

Káosz Úrgárdisták



By Dreamer88

Az Elveszettek és Elkárhozottak

A könyv ezen része ad részletes leírást a Káosz Űrgárdisták haderejéről – a fegyvereikről, az osztagaikról és azokról a különleges karakterekről, akik harcba vezetik őket. Mindegyik bejegyzés egy adott egységet és a használatához szükséges különleges szabályokat írja le. A sereglista ezekre a bejegyzésekre utal vissza.

Káosz Űrgárdista Különleges Szabályok

A Káosz Űrgárdista sereg több különleges szabályt is használ, amelyek az egyszerűség kedvéért itt kerülnek felsorolásra. Az olyan különleges szabályok viszont, amelyek csak egy adott osztagra vonatkoznak, az egység bejegyzésében szerepelnek majd.

A Káosz Bajnoka (Champion of Chaos)

Nem ritka az, hogy a Káosz erői különös áldásokat adjanak azoknak, akik az ő nevükben gyilkolnak. Ezek közül azonban nem mindegyik jótékony hatású – a Sötét Istenek éppoly kiszámíthatatlanok, mint amennyire könyörtelenek és még a legodaadóbb követők is csak eszközök számukra egy isteni játszmában.

A Káosz Bajnoka különleges szabállyal rendelkező modellek kötelesek kihívásokat intézni és elfogadni minden lehetséges alkalommal. Ha több ilyen különleges szabállyal rendelkező modell is van az osztagban, akkor eldöntheted, hogy melyikük intézi vagy fogadja el a kihívást. Ha egy olyan karakter, amely rendelkezik A Káosz Bajnoka különleges szabállyal megöl egy ellenséges karaktert, akkor azonnal meg kell nézned, hogy a Káosz Istenek megjutalmazták-e. Ehhez dobj D66-al a túloldalán található Káosz Áldások táblázaton – ez alatt azt értjük, hogy dobj két D6-al egymás után, az elsőt a „tízesek”, a másodikat pedig az „egyesek” meghatározására. Utána pedig nézd meg a táblázatot a túloldalán, hogy milyen „áldást” kapott a bajnokod. Vagyis, ha az első kockával 3-at, a másodikkal pedig 5-öt dobsz, akkor D66-on 35-öt kapsz – a bajnokod ez által a Gépalak Káosz Áldást kapná meg. Ezek az áldások a játék végéig tartanak és érdemes feljegyezni őket a karaktered bejegyzése mellé. Ha

egy olyan áldást kapna, amivel már rendelkezik a karakter, akkor a dobásnak nincs hatása. Ha egy ellenséges karakter úgy hal meg, hogy egyszerre több Seb is volt ráosztva és abból egy vagy több a bajnoktól származott, a bajnok ugyanúgy dobhat a Káosz Áldás táblázaton. Megjegyzendő, hogy az Előretörés (Sweeping Advance) által elpusztított modellek után nem lehet dobni a Káosz Áldás táblázaton.

Hadúr Képességek (Warlord Traits)

A Káosz Űrgárdisták hadurainak több száz hadjáratot vezettek már a gyenge Birodalom ellen. A Káosz Istenek áldását élvezik és a katonáik pedig egyszerre tisztelik őket és rettegnek tőlük. Némelyikük igazi parancsnoknak született és galaktikus szintű fegyverként képes használni a seregét.

A Hadúr Képességet meghatározásakor egy Káosz Hadúr dobhat a Warhammer 40.000 Szabálykönyvben található táblázatok egyikén vagy az itt található.

Szerkesztői Megjegyzés

Ebben a könyvben bizonyos szabályok megadják egy vagy több osztagnak a Preferált Ellenfél (Preferred Enemy) vagy Gyűlölet (Űrgárdisták) (Hatred [Space Marine]) különleges szabályt. Az „Űrgárdista” kategóriába minden olyan osztag beletartozik, amelyek a következő kódexek bármelyikéből származik: Űrgárdisták (Space Marines), Fekete Templomosok (Black Templars), Vérangyalok (Blood Angels), Sötét Angyalok (Dark Angels), Szürke Lovagok (Grey Knights) és Űrfarkasok (Space Wolves).

Hadúr Képesség Táblázat

D6 Hadúr Képesség

- | | |
|--|--|
| <p>1 Sötét Hadjárat: A Hadúr megesküdött, hogy sosem hagy fel a lojalista ellenfelei elleni örök vérbosszújával. A Hadúr és minden baráti egység, amely 12"-en belül van tőle megkapja a Preferált Ellenfél (Űrgárdisták) különleges szabályt (lásd a fenti Szerkesztői Megjegyzést).</p> <p>2 A Gyűlölet Tüze: A Hadúr dühe olyan hevesen ég, hogy a fegyverei lángra lobbannak. A Hadúr és az osztagának minden Közelharc fegyvere megkapja a Lélektűz (Soul Blaze) különleges szabályt.</p> <p>3 A Megtévesztés Mestere: A Hadúr részletekbe menően tanulmányozta ellenfele stratégiáját és mesterien megtanulta kijátszani azt. Jelölj ki legfeljebb D3 Gyalogsági osztagot a seregedben még felpakolás előtt. Ezek az osztagok megkapják a Beszívárgás (Infiltrate) különleges szabályt.</p> | <p>4 Megtestesült Gyűlölet: A Hadúr lelkében tomboló gyűlölet olyan erős, hogy az áttérjed a körülötte lévőkre is. A Hadúr és az osztaga megkapja a Gyűlölet (Hatred) különleges szabályt.</p> <p>5 A Terror Ura: A Hadurat körül ölelő, kétségbeesettséget és reménytelenséget árasztó aura előhívja az ellenfelei legrosszabb rémálmait. A Hadúr megkapja a Félelem (Fear) különleges szabályt.</p> <p>6 Magasztos Bajnok: A Hadúr a Sötét Istenek egyik kegyeltje és ez által csakis a leghatalmasabb jutalmakban részesül tőlük. A Hadúr Újradobhatja a Káosz Áldás táblázaton tett dobásait, beleértve azokat is, amelyeket a játék kezdete előtt tesz a Mutálódás Ajándékának köszönhetően.</p> |
|--|--|

Káosz Áldás Táblázat

D66 Káosz Áldás

- 11-16 Méltatlan Áldozat:** *A bajnok nem kap jutalmat.*
Több sikert legközelebb!
- 21-22 Ivadékság:** A bajnok átalakul egy Káosz Ivadékká. Helyezz el egy sértetlen Káosz Ivadék modellt a bajnoktól (vagy a járműtől, amiben van) 3"-en belülre és több mint 1"-re az ellenféltől. Utána távolítsd el a bajnok modelljét a játékból. Ha nem lehet elhelyezni a Káosz Ivadékot, akkor csak vedd le a bajnok modelljét. A bajnok csak akkor számít megöltnek, ha a Káosz Ivadék modellt el kell távolítani veszteségként vagy nem lehet felhelyezni az asztalra. A bajnok innentől egy különálló, nem közelharcban lévő és nem fogláló egység, amely semmit nem tart meg a bajnok korábbi különleges szabályaiból vagy fegyvereiből. Viszont megkapja ugyanazt a Káosz Jelet (ha volt). Ha a bajnok volt a Hadurad, akkor a Káosz Ivadék marad ugyan a Hadurad, de elveszíti a Hadúr Képességét.
- 23 Hipertér Őrület:** *A bajnokot elemésztí a gyűlölet.*
A bajnok +1 Támadást (A) kap.
- 24 A Halhatatlanság Töredéke:** *A bajnok kijátssza a halált.*
A bajnok megkapja a Örökéletű (Eternal Warrior) szabályt.
- 25 Az Őrjöngő Ereje:** *A bajnokot átjárja az erő.*
A bajnok +1 Erőt (S) kap.
- 26 Harmadik Szem:** *Egy vérágas szem nő a bajnok homlokán.*
A bajnok +1 Célzó Értéket (BS) kap.
- 31 Idegstimulálás:** *A bajnok elméjét átjárják a stimuláló szerek.*
A bajnok +1 Kezdeményezést (I) kap.
- 32 Felfújt:** *A bajnok teste felfúvódik.*
A bajnok visszakapja minden eddig elvesztett Sebpontját (W). Ha már eleve sértetlen, akkor +1 Sebpontot (W) kap.
- 33 Kristályos Test:** *A bajnok teste kristályá változik.*
A bajnok +1 Állóképességet (T) kap.
- 34 Erőpajzs:** *A bajnokot elrejtik a Hipertér energiái.*
A bajnok megkapja a Leplezett (Shrouded) különleges szabályt.
- 35 Gépalak:** *A bajnok teste egybeforr a páncéljával.*
A bajnok páncélmentője 1-gyel jobb lesz.
- 36 Káosz Penge:** *A bajnok fegyverét átjárja a Hiperúr ereje.*
Ha van neki, akkor válassz ki egyet a bajnok Közelharc fegyverei közül. Ez a fegyver megkapja a Húsevő (Fleshbane) különleges szabályt.
- 41 Boszorkány Faló:** *A Hiperúr erői és azok használói nincsenek hatással a bajnokra.*
Ha a bajnok vagy az osztaga sikeresen megdob egy Elűzés (Deny the Witch) dobást, akkor az ellenséges Pszi használó azonnal elszenved egy 6-os Erejű, 2-es Páncélátütésű találatot.
- 42 Kozmikus Sors:** *A bajnokot megérintette a sors keze.*
A bajnok újradobhatja a rontott páncélmentőit.
- 43 Mérgező:** *A bajnoknak a pusztta érintése is halálos.*
A bajnok Közelharc támadásai megkapják a Mérgezett (Poisoned) különleges szabályt.
- 44 Szentségtelen Hadjárat:** *Ennek a bajnoknak a megállás egyetlen jelent a halállal.*
A bajnok megkapja a Keresztes Lovag (Crusader) szabályt.
- 45 Becsapódás:** *A bajnok egy bika erejével rohamoz.*
A bajnok megkapja az Első Csapás (Hammer of Wrath) különleges szabályt.
- 46 Jeges Aura:** *A bajnok teste halálos hideget áraszt.*
Minden ellenséges modell, amely talpérintkezésben van a bajnokkal az 1-es Kezdeményezési Fok végén elszenved egy 4-es Erejű, 5-ös Páncélátütésű találatot.
- 51 Acél Idegek:** *A bajnok elszántsága megtörhetetlen.*
A bajnok megkapja a Vas Akarat (Adamantium Will) különleges szabályt.
- 52 Fegyver Mutálódás:** *A bajnok keze eggyé válik fegyverével.*
Ha van neki, akkor válassz ki egyet a bajnok távolsági fegyverei közül. Ez a fegyver ettől fogva +1 Erővel rendelkezik (kombi fegyverek esetében ez mindkét fegyverre vonatkozik).
- 53 Felemésztő Gyűlölet:** *A bajnok dühe csillapíthatatlan.*
A bajnok megkapja a Gyűlölet (Hatred) különleges szabályt.
- 54 Hipertér Karmok:** *A bajnok karmai képesek még a valóságot is széttépni.*
A bajnok megkapja a Szaggató (Shred) különleges szabályt.
- 55 Életlopó:** *A bajnok aurája öregbíti az ellenfelét.*
A bajnok Közelharc támadásai megkapják az Azonnali Halál (Instant Death) különleges szabályt.
- 56 Kardmester:** *A bajnok kardja a karja meghosszabbítása.*
A bajnok +1 Támadó Értéket (WS) kap.
- 61 Hórusz Hangja:** *A bajnok hangja tekintélyt parancsoló.*
A bajnok megkapja a Konok (Stubborn) különleges szabályt.
- 62 Időzavar:** *A bajnok körül meghajlik az idő.*
A bajnok megkapja a Férge (Fleet) különleges szabályt.
- 63 Mazochizmus:** *A bajnok élvezi a fájdalomt.*
A bajnok megkapja a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) különleges szabályt.
- 64 Többszörös Áldás:** Dobj újabb D3+1 alkalommal a táblázaton, újradobva az Ivadékság és a Sötét Felemelkedés eredményeket.
- 65-66 Sötét Felemelkedés:** A bajnok átalakul egy erőpáncéllal felszerelt Démon Herceggé. Ez az Ivadékság (lásd 21-22 eredmény) szabályait követi a következő kivételekkel:
- Minden helyen cseréld le a „Káosz Ivadék” szavakat „Démon Hercegre”.
 - Ha a bajnok rendelkezett egy Káosz Jellel, akkor a Démon Herceg e helyett ugyanannak a Káosz istennek a Démona lesz.
 - Ha a bajnok volt a Hadurad, akkor megtartja a Hadúr képességét.

Démon Fegyverek (Daemon Weapons)

A Káosz bajnokok által használt leghatalmasabb fegyverekbe Démonokat zártak a Lélek Kohó bonyolult rituáléival. Mindegyik fegyver egy egyedi ereklye, amely a belé zárt hipertér lényről kapta a nevét. Ezek közül némelyik csupán egy szikrányi önálló akarattal rendelkezik, de egyesek olyan erővel tombolnak, hogy a forgatójuk lesz a szolgájuk, ők pedig a mesterek.

Minden olyan Harci szakasz (Fight sub-phase) kezdetekor, amikor a Démon Fegyver viselője közelharcban van, dobj D6-al. 1-es dobás esetén a modell azonnal elszenved egy sebet mindenféle mentődobás lehetősége nélkül és a Támadó Értéke (WS) 1-re csökken a fázis végéig. 2+ esetén azonban a használó a kidobott értéknek megfelelő számú extra Támadást (A) kap a fázis végéig. Ha a modellnél több közelharc fegyver is van, akkor csak abban az esetben kell D6-al dobni, ha a Démon Fegyverrel támad.

A Hosszú Háború Veteránjai (Veterans of the Long War)

Sok Káosz Űrgárdista frakció már több évszázada vagy akár évezrede folyamatos harcban áll a Birodalommal. A lojalista testvéreik elleni gyűlöletük olyan erős, hogy minden más érzelmet felülmúl. Ez legfőképpen a kilenc eredeti Áruló Légióra vonatkozik, akik Hórusz zászlaja köré gyűltek tíz évezreddel ezelőtt és mind a mai napig folytatják ádáz küzdelmüket a lojalista testvéreik ellen.

A Hosszú Háború Veteránjai különleges szabállyal rendelkező modellek +1 Akaraterővel (Ld) rendelkeznek (megjegyzendő, hogy egy modell Akaraterője sem mehet 10 fölé) és megkapják a Gyűlölet (Űrgárdisták) különleges szabályt (lásd a korábbi Szerzői Megjegyzést). Ha ez a különleges szabály egy osztag bejegyzésénél szerepel, akkor az Akaraterő növelés már bele van építve a profiljukba.

Káosz Jelek (Marks of Chaos)

Ha egy modell kap egy jelet a Káosz Istenektől, akkor az azt jelenti, hogy az adott Sötét Isten magáénak tudja a harcost és különleges erővel ajándékozta meg.

Egy modell vagy osztag csak egy Káosz Jelet vehet magának. Egy Káosz Jellel rendelkező Egyedülálló Karakter nem csatlakozhat egy más fajta Káosz Jelet használó osztaghoz. Ha egy Káosz Jel egy osztag különleges szabályi között szerepel, akkor a hatásai már bele vannak építve a tagjai profiljába.



Khorne Jele

Khorne Jelét csakis azok kaphatják meg, akik rendíthetetlen vérszomjikkal és határtalan könyörtelenségükkel megfizetik a jussukat a Vér Istenének. Khorne az ilyen egyéneket olyan dühvel ruházta fel, amely egy csillag erejével ég.

A Khorne Jelével rendelkező modellek megkapják az Őrjöngés (Rage) és az Ellentámadás (Counter-attack) különleges szabályt.



Nurgle Jele

Nurgle áldása nem csak halálos járványok és betegségek formájában jelenik meg, hanem a túlélésükhöz szükséges emberfeletti állóképesség képében is.

A Nurgle Jelével rendelkező modellek +1 Állóképességgel (T) rendelkeznek.

