Amikor egy járműre lőnek vele, akkor a karom mágneses mezeje szétválaszthatatlanul összekapcsolódik a célpont páncélzatával, így lehetővé téve a Félelmetlennek, hogy ’odahúzza’ magához az áldozatát.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Kampó (Magna-Grapple)	12’’	8	2	Heavy 1, *Húzás (Grapple)

*** Húzás (Grapple):** Ha egy Kampó lövés eltalál egy járművet, de nem pusztítja el, akkor dobj egy D6-ot és adj hozzá 8-at az eredményhez. Ha az eredmény kevesebb, mint a jármű legnagyobb páncél értéke, akkor a mágnes nem volt képes rendesen megkapaszkodni – nem történik semmi.

Ha viszont az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint a jármű legmagasabb páncélértéke, akkor a Félelmetlen egyenesen maga felé vonszolja az áldozatát 2D6’’-et.

A célpont nem változtat az állásán és megáll, ha 1’’-en belül kerül bármilyen nehéz terephez, járhatatlan terephez, egy másik járműhöz (baráti vagy ellenséges) vagy egy közelharcoló osztaghoz. Kezelj úgy minden más, nem jármű osztagot, ami felett áthaladt a jármű, mintha Elgázolták (Tank Shock) volna. Miután a mozgatásnak vége a Félelmetlen elengedi a fogást – ha acélpont túléli a bekövetkező közelharcot, akkor a következő körben normálisan mozoghat.

Viharvető (Storm Bolter)

Járműre néha szerelnek egy viharvetőt extra tűzerő gyanánt. A viharvető egy extra defenzív fegyvernek kell tekinteni egy normál viharvető profiljával.

Keresőlámpa (Searchlight)

A keresőlámpákat akkor használják, amikor érvényben van az éjszakai harc szabálya. Ha a jármű rendelkezik keresőlámpával, akkor is az éjszakai harcnak megfelelő szabályok alapján kell célpontot választania, de miután ezt megtette, megvilágítja azt a keresőlámpával. A lövési fázis hátralevő részében más osztagok úgy lőhetnek a megvilágított célpontra, mintha nem éjszakai harc lenne. Viszont a következő játékos lövési fázisában az ő osztagai is úgy lőhetnek a járműre, mintha nem éjszakai harc lenne, mert látják a keresőlámpát.

Ostrompajzs (Siege Shield)

A Védelmezők hatalmas bulldózer lapáttal vannak felszerelve, amely lehetővé teszi nekik, hogy félresöpörjék a városi és a harcmezőn található többi törmeléket kockázat nélkül. Egy ostrompajzzsal felszerelt Védelmező automatikusan átmegy a veszélyes terep teszteken.

Füstkilövők (Smoke Launchers)

A füst kibocsátók füstbe borítják a járművet, így lehetővé téve, hogy nyílt terepen is nagyobb biztonsággal kelhessen át, de ennek az az ára, hogy sem a jármű, sem a benne utazók nem lőhetnek a fegyvereikkel.

Forgószerű Többlövetű Rakétavető (Whirlwind Multiple Missile Launcher)

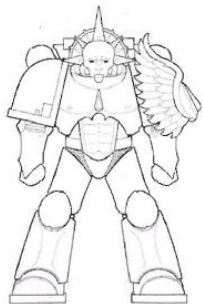
Mindegyik Forgószerű a szokványos bosszú rakétákkal és Várnagy gyújtóbombákkal vagy „sárkánydühöngő” rakétákkal van felszerelve. Nevezd meg, hogy melyik lőszerfajtát használod, mielőtt a Forgószerű lő.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Bosszú Rakéták (Vengeance Missiles)	48’’	5	4	Ordnance 1, Barrage
Várnagy gyújtóbombák (Incendiary Castellan Missiles)	48’’	4	5	Ordnance 1, Barrage, *Ignores Cover

** Nem tehető fedezékmentő (cover save) az ilyen lövedékek ellen.*

Páncélok

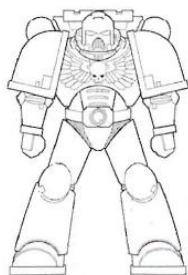
Kézműves Páncél (Artificer Armour)



Az kézműves páncélra általában úgy tekintenek, mint a legkifinomultabb fizikai védelemre, amivel egy Birodalmi harcos rendelkezhet. Kevésbé méretes, mint a Terminátor páncél, de mégis több védelmet nyújt, mint az Űrgárdisták által alkalmazott Erőpáncél. Az kézműves páncél vastag alkotóelemei és sebzés irányító rendszerei lehetővé teszik viselőjének, hogy tankelhárító rakétáknak vagy akár harci ágyúknak is ellen tudjanak állni.

Az kézműves páncélt viselő modellek 2+-os páncélmentővel rendelkeznek.

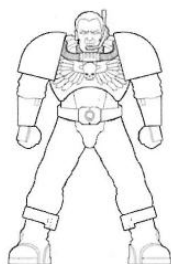
Erőpáncél (Power Armour)



Az erőpáncél az Űrgárdisták általános védelme és a kiemelkedő vonásai félelmet keltenek az emberiség ellenségeiben. Ceramite lapokból és elektronikusan motivált anyagból készítve, amely lemásolja és feljavítja a viselője mozdulatait, az erőpáncél a legjobb védelem, amit a Birodalom biztosítani képes.

Az erőpáncélt viselő modellek 3+-os páncélmentővel rendelkeznek.

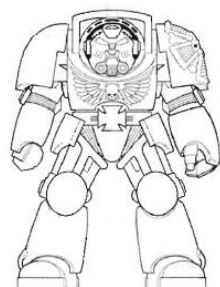
Felderítő Páncél (Scout Armour)



A felderítő páncél carapace lemezek rétegeiből áll, így könnyen képes megállítani egy lövedéket. Könnyebb, mint az erőpáncél, így a felderítő páncél tökéletes a beszivárgó küldetésekre, amelyekre a Farkas Felderítők mennek, mert nagyobb mozgási szabadságot biztosít.

A felderítő páncélt viselő modellek 4+-os páncélmentővel rendelkeznek.

Terminátor Páncél (Terminator Armour)



A Terminátor páncél a legsúlyosabb és a legkitartóbb formája a személyi védelemnek, ami a Birodalom harcosainak elérhető. Zárt térben való közelharcra kifejlesztve, a Terminátor páncél képes majdnem minden támadásnak ellenállni. A ceramite lapok képesek bármely hétköznapi támadás elhárítására, és a Terminátor páncél vállába beépített Crux Terminatus védelemként szolgál, amely képes az energia fegyverek vagy akár a melta lövéseket is kivédeni. Úgy tartják, hogy a Terminátor páncélok képesek elviselni egy plazma generátornál található gigászi energiákat is és, hogy ez volt a páncél eredeti célja is. Nem csoda hát, hogy a Terminátor páncélt Taktikai Félelmetlen Páncélnek is becézik, hiszen csak egy valódi Félelmetlen páncélja az, ami kitartóbb náluk.

Az erős beépített motorjaiknak köszönhetően a Terminátor páncélos modellek megkapják a Rendíthetetlen (Relentless) szabályt. Viszont a páncél túl súlyos ahhoz, hogy könnyebb páncélzatú ellenfeleket üldözzenek benne. A terminátorok nem képesek elsöprő támadást (sweeping advance) végrehajtani.

A Terminátor páncélt viselő modellek 2+-os páncélmentővel és 5+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkeznek. Továbbá az ilyen páncélt viselő modelleket be is lehet teleportálni a harcmezőre. Mindig kezdhetik a játékot tartalékban és megérkezhetnek onnan a becsapódás (deep strike) szabályainak megfelelően. A Terminátorok két modellnek számítanak szállítás szempontjából és nem szállhatnak be Rhino és Pengehátú járművekbe.

Kiegészítők

Álcaköpeny (Camo Cloak)

Az Űrgárdista Felderítők gyakran viselnek álcaköpenyeket – könnyű öltözékek, amelyeket fény elnyelő anyagból készítettek, amely képes imitálni a környezetét. Így felszerelve a Felderítők jóformán kivehetetlenek hosszú távon és nehezen célozhatóak, ha fedezékben vannak.

Az álcaköpenyt viselő modell megkapja a Lopakodás (Stealth) speciális szabályt.

Taposóaknák (Cluster Mines)

Ha az ellenséges vonalak mögött tevékenykednek, akkor a Felderítő Motorosok gyakran visznek magukkal taposóaknákat – apró szerkezeteket, amelyek tele vannak apró robbanó töltetekkel és nyomásra aktiválódnak. Védelmi pontokon állítják fel őket, hogy így meggátolják azok használatát az ellenség által.

Minden Motoros Felderítő osztag, amely fel van szerelve taposóaknákkal aláaknázhat egy tereptárgyat a játék előtt. Megjegyzendő, hogy egy Motoros Felderítő osztag, amely két harci alakulatra oszlik is egy osztagnak számít taposóaknák szempontjából. A játék elején, miután a terepeket elhelyezték, jelentsd be, hogy a Felderítőid aláaknáztak egy tereptárgyat és jegyezd fel magadnak, hogy melyiket. Minden tereptárgyat csak egyszer lehet aláaknázni.

A taposóaknák automatikusan robbannak, amikor valaki (barát vagy ellenség) abba a tereptárgyba, ahol el vannak helyezve. Amikor robbannak, akkor 2D6 találatot okoznak a célpont osztagnak miután befejezték a mozgásukat. Ezeket lövési találatokként kell kezelni az alábbi profil szerint:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Taposóaknák (Cluster Mines)	n/a	4	-	Nincs Fedezékmentő

Ha egy jármű váltja ki a hatást, akkor a találatokat a hátsó páncélja ellen kell kidolgozni. Miután megtették a hatásukat a taposóaknák elhasználódtak és nincs további játékbeli hatásuk.

Harci Pajzs (Combat Shield)

A harci pajzs a kisebb változata a viharpajzsnak, amelyet a viselője alkarjára erősítenek. Így szabad marad a használó keze, hogy abban pisztolyt vagy más fegyvert forgasson.

A harci pajzs 6+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) ruházza fel tulajdonosát.

Háti Rakéta (Jump Pack)

A háti rakéta nagyobb ugrásokat vagy rövid távú repüléseket tesz lehetővé a viselőjének.

A háti rakétával felszerelt modellek ugró gyalogságnak (jump infantry) számítanak, melyek szabályait megtalálod a Warhammer 40.000 szabálykönyvben. A háti rakétával felszerelt Űrgárdisták ki tudnak ugrani alacsonyan szálló Viharhollókból, hogy a háti rakétaik segítségével leereszkedhessenek a harcmezőre. Ennek tükrében képesek tartalékban maradni és onnan a becsapódás (deep strike) szabályoknak megfelelően érkezni. Továbbá a háti rakétákkal felszerelt Vérangyalok rendelkeznek az Angyalszárnyak (Descent of Angels) speciális szabállyal.

Űrgárdista Motor (Space Marine Bike)

Az Űrgárdista motorok erős motorokkal és golyóálló kerekekkel vannak ellátva. Mindegyik motor egy hatékony harci platform, amely képes elsütni saját fegyverzetét és halálos rohamot intézni közelharcban. Az Űrgárdista motorral felszerelt modellek a Warhammer 40.000 szabálykönyvben található, Motorokra vonatkozó szabályokat követik. Az Űrgárdista motorok ikercsatolt (twin-linked) bolterekkel vannak felszerelve.

Viharpajzs (Storm Shield)

A viharpajzs egy masszív pajzs, amelybe beleépítettek egy erőter generátort. Az energiamező képes szinte minden támadás elhárítására, legyen szó akár egy lézergyű lövésről vagy egy energia fegyver csapásáról.

A viharpajzzsal felszerelt modell 3+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik. A viharpajzzsal felszerelt modell sosem kapja meg a második közelharc fegyverből adódó +1 támadás bónuszt.

Teleport Jeladó (Teleport Homer)

A teleport jeladó egy erős jelet bocsájt ki, amelyre az Űrgárdista hajók teleportáló műszerei könnyen rá tudnak állni. Ezzel a jellel a kijelölt célpont elvételének rizikója minimálisra csökken.

Ha Terminátor páncélzatú modellek a harcmezőre teleportálás segítségével (vagyis a becsapódás [deep strike szabályokkal]) szeretnének érkezni és ha ezt a teleport jeladót viselő modell 6"-es körzetében teszik, akkor nem szóródnak. Megjegyzendő, hogy a teleport jeladó csak teleportáló modellek esetében működik. Szintén megjegyzendő, hogy a teleport jeladónak már a kör elején a pályán kell lennie ahhoz, hogy használható legyen.

Pszi Erők

Mephistont leszámítva minden Vérangyal Könyvtáros két pszi erővel rendelkezik (amiket a sereg összeállításakor választasz ki). Egy Könyvtáros minden játékos körében csak egy erőt használhat, kivéve, ha rendelkezik a Krónikás fejlesztéssel, mert akkor játékos körönként két erőt tud alkalmazni. Minden pszi erő, amit a Vérangyal Könyvtárosok használnak a Warhammer 40.000 szabálykönyvben leírtakat követi.

Izzó Vér (Blood Boil)

A Könyvtáros felforralja ellenfele véréét, így az minden pórusán keresztül tör ki a szabadba.

Ez az erő egy lövésnek minősül, amely automatikusan eltalál egy 12”-en belül lévő ellenséges osztagot. A célpont osztagban egy modell elszenved egy páncélmertő nélküli sebet. Az Izzó Vér áldozatát az ellenfél választja ki, kivéve, ha a pszi teszt eredménye 5 vagy kevesebb, ebben az esetben a Könyvtáros tulajdonosa választja ki az áldozatot.

A Félelem Leple (Fear of the Darkness)

Megidézve a Hiperúr leírhatatlan szörnyűségeit, a Könyvtáros elárasztja ellenfelei elméjét a legsötétebb félelmekkel, amiket ember csak el tud képzelni.

Ez az erő egy lövésnek minősül, amely automatikusan eltalál egy 24”-en belül lévő ellenséges osztagot. A célpont osztagnak azonnal tennie kell egy Morál tesztet -2 Ld-vel. Minden normál módosító vagy kivétel érvényben marad (pl.: olyan osztagok, amelyek sosem futamodnak meg immunisak erre az erőre).

Hősi Erő (Might of Heroes)

A Hiperúr halálos erői átjárják a Könyvtárost, elképzelhetetlen magasságokba emelve erejét és sebességét, hogy lesújthasson a Császár ellenségeire.