Továbbá Egy Nurgle Jelével ellátott Pszi használó köteles legalább egy erőt **Nurgle Tanaiból** generálni.



Tzeentch Jele

Tzeentch eltökélt követői élvezhetik a Manipulálás Mesterének védelmét és előrelátását.

A Tzeentch Jelével rendelkező modellek +1-et kapnak a sebezhetetlenségi mentőikhez (maximum +3-ig). Ha egy

olyan modell kapja, amely nem rendelkezik sebezhetetlenségi mentővel, akkor ez a jelt egy 6+-os sebezhetetlenségi mentővel ruházta fel. Továbbá Egy Tzeentch Jelével ellátott Pszi használó köteles legalább egy erőt **Tzeentch Tanaiból** generálni.

Például az Ezer Ifjak rendelkeznek a sötét dicsőség aurájával (5+-os sebezhetetlenségi mentő) és Tzeentch Jelével is, így 4+-os sebezhetetlenségi mentőt kapva.



Slaanesh Jele

Slaanesh hívőinek emberfeletti érzékeik vannak, hogy jobban magukba tudják szívni a csatatér stimuláló hatásait. Az ily módon megáldott harcok hihetetlen keccsességgel és gyorsasággal mozog a harcmezőn, úgy csapva le fegyverével, mint egy kígyó, ahogy a halál borzalmas gyönyörűségét csodálja.

A Slaanesh Jelével ellátott modellek +1 Kezdeményezést (I) kapnak. Továbbá Egy Slaanesh Jelével ellátott Pszi használó köteles legalább egy erőt **Slaanesh Tanaiból** generálni.

Káosz Nagyurak (Chaos Lords)

„Megöltem ezeket a Császár nevében és nem kaptam tőle mást, csak a hallgatását.

Most a pribékjei minden élet után kárognak, amit elveszek, az istenek pedig magát a galaxist ígérik nekem.”

A Káosz Nagyúr egy könyörtelen harcos uralkodó, aki csakis azért él, hogy más világok vérét ontsa. Egész rendszereket próbál térdre kényszeríteni az istenei nevében. Sokuk egykor az Adeptus Astartes nemes Rend Mesterei és Kapitányai voltak, de a szüntelen háborúk sora menthetetlenül eltorzította a lelküket.

Hihetetlen akaraterő és karizma szükséges ahhoz, hogy valaki egyesítse a Hipertérben tanyázó csapatokat. És ezek mellett csakis azok képesek magukénak tudni a halandók és a Démonok támogatását is, akiket maguk az istenek ítéltek nagyságra.

Minden Káosz Nagyúr félelemkeltő látványt nyújt, ahogy az amúgy is emberfeletti testüket tovább növelik a Hipertér ádáz energiái. A felszerelésük pedig gyakran ugyanolyan rettenetes, mint a kinézetük. Szétvágthatják ellenfeleiket egy hatalmas láncbaltával, elhamvaszthatják őket egy ősi kombi fegyverrel vagy darabokra téphetik az ellenséges járműveket egy üvöltő Démon karddal. Azonban hova tartozásuktól függetlenül ezek a hódítók mind a frontról vezetnek. Ott ugyanis a harc nyújtotta élvezet olyan erős, hogy elnyom bennük minden apró szikrányi bűntudatot, amit érezhetnének, ahogy cafatokra tépik lojalista testvéreiket.

Khorne Nagyurai

Olyan dühvel megáldva, ami gyakran elhomályosítja az elméjüket, Khorne Nagyurai a féktelen mészárlásban lelik legnagyobb örömüket. Ugyan a legtöbbjük megtartja épelméjűségét, a harcmezőn mégis olyan tombolásba kezdenek, hogy könnyen esztelen barbároknak nézik őket.

Tzeentch Nagyurai

A Sors Szövője szinte határtalan mágikus hatalommal ruházta fel követőit. Az ilyen nagyurak természetfeletti érzéssel képesek kijátszani ellenfeleiket és gyakran olyan misztikus mutálódásokkal is rendelkeznek, mint egy sötét lángokból álló glória, egy harmadik szem vagy egy kristályos test, amelyben a korábban legyőzött ellenfelek sikító arca tükröződik.

Nurgle Nagyurai

Nurgle nagyurai óriási, rothadó behemótok. A beleik tele vannak gázokkal és avas zsírral, a bőrük pedig olyan, mint egy hulláé. Ám Nurgle Nagyapó követői örömüket lelik ezekben a groteszk gyönyörökben és fáradhatatlanul dolgoznak azon, hogy szétterjessék a Járványok Atyjának áldását a csillagok között.

Slaanesh Nagyurai

Slaanesh Nagyurai különös érzékszervekkel és hangulat fokozókkal lettek megáldva, hogy jobban magukba tudják szívni a nyílt háború stimuláló hatásait. Egy ilyen nagyúr élete egy érzéki forgószél, az elméje pedig olyan gyorsan reagál, hogy vakító gyorsasággal és ügyességgel képes harcolni.



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

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), bolt pisztoly (bolt pistol), közelharc fegyver (close combat weapon), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Varázslók (Sorcerers)

„A Birodalom durva pirotechnikái csupán egy rémült gyermek fegyverei.

Csakis mi vagyunk elég bátrak ahhoz, hogy magát az Immatériumot forgassuk.”

A Káosz Varázslók tiltott rituálékkal és kimondatlan paktumokkal formálják a galaxis sorsát. Képesek a Hipertér energiáit lélekromboló rontásokká és tűzcsóvákká átalakítani, az anyagi síkot pedig akár gyűlölettel teli átokkal is átformálhatják. A Varázslókat válogatás nélkül utoléri az örület – azt hiszik, hogy a halandó problémák felett állnak – hiszen ők is csupán bábok, akiket felemeltek, majd eldobtak a Sötét Istenek a saját szórakozásukra.

A pszi erők és a nyers varázslatok közötti határvonal igen keskeny. Az Adeptus Astartes Rendházai megpróbálják ugyan cáfolni, de minden alkalommal, amikor egy Ūrgárdista Könyvtáros segítségül hívja a mentális hatalmát, azt kockáztatja, hogy beszenyezi a lelkét. A harc sűrűjében pedig még a legképzettebb pszi használó is képes túllépni a határait és ahelyett, hogy megrémülne az okozott pusztítástól, tiltott örömet lel benne. Az ilyen érzelmek az első lépések a határtalan gonoszság felé. Onnantól fogva folyamatosan próbára lesz téve az akaraterije az álmaiban és a halhatatlanságról szóló látomásaiban. Azok, akik engednek a csábításnak, Varázslókká válnak és képesek lesznek a Sötét Istenek erőit áramoltatni.



A Varázslókat csillapíthatatlanul hajtja a vágy, hogy növeljék befolyásukat és tudásukat. Önmagukat ugyanis felemelkedettként látják. Nem vakítja már el őket a Birodalom hulláma iránti hűség és még azoknál is szívtelelenebbek, mint akik követik őket. Egyesek hidegvérű stratégák, akik az univerzum minél nagyobb részére akarják rázabálni a dühüket. Ygethmor a Megtévészítő például egyszer egy olyan végítélet kultuszt hozott létre, amelynek tettei miatt az egész Corriallis Rendszer minden lakott bolygóját kiűritették. Mások a Káosz nagyurainak tanácsadóiként tevékenykednek, óvatosan használva fel őket a saját javukra a hűséges szolgálat leple alatt. Néhányan pedig az univerzum rejtett útjait járják, ősi titkokat fedve fel, hogy minél inkább Káoszba taszítsák a galaxist.

Függetlenül a céljaiktól, minden Varázsló élvezte a Hosszú Háború izgalmait. Csak egy szikrányi ellenállás kell ahhoz, hogy a Varázslók szabadjára engedjék az Immatérium süvítő szeleit. A keserűségük kézzel fogható erőként jelenik meg a harcmezőn; vérvörös koponyák hullnak az égből, járványok fojtogatják a közelben lévőket és a nyomukban szörnyekké változnak az emberek. A Káosz Ūrgárdistákra jellemző közelharc képességeket pedig csak tovább növelik a Varázsló rendelkezésére álló fegyverek. Ha egy ellenfél túl közel kerülne, akkor a Sötét Istenek ezen követői misztikus lövedékekkel és erő botjaikkal sújtanak le rá, minden csapásukkal kiszakítva áldozatuk lelkét a testéből.

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

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), bolt pisztoly (bolt pistol), Erő fegyver (Force weapon), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Egyedülálló Karakter (Independent Character). Pszi használó (1. Szint) (Psyker [Mastery Level 1.]).

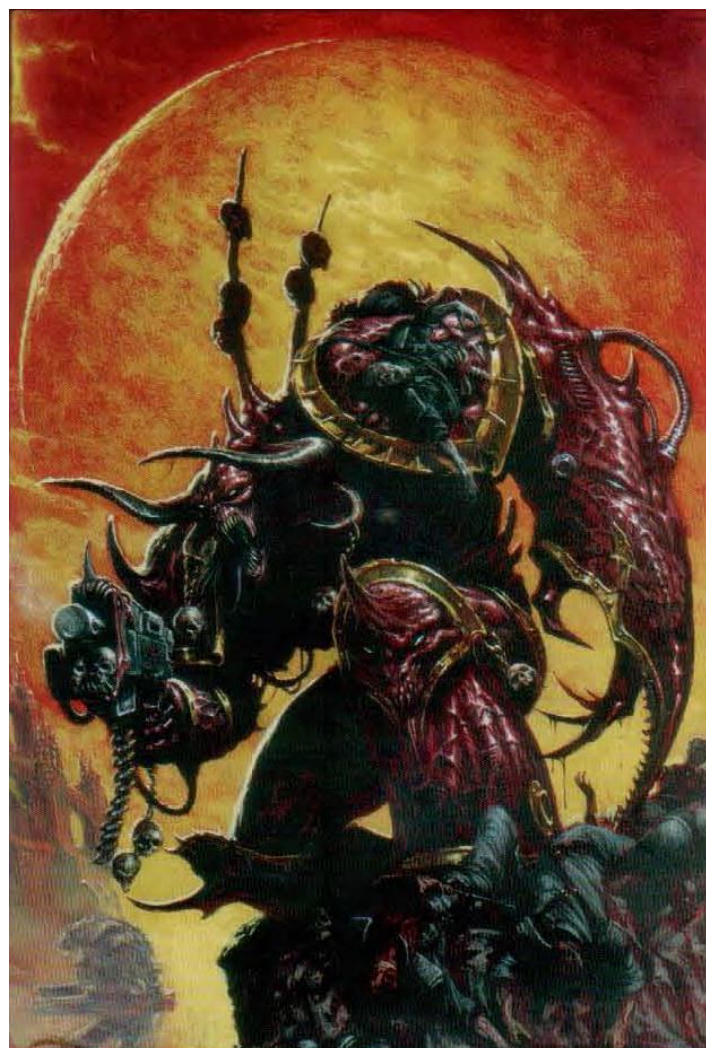
Pszi Használó: A Varázslók a **Bioenergetika** (Biomancy), **Tűzgyújtás** (Pyromancy) és **Telepátia** (Telepathy) tanokból generálhatják a képességeiket.

Démon Hercegek (Daemon Princes)

Örök Istenkáromlások, Sötét Hercegek,
Halálhozók, A Káosz Istenek Felesketettjei

A Démon Hercegek pokoli szörnyetegek, amik magasan a halandó követőik fölé tornyosulnak. A gonoszság ezen megtestesítői tucatnyi formát ölthetnek, ámbar mindegyikükből egy rémisztő és erőteljes kisugárzás árad. A harcban egy Démon Herceg rendíthetetlenül menetelnek át az ellenség száználmas lövedékein, a félelmet keltve mindenki szívében természetellenes kacajukkal. Sötét energiákkal fénylik a szeme és fekete füst száll fel a szájából, ahogy gonosz szövegeket kántál, amik éppoly halálosak, mint bármilyen penge. Ezek rémálomba illő lények – a Káosz élő megtestesülései.

A legnagyobb vágya a Káosz legtöbb bajnokának a halhatatlanság. A Sötét Istenek követői számmára pedig ez közel sem elérhetetlen cél. Azon kevesek, akik feljutnak a bajnoki lét tetejére, megkapják az örök élet jutalmát. Habár ezernyi gyengébb feltörekvő hullik alá, egy kiemelkedően tehetséges követő felkapaszkodik a hullák hegyén és eléri véres mesterségének csúcspontját. Az évszázadok alatt ezek a bajnokok egész bolygónyi áldozatot mutatnak be, dacolnak a halállal és a mutálódással, hogy felhívják magukra az istenek figyelmét. Ám a gyilkolás önmagában nem elég. Csakis azok kaphatják meg a Démonság becses ajándékát, akik terjesztik mestereik ígét. Ők



lesznek azok, akik félisteni státuszba emelkedve üvöltik bele az éjszakába a győzelmüket, ahogy az új testüket átjárja a Hipertér energiája.

A leghírhedtebbek a fajtájukból a Démon Primarkák. Ők, a Császár egykoron szeretett gyermekei, voltak azok, akik a sötétbe vezették az Áruló Légiókat Hórusz Lázadása alatt. Évezredekkel később ezek a rettenetes lények még mindig félelemben tartják a galaxist. Ám egy Démon Herceg éppoly eszköz csupán a Sötét Istenek kezében, mint a halandó követőik. Ha más nem, még inkább mestere akaratának kiterjesztése lesz. A Démonokat ugyanis nem lehet valójában megölni, csak visszaüzni őket a Hipertérbe egy időre. Így hát, aki Démoni magaslatokba emelkedik egy örökkévalóságon át szolgálja majd mesterét. Még a halál sem hozhat neki megnyugvást.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Démon Herceg	9	5	6	5	4	8	5	9	-

Egység Típus: Szörnyeteg (Karakter) (Monstrous Creature [Character]).

Felszerelés: Közelharc fegyver (Close combat weapon).

Különleges Szabályok: Démon (Daemon), Rettenthetetlen (Fearless), A Hosszú Háború Veteránjai.

Fejlesztések:

Khorne Démonja: Khorne Démonjai megkapják az **Ádáz Roham** (Furious Charge) és a **Gyűlölet** (Hatred) (Slaanesh Démonjai) különleges szabályokat.

Tzeentch Démonja: Tzeentch Démonjai megkapják a **Gyűlölet** (Hatred) (Nurgle Démonjai) különleges szabályt. Továbbá újradobhatnak minden 1-es eredményű mentődobást.

Nurgle Démonja: Nurgle Démonjai megkapják a **Gyűlölet** (Hatred) (Tzeentch Démonjai), **Leplezett** (Shrouded) és a **Lassú és Módszeres** (Slow and Purposeful) különleges szabályokat.

Slaanesh Démonja: Slaanesh Démonjai megkapják a **Fürge** (Fleet), **Hasító** (Rending) és a **Gyűlölet** (Hatred) (Khorne Démonjai) különleges szabályokat. Valamint +3"-et Futhatnak.

Pszí Használó: Bizonyos Démon Hercegek Pszí Használók. Ha ezt a fejlesztést választják, akkor a **Bioenergetika** (Biomancy), **Tűzgyújtás** (Pyromancy) és **Telepátia** (Telepathy) tanokból generálhatják a képességeiket. Ha a Démon Herceg fel lett fejlesztve Tzeentch, Nurgle vagy Slaanesh Démonává, akkor legalább egy erőt kell ehhez megfelelően generálnia **Tzeentch**, **Nurgle** vagy **Slaanesh** tanaiból.

Szárnyak: A szárnyas Démon Hercegek egység típusa **Repülő Szörnyeteg** (Karakter) (Flying Monstrous Creature [Character]).

Technomanták (Warpsmiths)

„Béklyózd a lelket és formáld a testet. Urald a gépet és a többi vesd meg.”

A Technomanták a gépek mesterei. A legtöbbjük vissza tudja vezetni a gyökereit egészen a Marsi papságig. Viszont, amíg az Adeptus Mechanicus szent dologként kezeli a technológiát, addig a Technomanták uralni és irányítani próbálják azt.

A Technomanták általában rögeszmés emberek, akik úgy vélik, hogy az Emberiség feltörekvéseit korlátozza a halandó természetük. A Démonok végső soron testetlenek, a gépek pedig ugyan fizikailag megállíthatatlanok, de lelketlenek is egyben. Éppen ezért a Technomanták saját küldetésüknek tekintik azt, hogy kombinálják mindhárom létforma erősségeit és kiiktassák a gyengéiket. Ha tehetnék, akkor leigáznák a galaxist és újraformálnák egy nagy romlott hús gépezetté. Maguk a Technomanták megpróbálják megtestesíteni az ember, démon és gép eme szentségtelen egységét és a tökéletes test utáni kutatásuk során általában inkább géppé mint emberré válnak. Némelyikük nem több mint egy agy és egy gerinc, amit egy Káosz Űrgárdista külsejére hasonlító fém vázba ültettek. A megváltoztatott testükből pedig mechanikai csápok és karmok ágaznak szerteszét a melta tégléyek és forrasztó pengék mellett.



Habár a Technomanták a harctéri javítás és ostromlás szakértői, az igazi helyük a Hipertér, legfőképp az Iszonyat Szemének mélyén lévő, lélek kohóinál van. Ott kergetik az örületbe az elkobzott Birodalmi gépek szellemeit, ahogy a fizikai testüket szörnyű és bestiális új alakká formálják. Démon Hercegek adagolják az alsóbb rendű Démonokat a mechanikai szülő gyárakba, amelyek vörösen izzó hadigépezeteket ontnak ki magukból. Ezt az ipari poklot felügyelik maguk a Technomanták, a mechamorfózis úttörői, akik hallgatnak, mint a sír egy-egy kiadott utasítástól vagy béklyó varázslattól eltekintve. Amikor pedig elérkezik a hódítás ideje, egész seregek szabadulnak rá a Birodalomra a Technomanták könyörtelen vezetése alatt.

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

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Fémhús (Fleshmetal), bolt pisztoly (bolt pistol), energia balta (power axe), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades), mechacsápok (mechatendrils).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Egyedülálló Karakter (Independent Character)

A Gépek Mestere (Master of Mechanisms): Mindegyik Lövési fázisodban, lövés helyett, a Technomanta dönthet úgy, hogy megjavít egy baráti vagy megátkoz egy ellenséges járművet. Ez a képesség nem használható, ha a Technomanta földre lapult.

- Egy jármű megjavításához a Technomantának talpérntkezésben vagy benne kell lennie az érintett járműben. Dobj D6-al (adj az eredményhez +1-et, ha a Technomanta fel van szerelve mechanikus csápokkal). Ha az eredmény 5 vagy több, akkor visszaadhatsz a járműnek egy korábban elvesztett Szerkezeti Pontot (Hull Point) vagy megjavíthatsz rajta egy Elpusztított Fegyver (Weapon Destroyed) vagy egy Mozgásképtelen (Immobilised) hatást.
- Egy jármű megátkozásához a Technopátának 18"-en belül kell lennie tőle. Dobj találatra a jármű ellen a Technomanta Célzó Értékével (BS). Ha az átok talál, akkor a jármű minden fegyvere megkapja a Túlmelegszik (Gets Hot) különleges szabályt a következő köre végéig.

Védelem Összezúzása (Shatter Defences): Felpakolás után, de még a Felderítő (Scouts) újrarakása és a Beszivárgók (Infiltrate) felrakása előtt jelölj ki egy tereptárgyat az ellenfeled felállási zónájában (ez nem lehet az, amit a serege részeként vásárolt). A terep fedezékmentője eggyel romlik a játék idejére. Például egy rom (4+ fedezékmentő) csupán 5+-os fedezékmentőt biztosítana. Egy tereptárgyat csak egyszer lehet ilyen módon összezúzni.

Sötét Apostolok (Dark Apostles)

„Hipertér Nagyurain! Pestis, vérontás, bujaság és sors atyjai, titeket szólítalak!

Áldjatok meg bennünket isteni hatalmatok egy szikrájával, hogy újrafarmálhassuk ezt a napot a ti nevetekben!”

A Sötét Apostolok alkotják a Sötét Istenek papságát. Ahogyan a lojalista Űrgárdisták Káplánjai a Rendházuk hite szerint élnek, úgy a Sötét Apostolok is annak szentelik életüket, hogy terjesszék a Káosz imádatát az egész galaxisban. A munkájuk pedig nem is marad jutalom nélkül. Démoni aura övezi őket, amely fényesen izzik, miközben sötét imákat szavalják.

A Sötét Apostolok azt prédikálják, hogy a saját vér és mennydörgés szerű hitükkel ellentétben az Egyház hazugságai csupán lehelet vékony babonák. Ezek viszont többek, mint üres szavak, a legtöbb Sötét Apostol ugyanis élő kapocsként is szolgálhat, amelyen keresztül a Sötét Istenek szólhatnak a halandó követőikhez. Nem ritka az, hogy egy Sötét Apostol hirtelen görcsbe ránduljon és elkezdjenek izzani a szemei miközben érthetetlen zagyvaságokat kántál. Azok viszont, akik ezt a förtelmes szöveget azt állítják, hogy az maguknak az isteneknek a nyelve.

A Sötét Apostolokat nagyra tartják testvéreik, a karizmájuk és lángoló eltökéltségük pedig nagy és borzalmas tettekre sarkallja az embereket. A Birodalom szorítása ugyanis nagy megvetést vált ki a gyengékben, a Sötét Apostolok pedig mesterien tudják ezeket a szikrákat lángoló tűzviharrá szítani. Amikor a szörnyű igazságok ezen szónoka egy Birodalmi bolygóra érkezik, akkor összegyűlnek a titkos szekták és learatják a hosszasan ápoltság szövetségei gyümölcsét. Ezek után nem tart soká, amíg nem lógnak a póznákról a rend őreinek, a Bíróknak és a nemeseknek a testei egyaránt. Mutánsok járnak a lakosság tömegeiben, megfertőzve mindenkit maguk körül a Káosz érintésével. És ahogyan a hisztérikus tömegek éppen felemésztenék egymást, a Sötét Apostol maga köré gyűjti őket, hogy egy seregként a Birodalom ellen vezesse őket.

Nem csak az eretnekek és az árulók gyűlnek a Sötét Apostolok zászlaja köré. Nem hallatlan az, hogy a Káosz ezen követői maguk mellé állítsanak egy egész regimentnyi Birodalmi Gárdistát vagy egy elszigetelt Űrgárdista csapatot. Egy véget nem érő háborúval teli galaxisban pedig a lázadás futótűzként terjed tovább. Vannak feljegyzések olyan esetekről is, ahol egyetlen Sötét Apostol egész bolygónyi népségeket ösztökélt elátkozott himnuszok kántálására, míg végezetül Démonok lepték el az utcákat.

Egy harcra kész Sötét Apostol igazán lenyűgöző látvány. Az erőpáncélja tiltott szövegekkel van ékesítve és emberi bőrdarabok lógnak rajta, amik tele vannak vészjósló varázsigékkel. Az arcára a Káoszhoz való imák vannak tetoválva, a kezében pedig egy megrontott crozius arcanum, a Káplánok jelképének bemocskolt változata. Ám a Sötét Apostol legnagyobb fegyvere a hangja. Ezzel az eszközzel ugyanis képes háborúkat kirobbantani vagy az istenek ajándékát terjeszteni.



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

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), bolt pisztoly (bolt pistol), energia buzogány (power maul), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades), a Romlás Pecsetje (Sigil of Corruption).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Egyedülálló Karakter (Independent Character), Fanatikus (Zealot)

A Sötét Istenek Kegye (Beseech the Dark Gods): Felrakás után, ha egy karakter a Sötét Apostol osztagában (beleértve magát az Apostolt is) dob a Káosz Áldás táblázaton, akkor az újradobhatja az eredményt.

Demagóg (Demagogue): A 6"-en belüli baráti osztagok, amelyek ebből a seregkönyvből származnak használhatják a Sötét Apostol Akaraterejét (Ld) a sajátjuk helyett.

Káosz Ūrgárdisták (Chaos Space Marines)

„Azok, akik a győzelem tetőfokán állnak, zuhannak a legmélyebben a sötétségbe.”

Az Adeptus Astartes tagjai a Császár legfőbb ütőerejeként lettek létrehozva. A Primarkájuk génállományával ellátva az Ūrgárdisták hét láb magasak, megvastagodott csontjuk, két szívük, extra sűrű izomzatuk és mindenféle egyéb különleges szervük van, amelyek segítségével a legzordabb körülmények között is képesek harcolni és túlélni. Nem éreznek igazán fájdalmat és a sebeik is figyelemreméltó sebességgel gyógyulnak. Az akaratukat megedzette a folyamatos gyakorlás és a szüntelen harcolás, amiben nem tűnnek tétovázást, könnyörületet vagy gyávaságot. Mindezek és a legjobb felszerelés, amit a galaxisban készíteni lehet teszik az Ūrgárdistákat a Birodalom legfélelmetesebb harcosaivá.

A Káosz Ūrgárdisták rendelkeznek mindezen képességekkel, amikhez még hozzáteszik a Káosz erejét és a Sötét Istenek iránti töretlen eltökéltségüket. Hórusz Lázadása óta az Ūrgárdistákat állandóan csábítja a Káosz, akár önös érdekből vagy nagyobb célokból kifolyólag. Kitagadva a Birodalomból, hátat fordítva a Császárnak, ezek a harcosok tudják, hogy számukra nincs többé megnyugvás, megbékélés vagy megbocsátás. Teljesen átadják magukat az új irányzatnak és nem számíthatnak könnyörületre a korábbi Csataestvéreiktől.



A Káosz Ūrgárdisták felszerelése kevésben tér el a lojalista társaiktól, mivel az Adeptus Astartes fegyvereit időtállóan készítették. A különböző típusú, sokszor tízezer éves, bolterek a fő fegyvereik, habár a közelharcot preferáló osztagok inkább a bolt pisztolyt és a rituális törököt, lánckardokat és fejszékét részesítik előnyben. Maguk az osztagok között viszont kevés hasonlóság van, mivel a csapat korábbi Légióinak szerkezete és felépítése feledésbe merül, amint a Káosz útjára lépnek. Kinevezett őrmesterek helyett is a Káosz Ūrgárdisták a legerősebb és legkönnyörtelenebb testvérüket követik. Ezek a véráztatta katonák az istenek kegyeit keresik és előbb-utóbb hatalmas bajnokokká válnak. A felszerelésük változó és a trófeaként zsákmányolt fegyverektől egészen olyan ereklyékig terjed, amelyeket Hórusz Lázadása óta folyamatosan karbantartanak. Ezen osztagok bajnokai azok, akik a legkeményebben küzdenek azért, hogy elismerést vívjanak ki maguknak. Ezért örömmel állnak ki párbajra a legnagyobb ellenfelekkel, hogy magukra vonják az istenek figyelmét.

Rombolók (Havocs)

Egyes Káosz Ūrgárdista osztagok nagyszámú nehéz fegyvert alkalmaznak, hogy még jobban el tudják pusztítani ellenfeleiket. Ezek a Rombolóként ismert osztagok félelmetes gyalogság vagy járművek elleni arzenált képes felvonultatni, lefedve az egész harcmezőt a tűzerejükkel.

Sok Rombolót megbabonáz az érzés, amikor nehéz fegyverükkel belelőnek az ellenfél soraiba. Ilyenkor a harcmező isteneiként látják magukat, akik ujjuk minden mozdulatával darabokra szagatják az alsóbb rendű ellenfeleiket. Idővel egy Romboló osztag, amely túl sok időt tölt el a Hipertérben azon találhatja magát, hogy a fegyverük eggyé vált a testükkel. Az üres hüvelyek beleolvadnak a testükbe, a vérplazmájuk felettébb gyúlékonyá válik és a lőszeradagolók vicsorgó másodlagos szájjakká válnak, amelyek mindig friss lőszerre éheznek. Idővel a Káosz Ūrgárdista és a fegyvere egy és ugyanazza válik és a Romboló lelkének eltorzult természete mindenki számára tisztán látható lesz.

Kiválasztottak (Chosen)

A legtapasztaltabb és legsikeresebb Káosz Ūrgárdisták a Kiválasztottak. Már ránézésre is látszik, hogy kiemelkednek a többi Káosz testvérük közül, mivel a barokk páncéljuk tele van tiltott rúnákkal és a grimaszoló sisakjuk egy tomboló démon képét kölcsönzi nekik. Felszerelve a legjobb fegyverekkel, amit csak a csoportjuk biztosítani tud, a Kiválasztottak még könnyörtelenebbek, mint a többi Káosz Ūrgárdista, ugyanis minden habozás nélkül feláldozzák a társaikat, hogy növeljék saját megítélésüket az istenek szemében.

A Kiválasztott osztagok több évszázadnyi harci tapasztalattal rendelkeznek és általában a csata első soraiban harcolnak, ahol a legnagyobb hírnévre és a legértékesebb zsákmányra tehetnek szert. A végletekig magabiztosak és megvetve még azokat is, akikkel együtt vonulnak csatába, a Kiválasztottak csakis maguknak az isteneknek hajtanak fejet és azoknak a Káosz bajnokoknak, akik a szövetségüket irányítják.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Káosz Űrgárdista	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Romboló	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Feltörekvő Bajnok	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kiválasztott	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kiválasztott Bajnok	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Feltörekvő Bajnok és a Kiválasztott Bajnok Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), bolt pisztoly (bolt pistol), közelharc fegyver (close combat weapon) (csak a Feltörekvő Bajnoknál, a Kiválasztott Bajnoknál és a Kiválasztottnál), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Feltörekvő Bajnok és a Kiválasztott Bajnok).

Káosz Motorosok (Chaos Bikers)

Még a Káosz Űrgárdisták között is hírhedten kegyetlenek a Káosz Motorosok. Rendíthetetlenül üldözik prédájukat, akár éjt nappallá téve is, hogy elfogják, netán megöljék azt vagy, hogy az friss zsákmányhoz vezesse őket. Némelyikük még egygé is vált vas paripájával és most már vér helyett motorolaj folyik az ereiben.

A Káosz Motorosok tökéletesek a felderítésre és az ellenséges vonalak mögötti portyázásra. A lojalista társaikhoz hasonlóan a Káosz motorok is strapabíróak és jól bírják a nehéz terepet, ámbár gyakran formálja át őket a Káosz valamivé, ami sokkal rémisztőbb, mint egy egyszerű gépezet. Beépített bolterekkel rendelkeznek, amelyekkel a kezelő úgy lőhet, hogy ahhoz nem kell elengednie a kormányt és gyakran pengékkal is el vannak látva, hogy felszabdaljanak mindenkit, aki mellett elhaladnak.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Káosz Motoros	4	4	4	5	1	4	1	8	3+
Káosz Motoros Bajnok	4	4	4	5	1	4	2	9	3+

Egység Típus: Motor (Bike). A Káosz Motoros Bajnok Motor (Karakter) (Bike [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), bolt pisztoly (bolt pistol), közelharc fegyver (close combat weapon), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades), Káosz motor (Chaos bike).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Káosz Motoros Bajnok).



Káosz Kultisták (Chaos Cultists)

ISMERT EXCELSZIOR SEKTORBÉLI KULTUSZOK: A Karmazsin Hajnal Rendje, Vér Testvériség, a Szinekúra, A Semmi Kórusa, Az Új Nap Pengéi.

A Birodalom tömegei benépesítették a galaxist az egyik végétől a másikig. Trilliónyian munkálkodnak éjt nappallá téve egy egyre ellenségesebb univerzumban. Kilométer magas boly városok néznek szembe a túlnépesedéssel, a lakókomplexusok egész kontinenseket fednek le és az iparvilágokon megszámlálhatatlan munkás robotol a felügyelőik acélos pillantása alatt. Ám a kialakított rend felügyelői nem lehetnek egyszerre mindenhol jelen. Egy olyan elnyomó rezsim, mint a Birodalom kiváló táptalajt biztosít a lázadásoknak és vannak, akik ezt az ellenszenvet a saját javukra használnák fel. A felkelések minden civilizált bolygón jelen vannak olyan tűzként, amihez már csak egy apró szikra kell. Amikor pedig az eretnecség lángjai fellobbanak, a Káosz sem jár messze, átváltoztatva a kétségbeesett embereket a Sötét Istenek követőivé.