Ezt az erőt bármely játékos roham fázisának elején lehet használni és ha sikeres, akkor a Könyvtáros (vagy egy modell, aki a Könyvtáros osztagában tartózkodik) +D3 támadást kap abban a roham fázisban.

Lélekbilincs (Shackle Soul)

A Könyvtáros összetöri ellenfelei elméjét és megfosztja őket a küzdeni akarásuktól.

Ez az erő egy lövésnek minősül, amely automatikusan eltalál egy 12”-en belül lévő ellenséges osztagot. A következő köre végéig a célpont osztagnak sikeres Ld tesztet kell tenni bármikor, amikor mozogni, futni, lőni vagy rohamozni akar – ha a teszt sikertelen, akkor nem hajthatja végre az adott feladatot. Ha egy osztagnak nem sikerül a tesztje futásra, akkor nem lőhet helyette, ez persze fordítva is igaz, lövés helyett nem lehet futni sikertelen teszt esetén.

Sanquinius Pajzsa (Shield of Sanguinius)

A Könyvtáros létrehoz egy fénylő pajzsot, amellyel megóvjá társait a sérülésektől.

Ezt az erőt az ellenfél lövési fázisának elején lehet használni. A Könyvtáros és minden 6”-en belül lévő baráti osztag (járművek is) 5+-os fedezékmentőt kapnak a fázis végéig.

Csapás (Smite)

A Könyvtáros ujjából halálos villámok törnek elő, széttépve ellenfeleit egy pszi sortűzben.

Az erő egy pszi lövés a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Csapás (Smite)	12”	4	2	Assault 4

Vérlándzsa (The Blood Lance)

A Könyvtáros megidéz egy hatalmas, véres lándzsát. Egyetlen szavára a lándzsa elszáll a kezéből és minden útjába kerülőt felnyársal.

Ez az erő lövésnek minősül. Húzz egy 4D6” hosszú egyenes vonalat a Könyvtáros talpától bármely egyenes irányba – ez a lándzsa által leírt út. Minden ellenséges osztag, aki a Blood Lance útjába kerül, elszenved egy ‘lance’ típusú 8-as erejű AP 1-es találatot. A baráti osztagokat és a közelharcban lévő ellenséges osztagokat nem sérti a lándzsa – átugrik felettük, mielőtt folytatná útját.

Szent Kard (The Sanguine Sword)

A Könyvtáros fegyvere fenyegető vörös színben úszik, ahogy átjárja a Könyvtáros dühének egy apró része.

Ezt az erőt bármely játékos roham fázisának elején lehet használni. A Könyvtáros közelharci támadásai 10-es erővel történnek abban a roham fázisban.

Szabadjára Eresztett Düh (Unleash Rage)

A Könyvtáros megérinti társai tudatát és szabadon ereszti a bennük rejlő vadságot.

Ezt az erőt bármely játékos roham fázisának elején lehet használni. A Könyvtáros és az osztaga megkapja a Preferált Ellenfél (Preferred Enemy) speciális szabályt a kör végéig.

Angyali Szárnyak (Wings of Sanguinius)

Két vérvörös, pszi energiából formált szárny jelenik meg a Könyvtáros hátán, lehetővé téve neki, hogy a harcmező felett szárnyaljon.

Ezt az erőt a Könyvtáros mozgási fázisának elején lehet használni és a kör hátralévő részében érvényben marad. Lehetővé teszi a Könyvtárosnak, hogy úgy mozogjon, mintha háti rakétával (jump pack) lenne felszerelve. Ha a Könyvtáros motoron ül, amikor ezt az erőt alkalmazza, akkor sugármotorként (Jetbike) tud mozogni.

HQ

COMMANDER DANTE225 Points

Page 53

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Commander Dante	6	5	4	4	4	6	4	10	2+

Unit Composition:

- 1 (Unique)

Unit Type:

- Jump infantry

Master of the Host

In an army that includes Commander Dante, Sanguinary Guard are Troops choices.

Wargear:

- Artificer armour
- Infernus pistol
- The Axe Mortalis
- Jump pack
- Frag and krak grenades
- Iron Halo
- Death Mask of Sanguinius

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Descent of Angels
- Independent Character
- Surgical Strike
- Tactical Precision

CHAPTER MASTER GABRIEL SETH160 Points

Page 55

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gabriel Seth	6	5	4	4	4	5	4	10	3+

Unit Composition:

- 1 (Unique)

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Bolt pistol
- Blood Reaver
- Frag and krak grenades
- Iron Halo

Special Rules:

- Fearless
- Ferocious Instincts
- Independent Character
- Whirlwind of Gore

ASTORATH THE GRIM220 Points

Page 45

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Astorath	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Unit Composition:

- 1 (Unique)

Unit Type:

- Jump infantry

Redeemer of the Lost

In an army that includes Astorath the Grim, the 0-1 Death Company limit is removed.

Wargear:

- Artificer armour
- Bolt pistol
- The Executioner's Axe
- Frag and krak grenades
- Jump pack
- Rosarius

Special Rules:

- Descent of Angels
- Independent Character
- Liturgies of Blood
- Honour of the Chapter
- Shadow of the Primarch

THE SANGUINOR, EXEMPLAR OF THE HOST275 Points

Page 51

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sanguinor	8	5	5	4	3	6	5	10	2+

Unit Composition:

- 1 (Unique)

Unit Type:

- Jump infantry

Wargear:

- Artificer armour
- Glaive Encarmine
- Frag and krak grenades
- Jump pack

Special Rules:

- Descent of Angels
- Aura of Fervour
- Avenging Angel
- Eternal Warrior
- Fearless
- Furious Charge
- The Sanguinor's Blessing
- Unyielding Will

MEPHISTON, LORD OF DEATH250 Points

Page 47

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mephiston	7	5	6	6	5	7	4	10	2+

Unit Composition:

- 1 (Unique)

Unit Type:

- Infantry

Psychic Powers:

- The Sanguine Sword
- Unleash Rage
- Wings of Sanguinius

Wargear:

- Artificer armour
- Plasma pistol
- Force sword
- Frag and krak grenades
- Psychic hood

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Fleet
- Psyker
- Transfixing Gaze

HQ

CAPTAIN TYCHO175 Points

Page 41

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Captain Tycho	6	5	4	4	3	5	3	10	2+
Death Company Tycho	7	4	4	4	3	5	4	8	2+

Unit Composition:

- 1 (Unique)

Unit Type:

- Infantry

You must choose which version of Tycho you wish to use when you select your army.