A Káosz Kultistái valamilyen formában, de mindenhol megtalálhatóak, ahová elér a Birodalom. Első ránézésre nem lehet őket megkülönböztetni a hétköznapi emberektől, de a ruhájuk alatt olyan tetoválások rejlenek, amelyek bántják a hűségesek szemét. Amikor pedig a Káosz Űrgárdisták megérkez-



nek egy bolygóra, hamar fény derül a Kultisták igazi arcára. A sötétség erői mindig diadalmat ígérnek és még a legjelentéktelenebb beavatott is tudja, hogy, ha ilyen legendás harcosok oldalán küzd, azzal könnyen magára vonhatja az istenek figyelmét. Magukra öltik improvizált páncéljukat és megragadják rég elrejtett fegyvereiket, hogy utcánként megdöntsék a Birodalmat. A szedett-vetett csapatok összegyűlnek a köreikben megjelenő demagógok köré, mert egy Birodalmi polgár mindennapjai olyannyira reménytelenek, hogy egy új rendnek csupán a híre is részegítően hathat rájuk. Amikor kitörnek a harcok, akkor üvöltöző Kultisták lepik el az utcákat a primitív fegyvereikkel, miközben a legnagyobbak közöttük nehéz gépágyúkat vagy ipari lángszórókat cipelnek. A kezdetleges felszerelésük ellenére a Káosz Kultisták gyakran képesek legyűrni egy erősebb ellenfelet pusztán a létszámukkal és az eltökéltségükkel, hogy belehasítsanak a Birodalom szívébe. Ám azt nem fogják fel, hogy ugyanazok a karizmatikus vezetők, akik örök dicsőséget ígértek nekik ugyanolyan könnyedén elhasználják követőik életét, mint ahogyan azt egy tölténnyel teszik.

Ahogy azt a boszorkány úzó Ordo Hereticus is megpróbálja kihangsúlyozni, a Káosz Kultisták szinte bármilyen körökből származhatnak. A pszichopata katonák, a gengszterek, a romlott nemesek, a szakadár Gárdisták és az üldözött mutánsok mind a Káosz felé fordulnak, hogy javítsanak saját helyzetükön. Elvégre az, akinek nincs semmije még mindig elcserélheti a lelkét. Az ajándékok, amiket a legerősebb Kultisták kapnak éppoly furcsák, mint a Káosz Űrgárdista mestereiké. Egy hűségese követő lehet, hogy acélos izmokat, nyelv helyett szívó csápokot vagy egy esztelen bestia fejét kapja. Mindannyiuk arra a napra készül, amikor az istenek kegyeltjei vezetik őket egy dicsőséges jövő felé, és amikor végre fellázadhatnak az őket elnyomó Birodalom ellen, lángra lobbantva a galaxist.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Káosz Kultista	3	3	3	3	1	3	1	7	6+
Kultista Bajnok	3	3	3	3	1	3	2	8	6+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Kultista Bajnok Bajnok Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Improvizált páncél (Improvised armour), automata pisztoly (auto pistol), közelharci fegyver (close combat weapon).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Kultista Bajnok).

Megszállottak (Possessed)

„Felajánlani valakinek a testét és a lelkét is a Káosznak – létezik ennél nagyobb odaadás?”



Egyes Káosz Űrgárdisták nem elégszenek meg annyival, hogy hűséget esküsznek az isteneknek. Azok, akik még több hatalomra szomjaznak teljesen átadják magukat a Káosznak, önkéntesen magukba fogadva a Hipertér testetlen lényeit. Az ilyen megszállás hosszú és fájdalmas, mivel a bennük rejlő Démon átforgalmazza a fizikai testüket, hogy jobban illeszkedjen a saját különös igényeihez.

Azok, akik felajánlják magukat megszállásra, hónapokat töltenek el azzal, hogy felkészítsék testüket egy démoni lény befogadására, miközben különböző áldozatokat mutatnak be. Habár ezeknek a félig őrült felajánlóknak a személyisége örökké elveszik, a tömeges megszállások tiszteletére nagy ünnepeket rendeznek. A kéjencek ilyenkor lakomáznak és pajzánkodnak, a vallásosak pedig himnuszokat zengnek.

A Megszállottakat könnyű felismerni a groteszk vonásaikról és eltorzult testükről: mutálódott végtagok, csápok, szárnyak, extra szájak és szemek vagy éles karmok, amelyek könnyedén áthatolnak bármilyen páncélon. Kiváló nyomkövetők és képesek akár a Káosz Űrgárdista seregeket átvezetni a Hipertér kiszámíthatatlan tengerein. Viszont az elsődleges szerepük – amiben a legnagyobb örömet lelik – az, hogy ízekre szedik mindazokat, akik ellenszegülnek a Káosz felsőbbrendűségének.

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

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Megszállott Bajnok Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), közelharc fegyver (close combat weapon).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Megszállott Bajnok). Démon (Daemon), Rettenthetetlen (Fearless), Fűrgé (Fleet).

A Káosz Hordozói (Vessels of Chaos): Mindegyik Harci szakasz kezdetekor dobj D3-al a lenti táblázaton mindegyik baráti Megszállott osztagnál, amely közelharcban van. A mutáció minden Megszállottra hat az osztagban és a kör végéig tart.

D3	Mutáció
1	Az Elkárhozottak Ereje: A Megszállottak újradobnak minden rontott Sebző (To Wound) dobást.
2	Hipertér Karmok: A Megszállottak közelharc támadásainak Páncélátütése (AP) 3 lesz.
3	Természetfeletti Sebesség: A Megszállottak +1 Támadást (A) és +1 Kezdeményezést (I) kapnak.

Káosz Terminátorok (Chaos Terminators)

+++BIRODALMI MEGNEVEZÉS: Brutus Apex. Fokozott óvatosság igényeltetik.

KÓDEX DOKTRÍNA: Megölni az árulót: Páncél ellenes távolsági tüzérvél.+++

A Káosz Terminátorok nehéz páncélzattal felszerelt veteránok, akik általában a mesterük seregének elitjét alkotják. A taktikai félelmetlen páncéljukban magasan az erőpáncélos társaik fölé magasodnak és egy dedikált tankelhárító lézer kivételével szinte semmi sem képes megállítani őket. Gyakran személyes testőrként is szolgálnak a Káosz egy kiemelkedő bajnoka számára, könyörtelenül betartatva annak utasításait. Általában önteltek és erőszakosak, kihasználva a fizikai fölényüket és az uruk kegyeit, hogy megfélemlítsék a sereg többi tagját. Ám nemhogy megvetik ezt a viselkedést, a legtöbb Káosz Űrgárdista egyszerűen azon ügyködik, hogy egy napon ők is visszaélhessenek ezzel a hatalommal.

Mint ahogy azt minden Űrgárdista tudja, a Terminátor páncélok ősi és szent ereklyék, amiket gondosan karbantartanak. Maga a páncél nagyon testes és tele van kábelekkel és adamantium csövekkel, hogy ne roskadjon össze a külső plasztacél és ceramite réteg saját súlya alatt. A legendák szerint a crux termi-



natus, amely mindegyiknek a vállán található, tartalmaz egy darabnyit magának a Császárnak a szent páncéljából. Mindegyik Rendház csupán úgy száz ilyen öltözetet tud felmutatni és még ők sem értik teljesen minden rendszerük működését, mivel az előállításuk titka a múlt homályába veszett. Ettől függetlenül azonban azok a veteránok, amelyek részesülnek abban a megtiszteltetésben, hogy egy ilyen páncélban szállhatnak harcba, a Birodalom leghatalmasabb harcosai.

Ezzel ellenben a Káosz Terminátorok harci felszerelése éppoly korrupt és eltorzult, mint a bennük rejlő áruló. Ahol eddig Birodalmi szimbólumok díszeltek, halálfejek és Hórusz szeme figyelni vádlón azokat, akik elég bátrak, hogy ránézzenek. A vállaikon karóba húzva ott lógnak a harci erejüket fitogtató trófeáik. A sisakjaik bestiális maszkokká váltak, melyekből óriási agyarak türemkednek ki, gyakran úgy, hogy azok egybeforrnak a koponyájukkal. Ha ezekhez hozzávesszük a Terminátorok tipikusan súlyos lépteit, akkor ezek a díszek egy acélba öltöztetett, nagytetű ragadozó benyomását keltik, amely éppen a következő zsákmányára vadászik.

A Káosz Terminátorok nem tartoznak a leggyorsabb egységek közé, ha földi rohamról van szó. Ennek ellensúlyozására gyakran füstökádó Land Raiderekben szállnak harcba, amelyek könnyedén elpusztítják az ellenfél erődítményeit. Ez pedig lehetővé teszi a halálos utasainak, hogy anélkül érhék el az áldozataikat, hogy előtte végig kelljen menetelniük azokon a bombázásokon, amelyeket olyan gyakran használnak ellenük. A lojalista társaikhoz hasonlóan a Káosz Terminátorokat szintúgy el lehet juttatni a harcmezőre teleportálással az űrhajóik belsejéből, habár ugyanolyan eséllyel teszik ezt valamilyen boszorkányság, mint tudomány segítségével. Bárhogy is legyen, egy Káosz Terminátor osztag hirtelen felbukkanása az ellenség főhadiszállásán már sok elhúzódó hadjáratnak vetett véres véget.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Káosz Terminátor	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Terminátor Bajnok	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Terminátor Bajnok Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), kombi bolter (combi-bolter), energia fegyver (power weapon).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Terminátor Bajnok).

Káosz Ivadékok (Chaos Spawn)

„Az ember minden porcikájával a dicsőségért küzd csak azért,
hogyan egy agyatlan állattá változtassák. Az isteneknek valóban sötét humoruk van.”

Ugyan fizikailag erősek és ellenállóak, a Káosz Ivadékok örült lények, intelligencia vagy öntudat nélkül. A korábbi elméjük fel lett áldozva a sikertelen feltörekvésük érdekében. Sok ígéretes bajnok vált már ilyen ész nélkül üvöltő, csont és bőr szörnyé.

A Káosz Istenek ugyan bőkezűek, de egyben kiszámíthatatlanok is az ajándékaikkal. Amikor megáldja egy követőjét, a Káosz Isten erősebbé, ellenállóbbá, vonzóbbá, intelligensebbé vagy valamilyen más módon hatalmasabbá teheti az illetőt. Ám ugyanilyen könnyen dönthet úgy, hogy a húséges alattvalójának az válna hasznára, ha leesnének a lábujjai, egy szem nőne az orrában vagy átalakulna egy eszetlen húsgolyóvá. A legtöbb Káosz Ajándék valamilyen fizikai mutáció formájában jelenik meg. Viszont minél több ilyen ajándékot kap egy bajnok, annál veszélyesebb lehet az együttes hatásuk. Elvégre egy Káosz Ūrgárdista teste is csak annyi mutációt tud elviselni, mielőtt túl késő lenne.

A Káosz bármely bajnoka könnyen azon találhatja magát, hogy a Káosz Ivadékká való válás útján halad, mert a Sötét Istenek eléggé szeszélyesek. Az a bajnok, aki nem érdemli ki magának a Démonság abszolút jutalmát minden bizonnyal Ivadékká változik, hacsak meg nem hal előtte valamilyen más okból kifolyólag. Ilyen a Káosz bajnokainak sorsa. Azokra, akik túlélnek örök és ördögi dicsőség vagy gyalázatos vég vár egy hústorony formájában.

A Káosz Ivadék külső megjelenése teljesen kiszámíthatatlan és a csata folyamán többször is változhat. Nincs belőlük két egyforma és a kinézetükben éppúgy közrejátszanak a Káosz láthatatlan energiái, mint a fizikai szükségesség. Egy ivadéknak lehet, hogy több végtagja, bőr alatti páncélja, szakadt és használhatatlan szárnya, horgas nyaka vagy tűhegyes fogakkal teli szája van. Egyes Ivadékok bogárszerű testtel vagy fejvel rendelkeznek, megint mások alaktalan izomtömegek, amiket savat csurgató gerincek ölelnek körbe. Viszont mindegyikük szörnyű látvány és halálos ellenfél.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Káosz Ivadék	3	0	5	5	3	3	D6	10	-

Egység Típus: Bestia (Beast).

Különleges Szabályok: Félelem (Fear), Rettenthetetlen (Fearless), Ūrjöngés (Rage), Nagyon Testes (Very Bulky).

Véletlenszerű Támadások (Random Attacks): Mindegyik Harci szakasz kezdetekor dobj D6-al mindegyik közelharcban lévő baráti Káosz Ivadék osztagnak. Az eredmény adja meg, hogy hány Támadása (A) van a Káosz Ivadék osztag minden tagjának abban a körben (módosítók előtt).



Megmagyarázhatatlan Mutáció (Mutated Beyond Reason):

Minden Harci szakasz kezdetekor, mielőtt kidobnád a Véletlenszerű Támadásokat, dobj D3-al az alábbi táblázaton mindegyik közelharcban lévő baráti Káosz Ivadék osztagnak. A mutáció minden Káosz Ivadékra hat az osztagban és a kör hátralévő részéig tart.

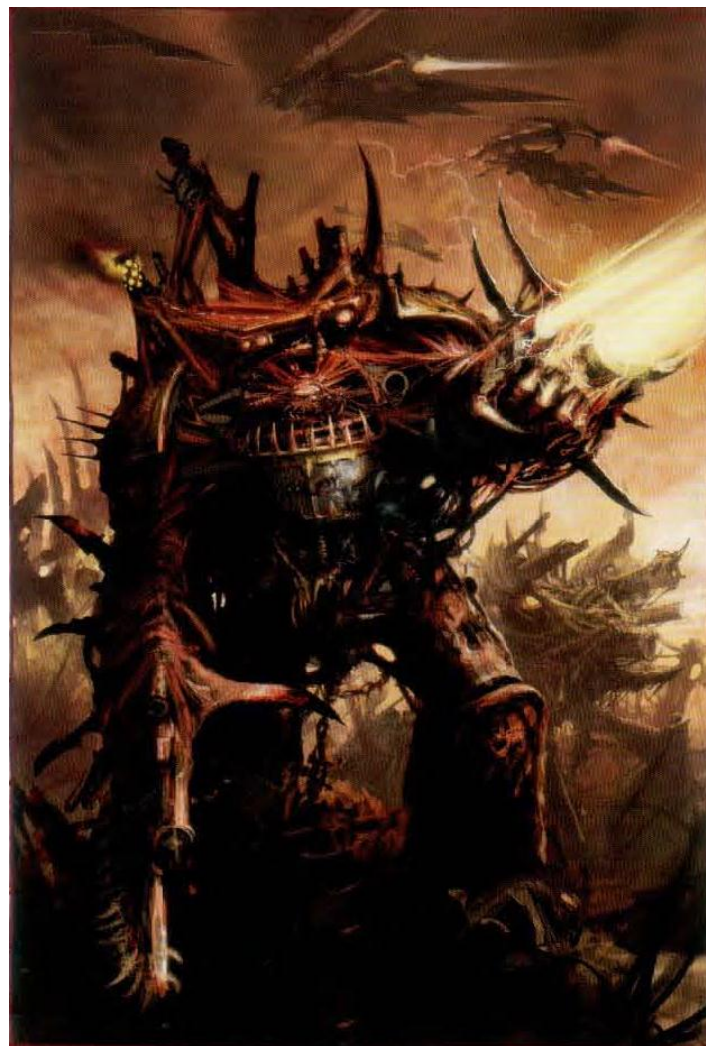
D3	Mutáció
1	Bőr Alatti Páncél: A Káosz Ivadékok 4+-os Páncélmentőt kapnak.
2	Horgos Csápok: A Káosz Ivadék osztag két D6-al dob és a legnagyobbat használja a Véletlenszerű Támadásaihoz.
3	Mérgező Vérzés: A Káosz Ivadékok Támadásai (A) megkapják a Mérgező (4+) (Poisoned [4+]) különleges szabályt.

Kiirtók (Obliterators)

A Pusztítás Kultusza, a Megsemmisítés Fiai, a Fém Vihar.

A Kiirtó kultuszok szörnyű harcosai a Gép Isten és a természet egyidejű megszegényítése. Annyira eltorzult az alakjuk, annyira összeforrt a testük a háború eszközeivel, hogy minden sejtjük a mechanikus élet egy parányi szikráját is tartalmazza. A Marsi technomágusok is arról álmodoznak, hogy elérjék ezt a fajta szimbiózist, de valójában csak a Sötét Mechanicus béli áruló testvéreik sajátították el mesterien a hús és fém ötvözését. A Hipertér ereje ugyanis az, ami lehetővé teszi a szerves és a szervetlen anyagot szellemi szinten történő összeolvadását, ezáltal olyasmit hozva létre, amely túlmutat az egyszerű kibernetikán. A Káosz szülte erőik miatt pedig a Kiirtók nemcsak magukba olvasztani képesek a fegyvereket, hanem lőszert is tudnak létrehozni a titániummal átítatott húsból.

A Kiirtók magasan a Káosz Ūrgárdista testvéreik fölé tornyosulnak és általában ugyanolyan szélesek, mint amilyen magasak, túlnöve így még az uruk Terminátor páncélos kíséretét is. A húsból eltorzult és szét van feszítve a fém és plasztacél testükön, miközben a bőrük alatt apró dugattyúk munkálkodnak. Úgy tartják, hogy lőszert esznek és prométiumot isznak, mivel bármit, amit elfogyasztanak, újra elő is tudják állítani. Mindegyikük egy embertelen arkán-kiborg, akinek a vé-



re plazmává tud változni, a belső szervei energiát termelnek és az agya ugyanannyira gépi mint élő szövet. A harcban az izmaik szétnyílnak és vére fegyvercsövek törnek elő belőlük. Olajos folyadékok csöpögnek a kiömlő nyílásaikból, ahogy a Kiirtó célkereszt szeme rááll a célpontra. Végül egy torokszaggató kiáltás kíséretében ezek a hatalmas fegyvertárak olyan golyózápport eresztenek szabadjára, amely gépet és embert egyaránt elpusztít.

Ugyan a rejtélyes Kiirtók felettébb ritkák, hajlamosak midig ott felbukkanni, ahol a legsűrűbb a harc. A Birodalomnak több homályos felvétel is van a birtokában a Kiirtó kultuszokról bevetés közben és több elmélet is napvilágot látott velük kapcsolatban. Egyes Inkvizitorok úgy vélik, hogy melléktermékei a Sötét Mechanicus azon próbálkozásainak, hogy testet adjanak az Omnissiahnak, megint mások azt gondolják, hogy a Kiirtókat valamiféle Démoni techno vírussal fertőzték meg. Az utóbbi elgondolás ellentetői azzal érvelnek, hogy egy techno vírus nem létezhetne a felvetett formában és csak egy szimpla démoni megszállásnak köszönhetik a Kiirtók a képességeiket. Csakis az igazán tanulta képesek belátni, hogy a techno vírus megfogalmazás csak egy téves megnevezés, ugyanis maga a Káosz az, amely megrontja és átalakítja a gépet, ugyanúgy, ahogy azt az emberek húsaival is teszi.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kiirtó	4	4	4	4	2	4	2	8	2+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry).

Felszerelés: Fémhús (Fleshmetal), erőököl (power fist).

Különleges Szabályok: Testes (Bulky), Démon (Daemon), Rajtaütés (Deep Strike), Lassú és Módszeres (Slow and Purposeful).

Kiirtó Fegyverek (Obliterator Weapons): Mindegyik lövési fázisodban ki kell választanod, hogy milyen fegyverrel lőnek az osztagban lévő Kiirtók a következő listából:

- Rohamágyú (Assault cannon)
- Nehéz lángszóró (Heavy falmer)
- Lézerágyú (Lascannon)
- Multi-melta
- Plazma ágyú (Plasma cannon)
- Ikercsatolt lángszóró (Twin-linked fleamer)
- Ikercsatolt melta puska (Twin-linked meltagun)
- Ikercsatolt plazma puska (Twin-linked plasma gun)

Minden Kiirtónak az osztagban ugyanazzal a fegyverrel kell lőnie. Egy Kiirtó osztag sem választhatja két egymás követő lövési fázisodban ugyanazt a fegyvert.

Csonkítók (Mutilators)

„Minden viselj fegyvert, ha te magad is azzá válhatsz?”

A Csonkítók a penge és a pöröly főpapjai. Úgy hírlík, hogy az első példányaik eredetileg az Áruló Légiók azon Terminátorai voltak, akik közelharcra specializálódtak. Ám ahogy az mindenkivel megesik, aki valamiféle rögeszmével rendelkezik a Hipertérben, ők is a szívükben rejlő gyilkolási hajlam megtestesüléseivé váltak.

Azok, akik a közelharcnak szentelik életüket nem tagadhatják, hogy valamilyen módon hatással van az rájuk. Egy tompa tárgy kielégítő érzése, ahogy egy fedetlen koponyába csapódik, a hús szétnyílása egy penge által, egy fejsze véres harapása – még a leghűségesebb Úrgárdista is elismeri, hogy ezek a cselekedetek valamilyen bizsergéssel vagy akár megalégedéssel töltik el a testet és az elmét egyaránt. Egy szüntelen harccal töltött élet könnyen okozhatja az ilyen ingereknek a függőségét, ha pedig ez több száz éve tart már, akkor a lelki hatásai drámai lehetnek.

Azoknál, akik a Hipertérben keresnek menedéket ez a pszichózis mérhetetlenül erősebbé válik. Az ilyen katonák már azzal megkezdhetik az örületbe való leereszkedésüket, hogy folyamatosan karban tartják a fegyvereiket a harcok között, hozzá csatolják magukat a felszerelésükhöz vagy egyszerűen nem hajlandók megválni a kedven harci eszközeiktől semmilyen



körülmények között sem. Ezek a veszélyesen fókuszált harcosok könnyen áldozatul esnek a Káosz érintésének. Nem kell hozzá sok idő és az a harcos, aki túlságosan is kívánja a vérontást azon találhatja magát, hogy összenőtt a fegyverével és immáron a pengéje éppúgy része neki, mint ahogyan egy normál embernél a saját karja. Idővel ezek a közelharc specialisták jobban azonosulnak a fegyvereikkel, mint a csatatestvéreikkel. Mivel csalódtak az Emberiség szeszélyes természetében, inkább a penge egyszerű tisztasága után áhítoznak. Ahogy pedig egyre múlnak az évek, úgy hagyják ezek az egyének végleg maguk mögött az emberségüket, így válva élő fegyverekké.

Ám ezek még csak az első lépések a Csonkító válás felé. Ahogy a harcos fizikailag megváltozik, úgy olvad egybe a lelke a fegyvereiben rejlő pusztítás és vérszomj szellemeivel. Még a legapróbb szikének is van egy psi lenyomata a Hipertérben – egy szilényi potenciál, ami annál erősebbé válik, minél több kárt okoz a fegyver. A legősibb fegyverek, melyek megszámlálhatatlan áldozat vérént ontották már erős, de egyszerű harci szellemmel bírnak. Egy igazi erekye viszont akár korlátozott öntudattal vagy még a viselőjénél is nagyobb vérszomjjal rendelkezhet.

A Csonkítók nemcsak felkutatni, hanem fel is akarják falni ezeket a harci szellemeket, beleolvasztva a lelkükbe és a fémhús testükbe a láncöklők, energia fejszék és villámkarmok Hipertér szülte erejét, hogy ezáltal bármikor képesek legyenek azok másolatait létrehozni. Ám a Csonkítók nem elégszenek meg csupán ennyivel – zsigerezők és pengékkel teletűzdelt ostrom pörölyök kelnek életre a groteszk kezeik helyén, halált hozva az ellenfeleikre.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Csonkító	4	4	4	4	2	4	2	8	2+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry).

Felszerelés: Fémhús (Fleshmetal).

Különleges Szabályok: Testes (Bulky), Démon (Daemon), Rajtaütés (Deep Strike), Lassú és Módszeres (Slow and Purposeful).

Csonkító Fegyverek (Mutilator Weapons): Mindegyik harci szakaszban ki kell választanod, hogy milyen fegyverrel támadnak a közelharcban lévő Csonkító osztag tagjai a következő listából:

- Egy pár láncöklő (chainfist)
- Egy pár energia buzogány (power maul)
- Egy pár villámkarom (lightning claw)
- Egy pár energia kard (power sword)
- Egy pár energia balta (power axe)

Minden Csonkítónak az osztagban ugyanazzal a fegyverrel kell támadnia. Egy Csonkító osztag sem választhatja két egymás követő harci szakaszban ugyanazokat a fegyvereket.

Khorne Őrjögők (Khorne Berzerkers)

„Vért a Vér Istenének! Koponyákat a Koponya Trónusnak!”

Angron, a Világfalók Primarkájának a szörnyű kísérletei vezettek az első Őrjögők megszületéséhez. A harcosai rituális agy mosásával kitörölte belőlük minden félelem és veszély érzetüket, valamint megnövelte a csaták közben érzett harci lázukat. Amikor a Légió Khornenak szentelte magát, az Őrjögőket többé már nem fogta vissza a Birodalmi harci doktrína és teljes szabadságot kaptak, hogy kiélhessék vérszomjas vágyaikat. Azóta ők lettek az ultimatív közelharc rohamosztag, akik irányíthatatlan tombolásba kezdenek a harc hevében.

Azok, akik teljesen Khorne szolgálatának szentelik magukat általában csatlakoznak a Világfalókhoz, hogy alávehessék magukat a bonyolult pszicho terápiaiknak. Miután végeztek, eggyé váltak a dühödttel istennel és nem érznek mást, csak a gyilkolás, csonkítás és felperzselés utáni vágyat. Miután a Világfaló Légió feloszlott a Skalathraxon folyó csatározások alatt, a legtöbb Őrjögő saját harci csapatokat alkottak és sok elkorcsosult módszer került általuk a többi Káosz Űrgárdistákhoz. Abaddon, többek között, is felbérelt több képzett Őrjögő orvost és jelenleg a Fekete Légió áll a legközelebb a Világfalókhoz a barbár módszerük tökéletesítésében.



A Khorne Őrjögők vad harcosok, akik a legvéresebb közelharcban lelik örömüket. Az örökös küldetésük nevében, hogy vért és koponyákat ajánljanak fel Khorne számára, sok halálos közelharc fegyvert visznek magukkal a csatába. Sokan viselnek adamantium pengéjű lánc fejszékét, de a lánckar ugyanolyan közkedvelt. Az őket vezető bajnokoknál gyakran láthatóak olyan nehéz fegyverek, amelyek gyémánt kemény fogaikkal könnyedén átvágnak egy gép páncélján, így elérve a benne ülőket. Rituális késeket és szablyákat is gyakran hordanak, de ezeket csak arra használják, hogy eltávolítsák a fejet a nyaktól. Miután minden ellenséges katona fejét levágták, akit elértek, Khorne harcosai a saját elesett társaik koponyáját is felajánlják a bronz istennek mielőtt ismét belevetnék magukat a harc sűrűjébe. A szörnyű igazság az, hogy a Vér Istenének testvérei nem törődnek azzal, hogy hogyan ontják ki a körülöttük lévő vért. Az Őrjögők úgy vannak vele, hogy a pusztá ököl vagy egy nehéz kő is megteszi, ha nincs más kéznél!

Khorne Őrjögőinek ínyére van a Vér Isten szent pusztítóiként betöltött szerepük. A fájdalom és a halál iránti szenvedélyük olyan erős, hogy néha még a saját társaikat is megtámadják vak dühükben és, ha nincs más ellenfél, akkor akár a saját pengéikbe is dőlhetnek, hogy feláldozzák magukat Khornenak.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Khorne Őrjögő	5	4	4	4	1	4	1	8	3+
Őrjögő Bajnok	5	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). Az Őrjögő Bajnok Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Érpáncél (Power armour), bolt pisztoly (bolt pistol), közelharc fegyver (close combat weapon), repesz gránát (frag grenade), krak gránát (krak grenade).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak az Őrjögő Bajnok), Rettenthetetlen (Fearless), Ádáz Roham (Furious Charge), Khorne Jele (Mark of Khorne).

Ezer Ifjak (Thousand Sons)

„Minden por... Minden por... Minden por... Minden por... Minden por... Minden por...”

Könyörtelen és megállíthatatlan ellenfelek, az Ezer Ifjak Légio fiai örökre meg vannak átkozva. A galaxist páncélozott öltözetben járnak, ami nem több számukra, mint egy lezárt sír, benne csupán egy maréknyi porral. Ennyi maradt az egykor büszke Ūrgárdistából.

Amikor az Ezer Ifjak elmenekültek az Iszonyat Szemébe a Varázslók által nyitott Hipertér kapun keresztül, a gyors áttörésüknek ára volt. Hozzáteve, hogy már évtizedek óta használták az Immatérium energiáit, a Káosz átalakító ereje gyors és irányíthatatlan mutációkat eredményezett az egész Légioóban. Ahriman, az Ezer Ifjak Varázslóinak legnagyobbika, megpróbált gátat szabni ennek a degradálódásnak egy hihetetlenül erőteljes varázslattal, Ahriman Kockájával. Tucatnyi démoni paktumot kötve, Ahriman örökké immunissá akarta tenni az Ezer Ifjakat a Káosz mutáló erejével szemben.

Bizonyos értelemben Ahriman Kockája minden elvárás túlszárnyalt, de olyan áron, amit senki sem látott előre. Az Ezer Ifjak Varázsló vagy túlélte Ahriman Kockáját, még nagyobb hatalomra és tudásra téve szert vagy teljesen megsemmisültek. Azok a csatatestvérek viszont, akiknek csekély vagy nem létező pszi képességeik voltak, örökre megváltoztak. A normál csatatestvérek páncélja légmentesen lezárult, mintha csak minden rést és illesztést behegesztettek volna. A ceramite és adamantium héj belsejében a Káosz Ūrgárdisták teste pedig elporladt. Való igaz, mutáció nem kínozza őket többé, mivel a testetlen szellemük örökre a csatapáncéljuk rabjává vált.

Habár ezek az élő páncélok ugyanúgy tudnak mozogni és parancsokra reagálni, mint egy normális ember, mégsem többek egyszerű automatáknál. Hamar tétlenné válnak, ha nincs a közelükben egy Varázsló, hogy irányítsa őket, habár a harc hevében néha visszatér valami a korábbi harci vágyukból és hatékonyabban cselekszenek. Ezzel egyidejűleg sokkal ellenállóbbak, mint a testvér Légioók Káosz Ūrgárdistái. Egy plazma lövedék vagy energizált penge minden nagyobb kár nélkül szétroncsolhatja egy Ezer Ifjú páncélját, mert Tzeentch ereje öleli körül őket, amely nagyobb védelmet biztosít, mint az ezt páncél valaha is tehetné.

Az Ezer Ifjak Varázslói testőrnek és végrehajtóknak használják a „Kockáikat”. Tökéletes örök a Varázsló által felhalmozott ősi tekercseknek és könyveknek, mivel egy szikrányi kíváncsiságuk sincs és kivétel nélkül hűségesek. A Varázslók néha még fel is ajánlják az élettelen harcosaik szolgálatait azoknak, akik tudást és mágikus hatalmat ígérnek cserébe. A harcban a Varázslók megbűvölik a saját és az élettelen testőreik fegyvereit. Ennek köszönhetően az Ezer Ifjak által kilőtt lövedékek mágikus tűzzel égnek és robbannak fel, így nemcsak az áldozatuk páncélját, hanem az elméjét és felperzselve.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ezer Ifjú	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Feltörekvő Varázsló	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Feltörekvő Varázsló Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), bolter (boltgun) (csak az Ezer Ifjagnál), bolt pisztoly (bolt pistol) (csak a Feltörekvő Varázslónál), Erő fegyver (Force weapon) (csak a Feltörekvő Varázslónál), sötét dicsőség aurája (aura of dark glory), inferno lövedékek (inferno bolts).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Feltörekvő Varázsló), Rettenthetetlen (Fearless), Tzeentch Jele (Mark of Tzeentch). Pszi használó (1. Szint) (Psyker [Mastery Level 1]) (csak a Feltörekvő Varázsló), Lassú és Módszeres (Slow and Purposeful), A Hosszú Háború Veteránjai (Veterans of the Long War).