Wargear:

- Artificer armour
- Blood Song
- Bolt pistol
- The Dead Man's Hand
- Frag and krak grenades
- Iron Halo

Special Rules (Captain):

- And They Shall Know No Fear
- Independent Character
- Preferred Enemy: Orks
- Rites of Battle

Special Rules

(Death Company):

- Black Rage
- Fearless
- Feel No Pain
- Fleet
- Furious Charge
- Preferred Enemy: Orks
- Relentless

LIBRARIAN100 Points

Page 46

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Librarian	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Unit Composition:

- 1 Librarian

Unit Type:

- Infantry

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Independent Character
- Psyker

Wargear:

- Power armour
- Boltgun or bolt pistol
- Frag and krak grenades
- Force weapon
- Psychic hood

Psychic Powers:

A Librarian has any two of the following powers: *Blood Boil, Fear of the Darkness, Might of Heroes, Shackle Soul, Shield of Sanguinius, Smite, The Blood Lance, The Sanguine Sword, Unleash Rage, Wings of Sanguinius.*

Options:

- Upgrade to an Epistolary+50 pts
- Replace boltgun and/or bolt pistol with:
 - a storm bolter+3 pts
 - a hand flamer or combi-flamer, -melta or -plasma+10 pts
 - a plasma pistol or infernus pistol+15 pts
- Replace power armour, boltgun, frag and krak grenades for Terminator armour and:
 - no additional weapon+25 pts
 - a storm bolter+30 pts
 - a combi-flamer, -melta or -plasma+35 pts
 - a storm shield+45 pts
- If Terminator armour is not chosen, can have one of the following:
 - Jump pack+25 pts
 - Space Marine bike+35 pts

RECLUSIARCH130 Points

Page 42

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Reclusiarch	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Unit Composition:

- 1 Reclusiarch

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Boltgun or bolt pistol
- Frag and krak grenades
- Rosarius
- Crozius Arcanum

Special Rules:

- Independent Character
- Liturgies of Blood
- Honour of the Chapter

Options:

- Replace boltgun and/or bolt pistol with:
 - a storm bolter+3 pts
 - a hand flamer or combi-flamer, -melta or -plasma+10 pts
 - a power fist, plasma pistol or infernus pistol+15 pts
- Take melta bombs+5 pts
- Replace power armour, boltgun, frag and krak grenades for Terminator armour and:
 - a storm bolter+30 pts
 - a combi-flamer, -melta or -plasma+35 pts
- If Terminator armour is not chosen, can have one of the following:
 - Jump pack+25 pts
 - Space Marine bike+35 pts

HQ

CAPTAIN100 Points

Page 40

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Captain	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Unit Composition:

- 1 Captain

Unit Type:

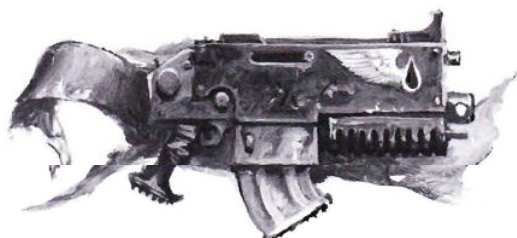
- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Boltgun or bolt pistol
- Chainsword
- Frag and krak grenades
- Iron Halo

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Independent Character



Options:

- Replace boltgun, bolt pistol and/or chainsword with:
 - a storm bolter+3 pts
 - a hand flamer or combi-flamer, -melta or -plasma +10 pts
 - a power sword, lightning claw plasma pistol or infernus pistol+15 pts
 - a storm shield+20 pts
 - a power fist+25 pts
 - a thunder hammer+30 pts
- Take melta bombs+5 pts
- Replace power armour, boltgun, chainsword, frag and krak grenades with Terminator armour with storm bolter and power sword+40 pts
- Replace Terminator armour's storm bolter with:
 - combi-flamer, -melta or -plasma+5 pts
 - lightning claw+10 pts
 - thunder hammer+20 pts
- Replace Terminator armour's power sword with:
 - lightning claw+5 pts
 - power fist+10 pts
 - storm shield, thunder hammer or chainfist+15 pts
- If Terminator armour is not chosen, can have one of the following:
 - Jump pack+25 pts
 - Space Marine bike+35 pts

HONOUR GUARD115 Points

Page 52

You can take one unit of Honour Guard for every HQ unit you have included in your army, not counting Honour Guard units. Units of Honour Guard do not themselves take up an HQ choice.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Honour Guard	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Blood Champion	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Sanguinary Novitiate	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Unit Composition:

- 4 Honour Guards
- 1 Sanguinary Novitiate

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Boltgun or bolt pistol
- Chainsword
- Frag and krak grenades
- The Sanguinary Novitiate also has a Blood Chalice

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- The Red Thirst

Dedicated Transport:

- If the squad does not have jump packs, it can select any dedicated transport (see page 90).

Options:

- One Honour Guard can be upgraded to a Blood Champion with power weapon and combat shield +20 pts
- One Honour Guard can carry either:
 - a Company Standard+15 pts
 - the Chapter Banner (only one per army, see Sanguinary Guard):+ 30 pts
- The entire squad can have jump packs:+50 pts
- Any Honour Guard can replace his boltgun, chainsword and/or bolt pistol with:
 - a storm bolter+3 pts per model
 - a flamer+5 pts per model
 - a meltagun, combi-flamer, -melta or -plasma or hand flamer+10 pts per model
 - a plasma gun, plasma pistol, infernus pistol, power sword or lightning claw+15 pts per model
 - a storm shield+20 pts per model
 - a power fist+25 pts per model
 - a thunder hammer+30 pts per model
- Any Honour Guard can have the following:
 - melta bombs+5 pts per model

ELITES

CHAPLAIN100 Points

Page 42

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Chaplain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Unit Composition:

- 1 Chaplain

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Boltgun or bolt pistol
- Frag and krak grenades
- Rosarius and Crozius Arcanum

Special Rules:

- Independent Character
- Honour of the Chapter
- Liturgies of Blood

Options:

- Replace boltgun and/or bolt pistol with:
 - a storm bolter+3 pts
 - a hand flamer, combi-flamer, -melta or -plasma+10 pts
 - a power fist, plasma pistol or infernus pistol+15 pts
- Take melta bombs+5 pts
- Replace power armour, boltgun, frag and krak grenades for Terminator armour and:
 - a storm bolter+30 pts
 - a combi-flamer, -melta or -plasma+35 pts
- If Terminator armour is not chosen, can have one of the following:
 - Jump pack+25 pts
 - Space Marine bike+35 pts

SANGUINARY GUARD200 Points

Page 50

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sanguinary Guard	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Unit Composition:

- 5 Sanguinary Guard

Unit Type:

- Jump Infantry

Special Rules:

- Descent of Angels
- Fearless
- The Red Thirst

Wargear:

- Artificer armour
- Angelus boltgun
- Glaive Encarmine
- Frag and krak grenades
- Jump pack

Options:

- The entire squad can be given Death Masks for+25 pts
- One Sanguinary Guard can carry the Chapter Banner (only one per army, see Honour Guard)+30 pts
- Any model can replace his Angelus boltgun with:
 - an infernus pistol or plasma pistol+10 pts per model
- Any model can replace his Glaive Encarmine with:
 - a power fist+10 pts per model



FURIOSO DREADNOUGHT125 Points

Page 29

	WS	BS	S	┌ Armour ┐				I	A
				F	S	R			
Furioso Dreadnought	6	4	6	13	12	10	4	2(3)	

Unit Composition:

- 1 Dreadnought

Unit Type:

- Vehicle (Walker)

Wargear:

- Blood fist with built-in storm bolter
- Blood fist with built-in meltagun
- Smoke launchers

Special Rules:

- The Red Thirst

Dedicated Transport:

- Can select a Drop Pod (see page 90).

Psychic Powers:

A Furioso Librarian has any two of the following psychic powers:
Blood Boil, Fear of the Darkness, Might of Heroes, Shackle Soul, Shield of Sanguinius, Smite, The Blood Lance, The Sanguine Sword, Unleash Rage, Wings of Sanguinius.