Pestis Gárdisták (Plague Marines)

„A hús sorvadása és romlása a titkos örömük az emberek szemében pedig förtelmesek...”

A Pestis Gárdisták olyan Káosz Ūrgárdisták, akik Nurglenek, a rothadás és járványok Káosz Istenének szentelték magukat. Az első Pestis Gárdisták a Halál Gárda harcosai voltak, akik a Hipertérben ragadta a hajójukkal, mikor azon megjelent a pusztító nevezetű járvány. Mortarion és a Légioja felajánlotta a szolgálatait a Rothadás Urának az életükért cserébe. A testük felpuffadt a bennük lakozó romlottságtól, de már nem érezték a betegség fájdalmát és nem is haltak meg a következményeitől.

Azóta sok Ūrgárdista kötelezte el magát Nurgle mellett, habár kevesen érik el a Halál Gárda áhított sorait. Azok, akik ehhez a valóban romlott csoporthoz szeretnének tartozni, először Mortarionnak kell hűséget esküdniük. Csakis ez után áldja meg őket Nurgle azzal a ragállal, amely létrehozza a Pestis Gárdistákat. A Halál Gárdán kívül csupán Nurgle néhány Varázslója ismeri a Pestis Gárdisták titkát és Abaddon a Fekete Légióból több ilyen varázshasználót is maga mellé állított. A hűségük és hosszú szolgálatuk ellenében pedig ezek a métely mágusok a hadúr nevében osztják a rothadó ajándékukat.



A Pestis Gárdistáknak undorító és rothadó testük van, amely a bomlás bűzét árasztja magából. A pórusaikból csordogáló savas nyálka megolvasztja a bőrüket és a páncéljukat, de ezektől az eltorzulásuktól függetlenül a Pestis Gárdisták valóban veszélyes harcosok. A rothadó agyuk hozzászokott a testi rontások kínjaihoz, ezáltal szinte immunissá téve őket a harctéri sérülések által okozott fájdalommal szemben. A Pestis Gárdisták a rövidtávú tűzpárbajokat kedvelik, ahol gyönyörködhetnek az ellenfélen ejtett elfertőződő sebekben, miközben nevetve tűrik az ellenük irányított lövedékeket. HA pedig az ellenfél karnyújtásnyira kerülne tőlük, a Pestis Gárdisták ragályokkal teli pengékkel és métely gránátokkal védik meg magukat. Ezek mérges gázokkal vannak tele, amelyek átrágnak magukat a páncélokra és vakító spórákkal töltik meg a levegőt. A leghivalkodóbb métely gránátok a „haláli fejek”, az elesett ellenfelek levágott feje megtöltve halálos folyadékkal és ősi viasszal lezárva.

A Káosz Urainak szolgálata mellett a Pestis Gárdisták arra tették fel az életüket, hogy rontást és rothadást terjesszenek az egész galaxisban. Nurgle seregei a Hipertérből előtörve tucatnyi rendszert fertőztek már meg. Ha a Pestis Hajókat magukra hagyják vagy elpusztul a legénységük, akkor a behemótok visszatérnek a Hipertérbe és végezetül, talán Nurgle saját keze által vezetve, visszatálnak a Pestis bolygóra, hogy újra megtöltsék őket a következő támadáshoz.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Pestis Gárdista	4	4	4	5	1	3	1	8	3+
Pestis Bajnok	4	4	4	5	1	3	2	9	3+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Pestis Bajnok Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), bolter (boltgun), bolt pisztoly (bolt pistol), pestis penge (plague knife), métely gránát (blight grenade), krak gránát (krak grenade).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Pestis Bajnok), Rettenthetetlen (Fearless), Fájdalomtűrés (Feel No Pain), Nurgle Jele (Mark of Nurgle).

Zaj Gárdisták (Noise Marines)

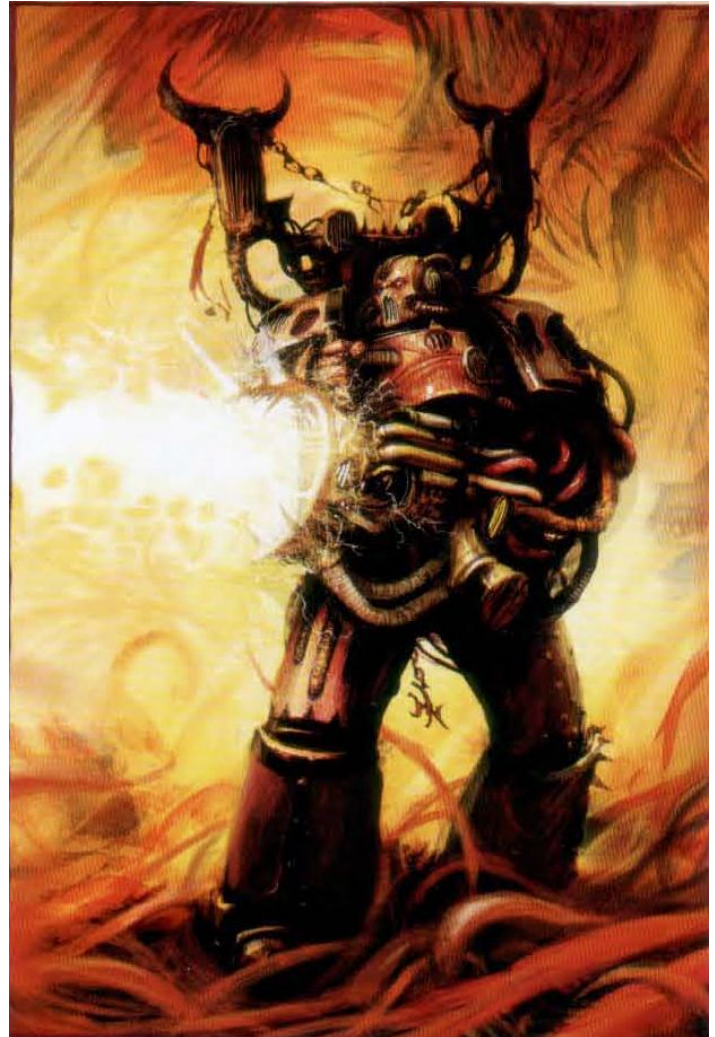
„A harcmező fölmelengető hangzavara! Formáljátok, ízleljétek, adjatok hozzá addig, amíg az érzékeitek meg nem inognak és az elmétek el nem telik fülsüketítő gyönyörrel!”

A Zaj Gárdisták eredete azokra a napokra és éjszakákra nyúlik vissza, amikor Fulgrim és az ő Császár Fiai először hallgattak Slaanesh selymes szavaira nem sokkal Hórusz Lázadása előtt. A Davinita törzsek által alapított harcos kultuszok nyomán Hórusz bevezette Fulgrimot és a legfőbb hadnagyait a lakomázás és ivászat világába, beleértve az egzotikus narkotikumokat és egyéb élvezetes elfoglaltságokat.

Megbabonázva a mámorító ünnepektől, a Császár Fiainak tisztjein keresztül eljutottak a többi harcoshoz is ezek az alantas szokások és így Slaanesh kultusza megvetette lábát a Légióban. Azóta a Császár Fiai minden kicsapongásban részt vesznek, amit csak el lehet képzelni.

Egy Zaj Gárdista hallása ezerszerre érzékenyebb az átlagosnál és ez csupán egy példa az Élvezetek Hercegének ajándékai közül. Képesek ugyan meghallani a legkisebb változást hangszínnél és hangsúlynál is, de igazán csakis a legnagyobb hangzavart tudják élvezni. Ezek a harsány érzéki bevitelek felvillanyozzák a Zaj Gárdista elméjét, olyan extrém érzelmi stimulációt váltva ki, amelynek tükrében minden más érzélem tompának és hasztalannak tűnik. Minél hangosabb és szétszórtabb a hang, annál nagyobb az általa kiváltott érzelmi reakció. Csak a csata zaja és a haldoklók sikolya tudja hosszabb ideig felkelteni egy Zaj Gárdista figyelmét. A harcmezőn ugyanis az agyuk megszűnik normálisan működni és e helyett pusztán egy befogadó eszköz lesz az apokalipszis zenéjének, felvillanyozva a sebesültek sikolyaitól, miközben a Zaj Gárdista a pusztítás táncát járja.

Frakciótól függetlenül a Zaj Gárdisták mindig élénk színűre festik a páncéljukat, mivel az érzékeik már annyira eltorzultak, hogy csakis a legextravagánsabb árnyalatokat és formákat észleli az elméjük. Ugyan a bolter zaja zene a Zaj Gárdisták füleinek, sokuk mégis különleges hang alapú fegyverekre specializálódik. A leggyakoribbak a hangvető, a hangágyú és a halál sziréna, melyek mindegyike egy fülsüketítően hangos és pusztító hanghullámot hoz létre, darabokra szaggatva az ellenfelet.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Zaj Gárdista	4	4	4	4	1	5	1	8	3+
Zaj Bajnok	4	4	4	4	1	5	2	9	3+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Zaj Bajnok Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), bolter (boltgun), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz gránát (frag grenade), krak gránát (krak grenade).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Zaj Bajnok), Rettenthetetlen (Fearless), Slaanesh Jele (Mark of Slaanesh).

Raptorok (Raptors)

„Nézzétek a hulla isten vakarcsait, ahogy ijedt gyerek módjára keresnek fedezéket.

Leereszkedés és maximum hangerő. Látni akarom, ahogy összepiszkolja magát az áldozatom a félelemtől, mielőtt meghal.”

A Raptorokként ismert kegyetlen terror csapatok tartják magukat a Káosz Ūrgárdista seregek elitjének. Az ő gyilkos osztagaik mutatják, hogy mivé váltak az Áruló Légiók Roham Gárdistái. Habár egykoron ritka és nagyra becsült Birodalmi csapatok voltak, a Raptorok áldozatul estek a saját büszkeségüknek és vérsomjuknak. Ma már csak könnyörtelen vadászokként járnak a galaxist és élvezik a félelmet, amit keltenek, amikor alászállnak az égből.

A régmúlt Ūrgárdista Légióinál meglehetősen ritkák voltak az ugrózsákos egységek. Hórusz azonban tudta, hogy mennyit ér egy meglepetésszerű támadás és a taktikai zsenialitásának köszönhetően a Roham Gárdistáinak a megfelelő pillanatban való megérkezése tucatnyi kulcsfontosságú csatát döntött el. Egészen addig tartalékban maradtak, amíg az ellenfél rést nem hagyott a pajzsán, ami után egész ugrózsákos századok szálltak harcba, feltörve az ellenség védelmét melta puskával, lángszóróval és lánckarddal.

Talán az a szokásuk, hogy a gyengébb harcosokra vadásznak, vezetett a Hórusz mellé álló Roham századok megrontásához. Idővel azok a tagjaik, akik beléptek a Hipertérbe egy kicsit túlsá-



gosan is megszerették az égben való repülés élményét. Megbabonázta őket az a látvány, amikor lenézhetek az alattuk lévő harcosokra. Ahogyan az ugrózsákaik kezdetleges gépszellemei is bemocskolódtak, összeolvadtak a felszerelésükkel, megszerezve ezzel a valódi repülés képességét. A Raptorok Káosz által megfertőzött páncélja híven tükrözi a ragadozó természetüket, általában egy nagy madár vagy suhanó démon képét ábrázolva. A sisakjukon és páncéljukon lévő rádió adók eltorzult változata pedig arra szolgál, hogy felerősítse a harci kiáltásaikat, még jobban megrémisztve a prédájukat a végső csapás előtt.

A Raptorok hajlandósága a szadizmusra és a pszichológiai hadviselésre a Roham Gárdisták tradicionális szerepének sötét tükörképe. Egyszerűen ölni már nem elég. A Raptorok nem csak felszabdalni akarják az áldozatukat, hanem előtte még halálra is akarják rémíteni. Annak érdekében pedig nagyon messzire mennek, hogy láthassák áldozatuk félelemtől eltorzult arcát a végső csapás előtt. Bárhol is csapjanak le a Raptorok, ott előtte szörnyű fenyegetések és kísérteties hangok szivárognak be az ellenség kommunikációs hálózatába, az égen démoni arcok látszanak és az éjszakában gonosz sikolyok kergetik az örület határára az áldozataikat. Felesleges is mondani, hogy az Éj Urak, a terror cselekedeteiről hírhedt Légió, vonzza a zászlaja alá a legtöbb Raptort.

A Raptorokat beképzelt és önimádó egoistáknak tartják a testvéreik, de a megkérdőjelezhetetlen harci képességeik miatt a Káosz bajnokai ennek ellenére örömmel besorozzák őket. Nincs olyan erődítmény vagy csatasor, amit nem lehet demoralizálni és végül bevenni egy csapat Raptorral, akik csakis akkor aratják le munkájuk véres gyümölcsét, amikor az áldozatuk a legsebezhetőbb.

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

Egység Típus: Ugrózsákos Gyalogság (Jump Infantry). A Raptor Bajnok Ugrózsákos Gyalogság (Karakter) (Jump Infantry [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), bolt pisztoly (bolt pistol), közelharc fegyver (close combat weapon), repesz gránát (frag grenade), krak gránát (krak grenade), ugrózsák (jump pack)

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Raptor Bajnok), Félelem (Fear).

Hiper Karmok (Warp Talons)

+++TRANSZ DIMENZIONÁLIS KÉPESSÉG BIZONYÍTVÁ (LSD. CALIXIS MÉSZÁRLÁSOK):

Reagáljanak a Hipertér hasadásokra koncentrált tűzerővel és ajánlják fel a lelküket a Császárnak.+++

Amikor egy csapat Hiper Karom előtör a Hipertérből, a csatamezőn lévő csapatok számára úgy tűnhet, mintha egy csoport démon jelent volna meg a semmiből. Rémálomba illő sebességgel szállnak alá a csataterre, halálos vérszomjjal esve neki az ellenfelüknek.

A Hiper Karmok olyan szoros kapcsolatban álló Káosz Űrgárdistákból állnak, akik képesek a dimenziók közötti gátakat átszakítani. Ahogy a Raptor testvéreik, ők is egykor a Légiók Roham Gárdistái közé tartoztak, ám ők már olyan rég követik a ragadozó útját, hogy már csak azért élnek, hogy másokat darabokra vághassanak. Ez a szakítás iránti eltökéltségük magán a testükön is megjelenik. A kezeik és lábaik helyett mindegyik Hiper Karomnak olyan természetellenesen éles kardjai vannak, amelyek átmenetileg még a valóság szövetét is át tudják vágni.

Mivel még jobban eltávolodtak az emberségtől, mint a Raptor testvéreik, a Hiper Karmok már rég elvesztették a beszédkészségüket és a józan eszüket. Számukra elég az általuk okozott pusztítás is. Éppen ezért nem is bevetik, hanem egyszerűen szabadjára engedik őket, mivel a Káosz bajnokai tudják, hogy ezek az égi ragadozók csakis a vadászatot és a vad elejtését tisztelik. E helyett a Hiper Karmoknak adnak mindig valamit, ami valamilyen módon fontos az áldozatuknak, mint például egy hajtincs, egy szerető ujjcsontja vagy egy kedvenc ruhadarab foszlánya. Ekkor kezdődik csak meg igazán a vadászat. Magasan az égbe szökve démoni tűzcsóvákon, a Hiper Karmok tovaszállnak és addig nem is látják őket újra, amíg meg nem lelik a zsákmányukat és be nem szállnak a harcba.