Options:

- Replace one blood fist (and built-in weapon) with:
 - a frag cannonfree
- Replace both blood fists with a pair of blood talons (the built-in weapons are retained)free
- Replace storm bolter with heavy flamer+10 pts
- Take magna-grapple+15 pts
- Take extra armour+15 pts
- Take searchlight+1 pt
- Upgrade to a Furioso Librarian, exchanging all wargear for a blood fist (with built-in storm bolter), smoke launchers, psychic hood and force weapon+50 pts

ELITES

TERMINATOR SQUAD200 Points

Page 28

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Terminator Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Unit Composition:

- 1 Terminator Sergeant
- 4 Terminators

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Terminator armour
- Storm bolter
- Power fist
(the Sergeant has a power sword instead).

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst

Dedicated Transport:

- The squad can select a Land Raider of any type as a dedicated transport (see page 91).

Options:

- Add up to five Terminators+40 pts per model
- For every five models in the squad, one Terminator can:
 - replace his storm bolter with a heavy flamer+5 pts
 - replace his storm bolter with an assault cannon+30 pts
 - take a cyclone missile launcher+30 pts
- Any Terminator can replace its power fist with a chainfist:+5 pts per model

TERMINATOR ASSAULT SQUAD200 Points

Page 28

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Terminator Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Unit Composition:

- 1 Terminator Sergeant
- 4 Terminators

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Terminator armour
- Lightning claws

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst

Dedicated Transport:

- The squad can select a Land Raider of any type as a dedicated transport (see page 91).

Options:

- Add up to five Terminators+40 pts per model
- Any model can replace his lightning claws with a thunder hammer and storm shield+5 pts per model



TECHMARINE50 Points

Page 39

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Unit Composition:

- 1 Techmarine
- 0-5 Servitors

Unit Type:

- Infantry

Wargear (Techmarine):

- Artificer armour
- Servo-arm
- Boltgun or bolt pistol
- Frag and Krak grenades

Wargear (Servitors):

- Close combat weapon
- Servo-arm

Special Rules

(Techmarine):

- And They Shall Know No Fear
- Blessing of the Omnissiah
- Bolster Defences

Options:

- Exchange servo-arm for a jump packfree
- Upgrade servo-arm to a servo-harness+25 pts
- Replace boltgun with:
 - a storm bolter+3 pts
 - a combi-flamer, -melta or -plasma+10 pts
 - a plasma pistol+15 pts
- Take either:
 - a power weapon+15 pts
 - a thunder hammer+30 pts
- The Techmarine can be accompanied by up to five Servitors+15 pts per model
- Up to two Servitors can replace their servo-arm with:
 - a heavy bolter+20 pts per model
 - a multi-melta or plasma cannon+30 pts per model

ELITES

STERNGUARD VETERAN SQUAD125 Points

Page 27

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Veteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Space Marine Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Unit Composition:

- 1 Space Marine Sergeant
- 4 Veterans

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Boltgun
- Bolt pistol
- Special issue ammunition
- Frag and krak grenades

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst

Dedicated Transport:

- The squad can select any dedicated transport (see page 90).

Options:

- Add up to five Veterans+25 pts per model
- The Space Marine Sergeant can replace his bolt pistol and/or his boltgun with:
 - a chainsword free
 - a power weapon, plasma pistol or lightning claw+15 pts
 - a power fist+25 pts
- The Space Marine Sergeant can take:
 - melta bombs+5 pts
- Any model can replace his boltgun with:
 - a storm bolter, combi-melta, -flamer or -plasma+5 pts
- Two Veterans can replace their boltguns with:
 - a flamer, a meltagun, a heavy bolter, a multi-melta or a missile launcher+5 pts per model
 - a plasma gun, plasma cannon or heavy flamer+10 pts per model
 - a lascannon+15 pts per model

SANGUINARY PRIEST50 Points

Page 48

You can take 1-3 Sanguinary Priests (one of which can be Brother Corbulo) as a single Elites choice.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sanguinary Priest	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Unit Composition:

- 1 Sanguinary Priest

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Bolt pistol
- Chainsword
- Blood Chalice
- Frag and krak grenades



Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Independent Character

Options:

- Replace bolt pistol with:
 - a storm bolter+ 3 pts
 - a hand flamer, combi-flamer, -melta or -plasma+10 pts
 - a plasma pistol or infernus pistol+15 pts
- Replace chainsword with:
 - a power sword or lightning claw+15 pts
 - a power fist+25 pts
- Take melta bombs+5 pts
- Replace all wargear with Terminator armour with Chalice of Blood and power sword+35 pts
- If Terminator armour is not chosen, can have one of the following:
 - Jump pack+25 pts
 - Space Marine bike+35 pts

BROTHER CORBULO105 Points

Page 49

You can include Brother Corbulo as one of your Sanguinary Priests.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Corbulo	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Unit Composition:

- 1 (Unique)

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Bolt pistol
- Heaven's Teeth
- Frag and krak grenades
- The Red Grail

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- The Far-Seeing Eye
- Independent Character

TROOPS

TACTICAL SQUAD90 Points

Page 24

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Space Marine Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Unit Composition:

- 4 Space Marines
- 1 Space Marine Sergeant

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Boltgun
- Bolt pistol
- Frag and Krak grenades

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst

Dedicated Transport:

- The squad can select any dedicated transport (see page 90).

Options:

- Add up to five Space Marines+16 pts per model
- If the squad numbers ten models, one Space Marine can replace his boltgun with one of the following:
 - a flamerfree
 - a meltagun+5 pts
 - a plasma gun+10 pts
- If the squad numbers ten models, one Space Marine can replace his boltgun with one of the following:
 - a heavy bolter, multi-melta or a missile launcherfree
 - a plasma cannon+5 pts
 - a lascannon+10 pts
- The Space Marine Sergeant can replace his boltgun and/or bolt pistol with:
 - a chainswordfree
 - a storm bolter+3 pts
 - a combi-melta, -flamer or -plasma+10 pts
 - a plasma pistol or power weapon+15 pts
 - a power fist+25 pts
- The Space Marine Sergeant can take:
 - melta bombs+5 pts
 - teleport homer+15 pts

DEATH COMPANY60 Points

Page 44

You can include only one unit of Death Company in your army.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Death Company	5	4	4	4	1	4	2	8	3+

Unit Composition:

- 3 Death Company

Unit Type:

- Infantry

Wargear

- Power armour
- Boltgun or bolt pistol
- Chainsword
- Frag and Krak grenades

Special Rules:

- Black Rage
- Fearless
- Feel No Pain
- Furious Charge
- Relentless

Dedicated Transport:

- If the squad does not have jump packs, it can select any dedicated transport (see page 90).

Options:

- Add up to twenty-seven Death Company:+20 pts per model
- Any Death Company can replace their bolt pistol and/or chainsword with:
 - a power weapon+15 pts per model
 - a power fist+25 pts per model
 - a thunder hammer+30 pts per model
- For every five models in the squad, one Death Company can replace his bolt pistol with one of the following:
 - a hand flamer+10 pts per model
 - an infernus pistol or plasma pistol+15 pts per model
- The entire squad can have jump packs:+15 pts per model

LEMARTES, GUARDIAN OF THE LOST150 Points

Page 43

The Death Company can include Lemartes.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Lemartes	5	4	4	4	2	6	2	10	3+

Unit Composition:

- 1 (Unique)

Unit Type:

- Jump Infantry

Wargear:

- Power armour
- Bolt pistol
- The Blood Crozium
- Frag and Krak grenades
- Jump Pack
- Rosarius

Special Rules:

- Descent of Angels
- The Black Rage
- Fearless
- Feel No Pain
- Furious Charge
- Fury Unbound
- Liturgies of Blood
- Relentless

TROOPS

DEATH COMPANY DREADNOUGHT125 Points

Page 29

You can include one Death Company Dreadnought for every five Death Company models in your army.

	WS	BS	S	[Armour]				I	A
				F	S	R			
Dreadnought	5	4	6	12	12	10		4	3(4)

Unit Composition:

- 1 Dreadnought

Special Rules:

- Fleet
- Furious Charge
- None Can Stay My Wrath
- Rage

Unit Type:

- Vehicle (Walker)

Wargear:

- Blood fist with built-in storm bolter
- Blood fist with built-in meltagun
- Smoke launchers

Options:

- Replace storm bolter with heavy flamer:+10 pts
- Replace both blood fists with a pair of blood talons (the built-in weapons are retained):free
- Take a magna-grapple+15 pts
- Take searchlight+1 pt

Dedicated Transport:

- Can select a Drop Pod (see page 90).

SCOUT SQUAD75 Points

Page 31

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+
Scout Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	4+

Unit Composition:

- 4 Scouts
- 1 Scout Sergeant

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst
- Infiltrate
- Move Through Cover
- Scouts

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Scout armour
- Shotgun
- Bolt pistol
- Frag and krak grenades

Options:

- Add up to five Scouts+13 pts per model
- Any model can replace his shotgun with:
 - a boltgun, combat blade or sniper riflefree
- One Scout can replace his shotgun with:
 - a heavy bolter or a missile launcher+10 pts
- The Scout Sergeant can replace his shotgun and/or bolt pistol with:
 - a combi-melta, -flamer or -plasma+10 pts
 - a plasma pistol or a power weapon+15 pts
 - a power fist+25 pts
- The Scout Sergeant can take:
 - melta bombs+5 pts
 - a locator beacon+25 pts
- The entire squad can have
 - camo cloaks+3 pts per model

ASSAULT SQUAD100 Points

Page 25

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Space Marine Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Unit Composition:

- 4 Space Marines
- 1 Space Marine Sergeant

Special Rules:

- Descent of Angels
- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst

Unit Type:

- Jump infantry

Wargear:

- Power armour
- Bolt pistol
- Chainsword
- Frag and krak grenades
- Jump pack

Dedicated Transport:

- The squad can remove its jump packs to count as Infantry. It can then have any Dedicated Transport at a 35-point discount (see page 90)

Options:

- Add up to five Space Marines:+18 pts per model
- For every five models in the squad, one Space Marine can replace his bolt pistol with one of the following:
 - a flamer+5 pts per model
 - a meltagun or hand flamer+10 pts per model
 - a plasma gun/pistol or infernus pistol+15 pts per model
- The Sergeant can replace his bolt pistol/chainsword with:
 - a hand flamer+10 pts
 - a plasma pistol, infernus pistol, power weapon or lightning claw+15 pts
 - a storm shield+20 pts
 - a power fist+25 pts
 - a thunder hammer+30 pts
- The Space Marine Sergeant can take:
 - melta bombs+5 pts
 - a combat shield+5 pts

DEDICATED TRANSPORTS

Certain Space Marine units have the option of selecting a dedicated transport vehicle. These vehicles do not use up any Force Organisation chart selections, but otherwise function as separate units. See the Vehicles section of the Warhammer 40,000 rulebook for details of how transport vehicles operate.

RHINO50 Points

Page 34

	Armour			
	BS	F	S	R
Rhino	4	11	11	10

Unit Composition:

- 1 Rhino

Transport Capacity:

- Ten models

Unit Type:

- Vehicle (Tank, Fast)

Special Rules:

- Repair

Wargear:

- Storm bolter
- Smoke launchers

Options:

- Can take any of the following:
 - a storm bolter+10 pts
 - a hunter-killer missile+10 pts
 - a dozer blade+5 pts
 - extra armour+15 pts
 - searchlight+1 pt



RAZORBACK55 Points

Page 35

	Armour			
	BS	F	S	R
Razorback	4	11	11	10

Unit Composition:

- 1 Razorback

Transport Capacity:

- Six models

Unit Type:

- Vehicle (Tank, Fast)

Wargear:

- Twin-linked heavy bolter
- Smoke launchers

Options:

- Replace twin-linked heavy bolters with:
 - twin-linked heavy flamerfree
 - twin-linked assault cannon+35 pts
 - twin-linked lascannon+35 pts
 - lascannon and twin-linked plasma gun+35 pts
- Can take any of the following:
 - a storm bolter+10 pts
 - a hunter-killer missile+10 pts
 - a dozer blade+5 pts
 - extra armour+15 pts
 - searchlight+1 pt

DROP POD35 Points

Page 32

	Armour			
	BS	F	S	R
Drop Pod	4	12	12	12

Unit Composition:

- 1 Drop Pod

Transport Capacity:

- Ten models or one Dreadnought

Unit Type:

- Vehicle (Open-topped)

Special Rules:

- Inertial Guidance System
- Immobile
- Drop Pod Assault

Wargear:

- Storm bolter

Options:

- Replace storm bolter with deathwind missile launcher+20 pts
- Take a locator beacon+10 pts



DEDICATED TRANSPORTS

LAND RAIDER 250 Points

Page 37

	Armour			
	BS	F	S	R
Land Raider	4	14	14	14

Unit Composition:

- 1 Land Raider

Unit Type:

- Vehicle (Tank)

Wargear:

- Twin-linked heavy bolter
- Two twin-linked lascannons
- Smoke launchers

Transport Capacity

- Ten models

Special Rules:

- Assault Vehicle
- Deep Strike
- Power of the Machine Spirit

Options:

- Can take any of the following:
 - a storm bolter+10 pts
 - a hunter-killer missile+10 pts
 - a multi-melta+10 pts
 - extra armour+15 pts
 - searchlight+1 pt

LAND RAIDER CRUSADER 250 Points

Page 37

	Armour			
	BS	F	S	R
Land Raider	4	14	14	14

Unit Composition:

- 1 Land Raider

Unit Type:

- Vehicle (Tank)

Wargear:

- Twin-linked assault cannon
- Two hurricane bolters
- Frag assault launchers
- Smoke launchers

Transport Capacity

- Sixteen models

Special Rules:

- Assault Vehicle
- Deep Strike
- Power of the Machine Spirit

Options:

- Can take any of the following:
 - a storm bolter+10 pts
 - a hunter-killer missile+10 pts
 - a multi-melta+10 pts
 - extra armour+15 pts
 - searchlight+1 pt



LAND RAIDER REDEEMER 240 Points

Page 37

	Armour			
	BS	F	S	R
Land Raider	4	14	14	14

Unit Composition:

- 1 Land Raider

Unit Type:

- Vehicle (Tank)

Wargear:

- Twin-linked assault cannon
- Two flamethrower cannons
- Frag assault launchers
- Smoke launchers

Transport Capacity

- Twelve models

Special Rules:

- Assault Vehicle
- Deep Strike
- Power of the Machine Spirit

Options:

- Can take any of the following:
 - a storm bolter+10 pts
 - a hunter-killer missile+10 pts
 - a multi-melta+10 pts
 - extra armour+15 pts
 - searchlight+1 pt

FAST ATTACK

VANGUARD VETERAN SQUAD115 Points

Page 27

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Veteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Space Marine Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Unit Composition:

- 1 Space Marine Sergeant
- 4 Veterans

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Bolt pistol
- Chainsword
(the Sergeant has a power sword instead).
- Frag and Krak grenades

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst
- Heroic Intervention

Dedicated Transport:

- If the squad does not have jump packs, it can select any dedicated transport (see page 90).