Amikor a háború zaja száll a levegőben, a Hiper Karmokat magához vonzza a gyűlölet és fájdalom által visszaverődések a Hipertérben. Ezek segítségével a Hiper Karmok be tudják határolni áldozatuk pszi kisugárzását. Miután meglették prédájuk érzelmi tükörképét, rést vágnak a valóság szövetében pont a célpontjuk fölött. Így a Hipertér kavargó tengeréből egyenesen az anyagi síkra jutnak.

Habár a valóság szövetén ejtett sebük egyből be is gyógyul, amint a Hiper Karmok áthaladtak rajta, a támadásuk felfoghatatlan természete általában elég ahhoz, hogy sokkolja a zsákmányukat. Ez a pillanatnyi hitetlenkedés pedig gyakran halálos, mivel a Hiper Karmok borotvaéles pengéi egy pillanat alatt képesek elválasztani a fejet a nyaktól.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Hiper Karom	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Hiper Karom Bajnok	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egység Típus: Ugrózsákos Gyalogság (Jump Infantry). A Hiper Karom Bajnok Ugrózsákos Gyalogság (Karakter) (Jump Infantry [Character]).

Felszerelés: Érópáncél (Power armour), két villámkarom (lightning claws), ugrózsák (jump pack).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka (csak a Hiper Karom Bajnok), Démon (Daemon).

Hipertér Csapás (Warpflame Strike): Egyből az után, hogy egy Hiper Karom osztag megérkezett Rajtaütésből (Deep Strike), minden 6"-en belüli ellenséges osztagot úgy kell kezelni, mintha eltalálta volna egy, a Vakítás (Blind) különleges szabállyal rendelkező fegyver.

Szaggatók és Zúzók (Forgefiends & Maulerfiends)

„Démoni düh egy fém szörnyeteg testébe zárva és ráuszítva
a galaxisra. Mondd halandó: láttál már valaha ilyen dicsőséges látványt?”

A Démon Gépek hatalmas harci eszközök, amelyek erőteljes lábakon lépkednek, a törzseiken ágyúkkal, a kezeik végén pedig halálos harci fegyverekkel. A Démon Gépeket összehasonlítni egy szokványos járművel ostobaság, ugyanis mindegyikük saját gonosz öntudattal rendelkezik legénység helyett. Mindegyik ilyen gép belsejébe egy őrzőgő Hipertér lény van bebörtönözve, hogy a megállíthatatlan fém testével jobban szolgálhassa a Káosz Űrgárdistákat a soha véget nem érő háborújukban.

A Birodalomnak sejtelve sincsen arról, hogy hogyan jönnek létre ezek a józan felfogást meghazudtoló szerkezetek. Ősi szövegek és képek maradványai által ugyan meg tudták állapítani a Birodalmi stratégiák, hogy démoni természetűek, de többet nem nagyon. Még a Káosz Űrgárdisták sorai között is kevesen tudják valójában, hogy hogyan születnek ezek a halhatatlan bestiák. A megfelelő rituálékkal egy eltökélt Varázsló vagy Sötét Apostol ugyan rávehet egy Démont, hogy szállja meg egy halandó ember testét, de csakis a Technomanták testvérisége képes egy Démont hozzáláncolni egy géphez.

Egy megszállási rituáléval ellentétben egy Démon Gépezet létrehozása nem a kölcsönös előnyösségről szól. Korrupt rituálékkal és tiltott alkímiával a sötét tanok ismerői képesek egy testetlen szellemet egy fizikai vázba kényszeríteni. A Technomanták azok, akik így létrehozzák a pokoli Démon Gépeket, a Szaggató löveg-szörnyektől egészen a Káosz Titánokig. Az Immatérium lélek kohóin túl a Hipertér lényeit gyilkosok hajából font kötelekkel vagy csontokból álló láncsal tartják fogva. Ezeket a Démonokat idővel a Sötét Mechanicum fellegvrába vonszolják. Ott, a kohók olvadt melegében, a Technomanták rabul ejtik az üvöltő Démonokat a korábban létrehozott vagy elfogott gépek rúnákkal ellátott fém belsejében. Ezek után az őrzőgő gépszörnyeket engedelmességre kell nevelni. Egy gyűlölettel teli Démont bezárni egy olyan testbe, amely képes erődöket is lebontani veszélyes vállalkozás. Tucatszói gép szolga veszteti életét mindegyik ilyen szörny létrehozásánál, mert ugyan nem félik a halált és a fájdalmat, de imádják azt az ellenfeleiknek a lehető legbrutálisabb módon okozni.



Szaggatók (Forgefiends)

A Szaggató Démon Gépet eredetileg arra tervezték, hogy távolról ölje meg az ellenfeleit. Nagyjából kentaur formájú, a törzsén kettős fegyverpontok vannak, rajtuk a Birodalmi felszerelések pokoli imitációival. A leggyakoribb Szaggatók egy pár hádész automata ágyúval vannak felszerelve a fő végtagjaik helyett. Ezekkel a forgócsövű gépágyúkkal könnyedén kaszálnak le egész ellenséges csapatokat és könnyű gépeket egyaránt.

Amikor egy Démon Gépet megalkotnak a Hipertér egyik fellegvárában, az ott égő tűz egy része tovább ég a gép szívében. Ez a pokoli anyag az, amely nemcsak a szerkezet mozgását, hanem az ellenségei nyakába zúdított ártó energiát is biztosítja. A Szaggató fegyvereiből ugyanis nem szokványos töltények száguldanak ki, hanem vörösen izzó foszfor hüvelyek, amelyek a gép belsejében hálózó kábelekből származnak. A testükben lerejtett adagolók folyamatosan ellátják olyan töltetekkel, amelyeket mindegyike egy szikrányi démoni tüzet is tartalmaz. A Szaggatók éppoly könnyedén elfogyasztják a fémeket, mint a húst: egy teljesen jóllakott Szaggató több percig is képes megállás nélkül tüzelni, mielőtt ismét újabb nyersanyagot kéne felfalnia.

A Szaggató azonban nem mindig élő lövedékek előállítására használja az energiáját. Egyesek olyan hatalmas és ősi plazma fegyvereket viselnek, amelyek inkább illenének egy könnyebb repülőgéphez, mint egy földi lépegetőhöz. Ezek a szörnyek nem kevesebb, mint három ekto plazma ágyút hordanak, egyet mindegyik karuk helyén és egy továbbit a szájukban. Ezek az ágyúk egykoron nagyra becsült ereklyék voltak, amelyek még a Lázadás előtti időkre nyúltak vissza, de a Technomanták bemocskolták és eltorzították őket. A belőlük származó halálos lövedék plazma és a Szaggató romlott szívéből áramoltatott égő ekto plazma keveréke.

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Szaggató	3	3	6	12	12	10	3	2	3

Egység Típus: Lépegető (Walker)

Felszerelés: Két hádész automata ágyú (hades autocannon), démoni megszállás (daemonic possession).

Különleges Szabályok: Démon (Daemon), FÜRGE (Fleet), Nem Hal Meg (It Will Not Die).

Démonkohó (Daemonforge): Játékonként egyszer, bármelyik Lövési vagy Roham fázis kezdetekor aktiválni lehet a Démonkohót. A fázis hátralévő részében a modell újradobhatja az összes rontott Sebző (To Wound) és páncélatütés dobását. Annak a fázisnak a végén, amikor a Démonkohó aktiválva lett, dobj D6-al. Ha az eredmény 1, a modell elveszít egy Szerkezeti Pontot (HP) mindenféle mentődobás lehetősége nélkül.

Zúzók (Maulerfiends)

A Zúzókként ismert Démon Gépek úgy rontanak az ellenfél felé, mint a pórázától megszabadult vadállat. A szemükben pokoli tűz ég miközben savas nyál csorog le az agyaraik között. A vaskos elülső lábaik olyan erős karmokban végződnek, amelyek még egy Félelmetlent is képesek darabokra tépni. Ha netán egy kevésbé páncélozott csapatot kapnak el, akkor felvagdadják vagy egyszerűen csak kilapítják őket. Ám még az erődítmények sem jelentenek biztonságot ezek előtt a fenevadak előtt, mert az erejükkel és ügyességükkel képesek akár a legmeredekebb falat is megmászni.

A Káosz Nagyurak általában arra használják a Zúzókat, hogy elpusztítsák vagy megbénítsák a nehezen páncélozott célpontokat. Miután ugyanis az ellenséges gépezet köré fonta a karjait, a Zúzó mellkasán lévő magma vágók szabadjárá engedik a belsejében forrongó dühöt egy tűzforró fehér lángcsóva formájában, amely akár egy méternyi vastag páncéllemezt is képes átégetni. Már nem egy Birodalmi Titán esett el egy pár Zúzó miatt, ahogy felmásztak a lábain és átvágták az ízületeit erős karmaikkal és magma vágóikkal.

Egyes Zúzó démoni faltörő kosokként szolgálják a mesterüket, homlokegyenest átgázolva az ellenség vonalain. Az ellentámadásokkal szemben osztott csápokkal védik magukat, amelyek a törzsükből csapnak ki és agyon bárkit, aki megpróbálná megfékezni őket.

Miután egy Zúzó ráakaszkodott egy ellenséges harci gépre vagy erődítményre, a célpont elpusztulása már szinte garantált. Ha akár egyetlen Zúzó is elér egy ellenséges harcállást, addig kutakodik, amíg nem talál egy gyenge pontot, ahol egy jókora darabot kiszakítva bejuthat. Az ostromoknál való sokoldalúságuk miatt gyakran használják őket az Vas Harcosok Technomantái. Még a leghatalmasabb Birodalmi védelem is hamar halálosan elcsendesül, miután egy Zúzó áttörte a falait és elkezd lakmározni a bent lévő húsából.

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Zúzó	3	3	6	12	12	10	3	2	3

Egység Típus: Lépegető (Walker)

Felszerelés: Két erőkö (power fist), démoni megszállás (daemonic possession), két magma vágó (magma cutter).

Különleges Szabályok: Démon (Daemon), Démonkohó (Daemonforge), FÜRGE (Fleet), Nem Hal Meg (It Will Not Die), Áthaladás Nehéz Terepen (Move Trough Cover).

Ostrom Gép (Siege Crawler): A Zúzó 12"-et mozoghatnak a Mozgási fázisban és nem lassítja őket a nehéz terep (még rohamozáskor sem). Továbbá épületek elleni közelharcban a Zúzó +1-et adnak a páncélatütés dobásaikhoz.

Pokolsárcányok (Heldrakes)

„A viharból jött – egy bronz és obszidián, kábel és csont bestia,
a szárnyai által keltett szél pedig kéntől és rothadó lelkektől búzlott.”

A Pokolsárcányok szárnyas Démon Gépek, amelyek meteorként hullnak alá az égből, mélyen belevájva a karmaikat az ellenséges repülőgépekbe. Mindegyikük egy vérszomjas ragadozó, amely abban leli örömét, hogy levadássza az ellenfél mit sem sejtő légi támogatását és darabokra tépje azt.

A Pokolsárcányok egykoron nemes, Űrgárdisták által vezérelt harci gépek voltak, de azóta valami sokkal szörnyűbbé váltak. A Hipertér energiái olyan alakot adtak nekik, ami jobban illik a romlott lelkük által imádott ragadozó szerephez. Ugyan a többi Káosz harci repülőgéphez hasonlóan mindegyiküknek széles szárnyaik és erős motorjaik vannak, a hasonlóság itt véget is ér, mert minden más szempontból inkább repülő démoni szörnyekre hasonlítanak, mint szokványos repülőgépekre.

A belőlük áradó nyugtalanító érzés nem csak a szörnyű hibrid természetükből adódik, hanem azoknak a fájdalomból is, akik egykor ezeket a gépeket irányították. A Pokolsárcányban lévő pilóta, akit felemésztett az erő, amely hatalmat és önálló akara-



tot adott a gépének, szó szerint eggyé vált a járművével. Elsőként a test átalakulása megy végbe – a pilóta beleolvad a gépe belsejébe és végül már annak szenzorjaival lát és hangszóróival beszél. Idővel maga a gép démoni tudatra teszert és ez a pilóta lelkét is átalakítja. A Hipertérben való több évszázados vadászat alatt pedig a kezelő lelke teljesen egybeolvad a gépével, amíg végezetül teljesen fel nem emészti az. A pilóta teste pedig megfeketedett bábként helyezkedik el ott, ahol más bestiáknak a szíve lenne. Fogságba esve és kitéve azon Démonok vérszomjas vágyainak, amelyekkel megosztják börtönüket, az elkorhad, megfeketedett pilóták beleüvöltenek a sötétségbe, miközben a megrázkódtatásaikat és dühüket megsokszorozva a Pokolsárcány borzalmas kiáltásokat hallat.

Gyakran egy Káosz invázió első jele egy Pokolsárcány támadás formájában jelenik meg. Ezek a fém szörnyek ugyanis úgy kelnek át a világok közötti úrron, hogy a Káosz Űrgárdista hajók aljába kapaszkodnak, védőn maguk köré húzva szárnyaikat és erősen megmarkolva a hajtóműveket. Amikor a hadihajók egy bolygó közelébe érnek, a Pokolsárcányok leválnak róluk és kitért szárnyakkal száguldanak a préda világ légtere felé. Egyesek magasan a fellegekben szállnak a pusztítás hírnökeiként, miközben fegyvereikkel lekaszálják a földi védőket. Mások áttörnek a felhőkön és állatias üvöltéssel egyenesen a harc sűrűjébe vetik magukat.

	BS	F	S	R	HP
Pokolsárcány	3	12	12	10	3

Egység Típus: Jármű (Repülő, Lebegő) (Vehicle [Flyer, Hover])

Felszerelés: Hádész automata ágyú (hades autocannon), démoni megszállás (daemonic possession).

Különleges Szabályok: Démon (Daemon), Démonkohó (Daemonforge), Nem Hal Meg (It Will Not Die).

Becsapódás (Meteoric Descent): A Pokolsárcányok rendelkeznek a Vektor Csapás (Vector Strike) különleges szabállyal. Mivel azonban járművek, nem Siklás (Swooping), hanem Rárepülés (Zooming) közben hajthatnak végre Vektor Csapást. Továbbá a Vektor Csapásaikat 7-es Erővel kell kidolgozni.

Tisztátalanok (Defilers)

„Zúzva, taposva, üvöltve lépett ki a ködből, mintha életre kelt volna egy kőszobor...”

A Tisztátalanok nagyjából kétszer akkora, mint más Démon Gépek és ehhez illően indulatosabbak is. A föld csak úgy reng, ahogy hat lábukon közelítenek ellenfeleik felé, miközben ollós karmaikkal türelmetlenül várják, hogy friss húsba vágassanak. A Tisztátalan rákszerű lábai egy démoni felsőtestet tartanak, amely tele van mindenféle halálos fegyverrel, kaszás automata ágyúktól egészen a robbanó rákétákig. Viszont minden kétséget kizáróan a mellkasukon lévő harci ágyú a legfélelmetesebb felszerelésük. Minden pokoli lövedék, amely elhagyja a csövét képes ugyanis egyetlen földrengető robbanással egy egész Űrgárdista osztagot megsemmisíteni.

A Technomanták, akik eredetileg létrehozták ezt a szörnyeteget eredetileg mozgó tüzérségi lövegnek tervezték, de a pusztítással kapcsolatos rögeszméjüknek köszönhetően a gépük egyre inkább bestiálisabb és agresszívabb lett. Idővel a Tisztátalan több lábú testéhez éles karmokat és szöges páncéllemezeket is erősítettek. Így azoknak, akik valahogy túlélnek a lövedékeik zuhatagát, közvetlen közletről kell szembenézniük a dühükkel. Óriási ollóival, korbácsszerű csápjával vagy forgó pengéivel, a Tisztátalan úgy ront neki az ellenfélnek, hogy közben mindent letarol, ami az útjába kerül. A gépi üvöltései elnyomják a sebesültek és a haldoklók sikolyait, miközben nem marad más mögöttük, mint egy levágott végtagokkal teleszórt vérvörös ösvény, miközben az ellenfél sorai között tombolnak.