Options:

- Add up to five Veterans+20 pts per model
- The entire squad can have jump packs+10 pts per model
- Any model can replace his bolt pistol and/or chainsword with:
 - a hand flamer+10 pts per model
 - a plasma pistol, infernus pistol, lightning claw or power weapon+15 pts per model
 - a storm shield+20 pts per model
 - a power fist+25 pts per model
 - a thunder hammer+30 pts per model
- Any model can take:
 - melta bombs+5 pts per model
- The Sergeant can replace his power sword with:
 - a lightning claw or Glaive Encarminefree
 - a power fist+10 pts
 - a thunder hammer+15 pts

LAND SPEEDER SQUADRON50 Points per model

Page 33

	□ Armour □			
	BS	F	S	R
Land Speeder	4	10	10	10

Unit Composition:

- 1-3 Land Speeders

Unit Type:

- Vehicle (Fast, Skimmer)

Wargear:

- Heavy bolter

Special Rules:

- Deep Strike

Options:

- Any Land Speeder can replace its heavy bolter with:
 - heavy flamerfree
 - multi-melta+10 pts pts per model
- Any Land Speeder can be upgraded with one of the following:
 - a Typhoon missile launcher+40 pts per model
 - a Tornado pattern:
 - heavy flamer or heavy bolter+10 pts
 - multi-melta+20 pts
 - assault cannon+40 pts

BAAL PREDATOR115 Points

Page 36

	□ Armour □			
	BS	F	S	R
Baal Predator	4	13	11	10

Unit Composition:

- 1 Baal Predator

Unit Type:

- Vehicle (Tank, Fast)

Wargear:

- Twin-linked assault cannon
- Smoke launchers

Special Rules:

- Scouts

Options:

- Replace twin-linked assault cannon with:
 - a flamestorm cannonfree
- Can take side sponsons with:
 - heavy flammers+25 pts
 - heavy bolters+30 pts
- Can take any of the following:
 - a storm bolter+10 pts
 - a hunter-killer missile+10 pts
 - a dozer blade+5 pts
 - extra armour+15 pts
 - searchlight+1 pt

FAST ATTACK

ATTACK BIKE SQUAD40 Points per model

Page 30

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Attack Bike	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Unit Composition:

- 1-3 Attack Bikes

Unit Type:

- Bikes

Wargear:

- Power armour
- Heavy bolter
- Bolt pistol
- Frag and krak grenades
- Space Marine Bike

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- The Red Thirst

Options:

- Any Attack Bike can upgrade its heavy bolter to a multi-melta+10 pts per model



BIKE SQUAD90 Points

Page 30

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Space Marine Biker	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Biker Sergeant	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Attack Bike	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Unit Composition:

- 1 Biker Sergeant
- 2 Space Marine Bikers

Unit Type:

- Bikes

Wargear:

- Power armour
- Bolt pistol
- Frag and krak grenades
- Space Marine Bike

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst

Options:

- Add up to five Space Marine Bikers+25 pts per model
- The Biker Sergeant can replace his bolt pistol with:
 - a plasma pistol or power weapon+15 pts
 - a combi-melta, -flamer or -plasma+10 pts
 - a power fist+25 pts
- The Biker Sergeant can take melta bombs+5 pts
- Up to two Bikers can replace their bolt pistols with:
 - a flamer+5 pts per model
 - a melta gun+10 pts per model
 - a plasma gun+15 pts per model
- Add one Attack Bike to the Bike Squad+40 pts
- Upgrade the Attack Bike's heavy bolter to a multi-melta+10 pts

SCOUT BIKE SQUAD70 Points

Page 31

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Scout Biker	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+
Scout Biker Sergeant	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+

Unit Composition:

- 1 Scout Biker Sergeant
- 2 Scout Bikers

Unit Type:

- Bikes

Wargear:

- Scout armour
- Shotgun
- Bolt pistol
- Frag and krak grenades
- Space Marine bike

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst
- Infiltrate
- Scouts

Options:

- Add up to seven Scout Bikers+20 pts per model
 - The Scout Biker Sergeant can replace his bolt pistol with:
 - a plasma pistol or power weapon+15 pts
 - a combi-melta, -flamer or -plasma+10 pts
 - a power fist+25 pts
 - The Scout Biker Sergeant can take:
 - melta bombs+5 pts
 - locator beacon+25 pts
 - Up to three Bikers can replace their bike's twin-linked boltgun with an Astartes grenade launcher+10 pts
 - The squad can have cluster mines+10 pts
- Note that a squad that separates into two Combat squads is still only treated as a single unit for the purposes of using cluster mines.*

HEAVY SUPPORT

DREADNOUGHT105 Points

Page 29

	[Armour]						
	WS	BS	S	F	S	R	I A
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4 2

Unit Composition:

- 1 Dreadnought

Special Rules:

- The Red Thirst

Unit Type:

- Vehicle (Walker)

Dedicated Transport:

- Can select a Drop Pod (see page 90).

Wargear:

- Multi-melta
- Blood fist with built-in storm bolter
- Smoke launchers

Options:

- Replace storm bolter with heavy flamer:+10 pts
- Replace multi-melta with:
 - twin-linked heavy flamerfree
 - twin-linked heavy bolter+5 pts
 - twin-linked autocannon+10 pts
 - plasma cannon or assault cannon+10 pts
 - twin-linked lascannon+30 pts
- Replace blood fist with:
 - twin-linked autocannon or missile launcher+5 pts
- Take extra armour+15 pts
- Take searchlight+1 pt

STORMRAVEN GUNSHIP200 Points

Page 38

	[Armour]			
	BS	F	S	R
Stormraven	4	12	12	12

Unit Composition:

- 1 Stormraven

Transport Capacity

- Twelve models and/or one Dreadnought

Unit Type:

- Vehicle
(Fast, Skimmer)

Special Rules:

- Assault Vehicle
- Deep Strike
- Power of the Machine Spirit
- Skies of Blood

Wargear:

- Twin-linked heavy bolter
- Twin-linked assault cannon
- Four bloodstrike missiles
- Ceramite Plating

Options:

- Replace twin-linked heavy bolter with:
 - twin-linked multi-meltafree
 - typhoon missile launcher+25 pts
- Replace twin-linked assault cannon with:
 - twin-linked plasma cannonfree
 - twin-linked lascannonsfree
- Can take side sponsons with hurricane bolters+30 pts
- Can take any of the following:
 - searchlight+1 pt
 - locator beacon+15 pts
 - extra armour+15 pts

PREDATOR70 Points

Page 35

	[Armour]			
	BS	F	S	R
Predator	4	13	11	10

Unit Composition:

- 1 Predator

Wargear:

- Autocannon
- Smoke launchers

Unit Type:

- Vehicle (Tank, Fast)

Options:

- Replace autocannon with:
 - a twin-linked lascannon+45 pts
- Can take side sponsons with:
 - heavy bolters+30 pts
 - lascannons+65 pts
- Can take any of the following:
 - a storm bolter and/or a hunter-killer missile+10 pts
 - a dozer blade+5 pts
 - extra armour+15 pts
 - searchlight+1 pt

HEAVY SUPPORT

DEVASTATOR SQUAD 90 Points

Page 26

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Space Marine Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Unit Composition:

- 4 Space Marines
- 1 Space Marine Sergeant

Unit Type:

- Infantry

Wargear:

- Power armour
- Boltgun
- Bolt pistol
- Frag and krak grenades
- The Sergeant also has a Signum

Special Rules:

- And They Shall Know No Fear
- Combat Squads
- The Red Thirst

Dedicated Transport:

- The squad can select any dedicated transport (see page 90).

Options:

- Add up to five Space Marines+16 pts per model
- Up to four Space Marines can replace their boltguns with one of the following:
 - a heavy bolter, multi-melta or a missile launcher+10 pts per model
 - a plasma cannon+15 pts per model
 - a lascannon+25 pts per model
- The Space Marine Sergeant can replace his boltgun and/or bolt pistol with:
 - a chainswordfree
 - a storm bolter+3 pts
 - a combi-melta, -flamer or -plasma+10 pts
 - a plasma pistol or power weapon+15 pts
 - a power fist+25 pts
- The Space Marine Sergeant can take:
 - melta bombs+5 pts

VINDICATOR 145 Points

Page 35

	BS	F	S	R
Vindicator	4	13	11	10

Unit Composition:

- 1 Vindicator

Unit Type:

- Vehicle (Tank, Fast)

Wargear:

- Demolisher cannon
- Storm bolter
- Smoke launchers

Options:

- Can take any of the following:
 - a storm bolter+10 pts
 - a hunter-killer missile+10 pts
 - a dozer blade+5 pts
 - a siege shield+10 pts
 - extra armour+15 pts
 - searchlight+1 pt

WHIRLWIND 90 Points

Page 35

	BS	F	S	R
Whirlwind	4	11	11	10

Unit Composition:

- 1 Whirlwind

Unit Type:

- Vehicle (Tank, Fast)

Wargear:

- Whirlwind multiple missile launcher
- Smoke launchers

Options:

- Can take any of the following:
 - a storm bolter+10 pts
 - a hunter-killer missile+10 pts
 - a dozer blade+5 pts
 - extra armour+15 pts
 - searchlight+1 pt

SUMMARY

TROOP TYPES

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Page
Astorath the Grim	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	45
Attack Bike	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	30
Biker Sergeant	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+	30
Blood Champion	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	52
Captain	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	40
Captain Tycho	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	41
Chaplain	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	42
Commander Dante	6	5	4	4	4	6	4	10	2+	53
Corbulo	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	49
Death Company	5	4	4	4	1	4	2	8	3+	44
Death Company										
Tycho	7	4	4	4	3	5	4	8	2+	41
Gabriel Seth	6	5	4	4	4	5	4	10	3+	55
Honour Guard	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	52
Lemartes	5	4	4	4	2	6	2	10	3+	43
Librarian	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	46
Mephiston	7	5	6	6	5	7	4	10	2+	47
Reclusiarch	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	42
Sanguinary Guard	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	50
Sanguinary Novitiate	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	52
Sanguinary Priest	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	48
The Sanguinor	8	5	5	4	3	6	5	10	2+	51
Scout Biker	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+	31
Scout Biker Sergeant	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+	31
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	31
Scout Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	4+	31
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	39
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	24
Space Marine										
Biker	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	30
Space Marine										
Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	24
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	39
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	28
Terminator Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	28
Veteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	27

VEHICLES

	BS	Armour			Page
		Front	Side	Rear	
Baal Predator	4	13	11	10	36
Drop Pod	4	12	12	12	32
Land Raider	4	14	14	14	37
Land Speeder	4	10	10	10	33
Predator	4	13	11	10	35
Razorback	4	11	11	10	35
Rhino	4	11	11	10	34
Stormraven	4	12	12	12	38
Vindicator	4	13	11	10	35
Whirlwind	4	11	11	10	35

	WS	BS	S	Armour			I	A	Page
				Front	Side	Rear			
Death Company									
Dreadnought	5	4	6	12	12	10	4	3(4)	29
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	29
Furioso									
Dreadnought	6	4	6	13	12	10	4	2(3)	29

WEAPON TYPES

Weapon	Range	Str.	AP	Type	Page
Angelus Boltgun	12"	4	4	Assault 2	50
Assault Cannon	24"	6	4	Heavy 4, Rending	56
Astartes Grenade Launcher*					56
(Frag)	24"	3	6	Rapid Fire, Blast	
(Krak)	24"	6	4	Rapid Fire	
Autocannon	48"	7	4	Heavy 2	60
Bloodstrike					
Missiles	72"	8	1	Heavy 1, One shot	38
Boltgun	24"	4	5	Rapid Fire	56
Bolt Pistol	12"	4	5	Pistol	56
Cyclone Missile Launcher*					56
(Frag)	48"	4	6	Heavy 2, Blast	
(Krak)	48"	8	3	Heavy 2	
Deathwind					
Launcher	12"	5	-	Heavy1, Large Blast	32
Demolisher					
Cannon	24"	10	2	Ordnance 1	60
Flamer	Template	4	5	Assault 1	57
Flamestorm					
Cannon	Template	6	3	Heavy 1	36
Frag Cannon	Template	6	-	Assault 2, Rending	60
Hand Flamer	Template	3	6	Pistol	57
Heavy Bolter	36"	5	4	Heavy 3	57
Heavy Flamer	Template	5	4	Assault 1	57
Infernus Pistol	6"	8	1	Pistol, Melta	57
Lascannon	48"	9	2	Heavy 1	57
Magna-Grapple*	12"	8	2	Heavy 1, Grapple	60
Meltaqun	12"	8	1	Assault 1, Melta	57
Missile Launcher*					58
(Frag)	48"	4	6	Heavy 1, Blast	
(Krak)	48"	8	3	Heavy 1	
Multi-melta	24"	8	1	Heavy 1, Melta	58
Plasma Cannon	36"	7	2	Heavy 1, Blast, Gets Hot!	58
Plasma Gun	24"	7	2	Rapid Fire, Gets Hot!	58
Plasma Pistol	12"	7	2	Pistol, Gets Hot!	58
Shotgun	12"	4	-	Assault 2	58
Sniper Rifle	36"	X	6	Heavy 1, Sniper	58
Storm Bolter	24"	4	5	Assault 2	58
Typhoon Missile Launcher*					33
(Frag)	48"	4	6	Heavy 2, Blast	
(Krak)	48"	8	3	Heavy 2	
Whirlwind Multiple Missile Launcher*					61
(Vengeance Missiles)	12-48"	5	4	Ordnance 1, Barrage	
(Incendiary Castellan Missiles)	12-48"	4	5	Ordnance1, Barrage, Ignores cover	

* These weapons have additional rules (see the relevant entry).

"No hymn can be so uplifting
as the roar of these guns."

- Sergeant Ferato, Armourer