Az alsóbb rendű Démon Gépekhez hasonlóan a Tisztátalant is egy beléje börtönzött Káosz Démon látja el energiával. Amikor szabadjára engedi a teljes haragját, a benne lévő Démon előre hatja a Tisztátalant a súlyos lábain, miközben halált szór a fegyvereivel. A Tisztátalan örömet leli a harcban, mivel csak ekkor élvezheti a pusztítást – miután a Hulla Isten gyenge katonáit eltaposták, ismét láncra verik a Tisztátalant és visszavonszolják a kohókhoz, amíg ismét szükség nem lesz rá.



	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Tisztátalan	3	3	8	12	12	10	3	3	4

Egység Típus: Lépegető (Walker)

Felszerelés: Harci ágyú (Battle cannon), Kaszás automata ágyú (Reaper autocannon), ikercsatolt nehéz lángszóró (twin-linked heavy flamer), két erőököl (power fist), démoni megszállás (daemonic possession), reflektor (searchlight), füstgránátok (smoke launchers).

Különleges Szabályok: Démon (Daemon), Démonkohó (Daemonforge), Fúrge (Fleet), Nem Hal Meg (It Will Not Die).

Káosz Tankok (Chaos Battle Tanks)

Démoni Fémtestek, Mechanis Arulók, a Mennydörgés Bestiái.

Káosz Rhinók (Chaos Rhinos)

A Rhino az Ūrgárdisták leggyakoribb szállítójárműve. Az egész egy Általános Szabvány Sablonon alapszik, ezáltal relatív könnyen gyártható, javítható és karban tartható. A Hosszú Háború kirobbanása óta eltelt tízezer évben a Káosz Ūrgárdisták is megtartották ezeket a robusztus gépeket kedvenc szállítóikként. Még arra is hajlamosak, hogy elorozzák a legyőzött Birodalmi sereget Rhinoit is, habár azonnal nekilátnak, hogy megszabadítsák azokat mindenféle Birodalmi jelképtől és tele aggassák pengékkel és véres trófeákkal, amelyeket a korábbi tulajdonosaik lemészárolt testéről szereztek.

	BS	F	S	R	HP
Káosz Rhino	4	11	11	10	3

Egység Típus: Jármű (Tank, Szállító) (Vehicle [Tank, Transport])

Felszerelés: Kombi bolter (Combi-bolter), reflektor (searchlight), füstgránátok (smoke launchers).

Különleges Szabályok:

Javítás (Repair): Ha egy Káosz Rhino Mozgásképtelenné (Immobilised) válik, megpróbálhatja megjavítani magát lövés helyett. Ennek megkísérlésére dobj D6-al a Lövési fázisban. 6-os dobása esetén a jármű már nem Mozgásképtelen. Megjegyzendő, hogy egy sikeres Javítási próba nem javít vissza egy Szerkezeti Pontot (HP).

Szállító:

Szállító Kapacitás: Tíz modell. A Káosz Rhino nem képes olyan modelleket szállítani, amelyek rendelkeznek a Testes (Bulky), Nagyon Testes (Very Bulky) vagy az Extrém Testes (Extremely Bulky) különleges szabályok bármelyikével.

Lőrések: Két modell tud kilőni a felső nyílásból.

Ajtók: A Káosz Rhino egy-egy Ajtóval rendelkezik a két oldalán és egyvel a hátulján.

Káosz Ragadozók (Chaos Predators)

Az Astartes Légiónok fő harci tankja, a Ragadozó olyannyira sokoldalú, hogy szinte bármilyen harci helyzetben képes helyt állni. Többfajta fegyverrel is felszerelhető, lehetővé téve, hogy jármű vagy gyalogság elleni szerepet is betöltsön vagy esetleg ezek keverékét az ellenséges csapatok felépítésétől függően. A megbízható Rhino alvázra alapozva, a Ragadozó páncélozott tornya magába foglalhat egy hosszú csövű automata ágyút vagy egy ikercsatolt lézergyút és ezek mellett még további oldalsó, nehézfegyveres felfüggesztésekkel is fel lehet szerelni. Feláldozva minden szállítóképességét, a Ragadozó egy sokkal vastagabb elülső páncéllal rendelkezik, mint a szállító társa.

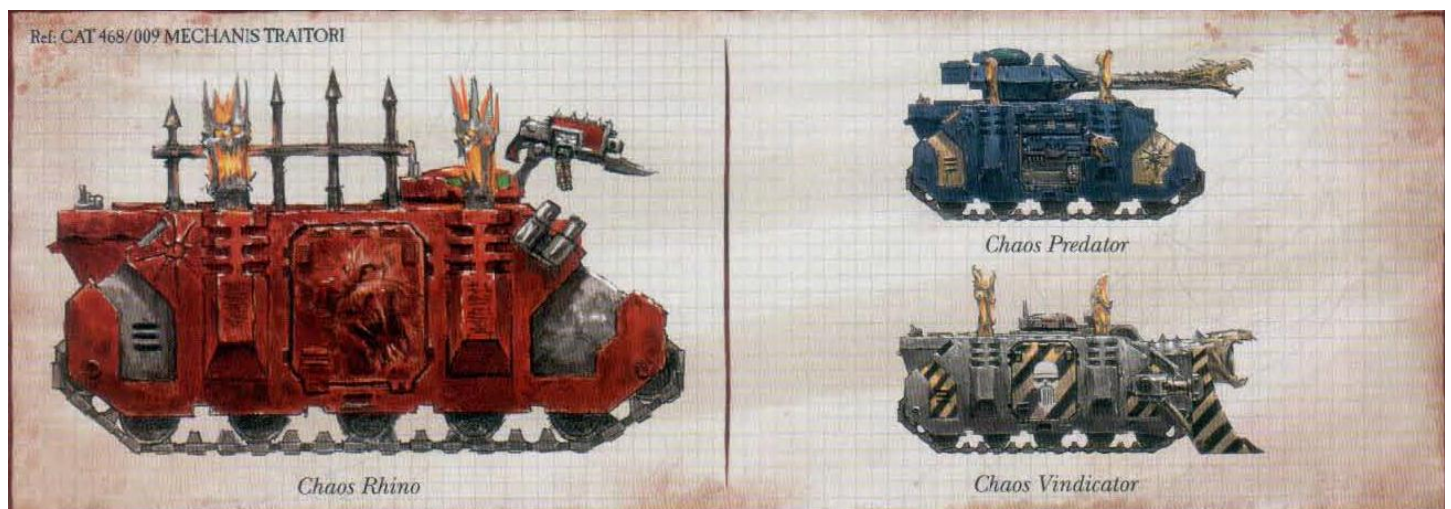
A Káosz Ragadozókat arra használják, hogy mobil támogatást biztosítsanak a gyors mozgású Káosz Ūrgárdista támadásoknak. Mivel félelmetes mennyiségű és pontos tüzert képes felmutatni, a Káosz Ragadozók azok, akik elpusztítják az ellenséges harci járműveket, utat törnek a gyalogsági rohamoknak vagy visszavernek egy visszatámadni készülő ellenséges osztagot.

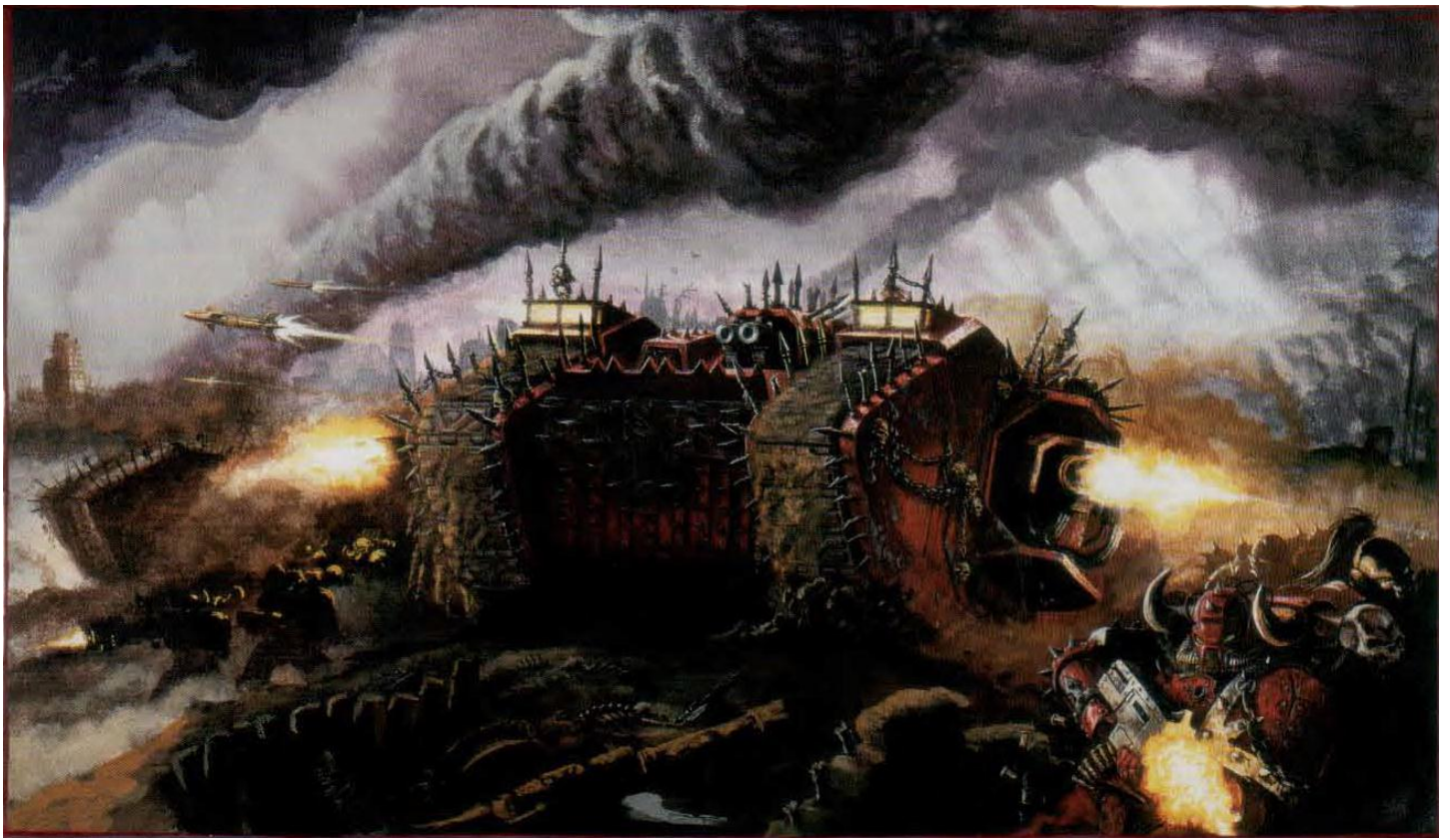
A Káosz Ūrgárdisták által használt Ragadozók gyakran több száz, ha nem több ezer éve állnak már aktív szolgálatban. Ez idő alatt még jobban ellátták őket szörnyű jelképekkel, lobogókkal, és vízköpőkkel, egyszerre téve őket harci gépekké és a használóik Birodalom elleni gyűlöletük kifejező eszközeivé.

	BS	F	S	R	HP
Káosz Ragadozó	4	13	11	10	3

Egység Típus: Jármű (Tank) (Vehicle [Tank])

Felszerelés: Automata ágyú (Autocannon), reflektor (searchlight), füstgránátok (smoke launchers).





Káosz Védelmezők (Chaos Vindicators)

Habár a Rhino alapjaira épült, a Káosz Védelmező lemond minden szállító kapacitásáról egy erőteljesebb páncélzat és tölténytároló javára. Ezekre a drasztikus módosításokra azért van szükség, hogy fel lehessen szerelni a járműre a masszív romboló ágyút, egy olyan hatalmas ostrom fegyvert, amely a néhai utastér nagy részét elfoglalja. Ugyan nem rendelkezik a szokványos harci ágyúk lőtávolságával, a romboló ágyú sokkal nagyobb pusztítást lépes véghezvinni és akár egyetlen lövedékkel el tud tüntetni egy tankot vagy akár egy bunkert is. Általában egy óriási fém ostrom pajzs által védve, a Káosz Védelmező könnyedén át tudja magát törni az ellenséges tűzön, amíg félelmetes fegyvere lőtávolságba nem ér a célpontjához.

A Káosz Védelmezőket nagy számban használták az Áruló Légiók Hórusz Lázadása, legfőképp a Császár Palotájának Ostroma alatt és ez nem változott az elmúlt tízezer évben sem. A Vas Harcosok, az ostromok és a nehéz fegyverek mesterei, mind a mai napig vetnek be egész Védelmező osztagokat, amiket a Káosz szimbólumai mellett azon városok romos szobraival díszítenek fel, melyeket már leigáztak.

	BS	F	S	R	HP
Káosz Védelmező	4	13	11	10	3

Egység Típus: Jármű (Tank) (Vehicle [Tank])

Felszerelés: Romboló ágyú (Demolisher cannon), reflektor (searchlight), füstgránátok (smoke launchers).

Káosz Land Raiderek (Chaos Land Raiders)

A Káosz Land Raider a legnehezebb jármű a Káosz Ūrgárdisták seregében. Az adamantium és ceramit lemezei képesek a leghalálosabb jármű elhárító fegyverek kivételével minden más lövedéknek ellenállni. Az oldalán található ikercsatolt lézérágyúk pedig hamar végeznek azon alsóbbrendű járművekkel, amelyek megpróbálnának az útjába kerülni. Miután behatolt mélyen az ellenség vonalai közé, a fém bestia szélesre tátja a száját és a roham rámpáján keresztül egyenesen a harc sűrűjébe engedi vérszomjas rakományát.

A gépszellem, amely egykor a Káosz Land Raider belsejében lakozott mára már elkorcsosult vagy teljesen fel lett váltva egy démoni lényvel, ezáltal szó szerint önálló életet kölcsönözve ezeknek a könyörtelen harci tankoknak.

	BS	F	S	R	HP
Káosz Land Raider	4	14	14	14	4

Egység Típus: Jármű (Tank, Szállító) (Vehicle [Tank, Transport])

Felszerelés: Ikercsatolt nehéz bolter (Twin-linked heavy bolter), két ikercsatolt lézérágyú (twin-linked lascannon), reflektor (searchlight), füstgránátok (smoke launchers).

Különleges Szabályok: Roham jármű (Assault vehicle).

Szállító:

Szállító Kapacitás: Tíz modell.

Lőrések: Nincs.

Ajtók: A Káosz Land Raider egy-egy Ajtóval rendelkezik a két oldalán és egygel a hátulján.

Pokolfajzatok (Helbrutes)

„Egy dühből és gyűlöletből álló hurrikán, amelyet egy elátkozott hús-fém testbe zártak.”

A Pokolfajzatok elfajzott utánczatai azoknak az Űrgárdista Félelmetleneknek, amelyek egykor voltak, egyesítve egy kisebb tank tűzerejét egy őrült mániákus elméjével. Mindegyikük egy élő lényt hordoz a páncélozott fém mellkasában – egy Káosz Űrgárdistát, aki átesett az őrület határán a véget nem érő háború körforgása miatt.

A Pokolfajzatot egy olyan harcos irányítja, aki extrém sérülést szenvedett el a harc mezején. A kritikusan megsebesített katonát ez behelyezik a lépegető szívének számító szarkofágba és összeköti a harci géppel idegrendszeri beültetésekkel és agyi impulzus egységekkel. Ám amíg az Adeptus Astartes lojalista tagjai megtiszteltetésnek tekintik, hogy egy Félelmetlenként örökké szolgálhatják a Rendházukat, addig a Káosz Űrgárdisták nem tartják sokkal többre ezt a sorsot, mint az eleven halált – egy kínzó, gúnyos büntetés a Káosz Istenektől. Megvetik annak a létnek a gondolatát, hogy bezárják őket egy áttörhetetlen burokba, mert ezek után már nem élvezhetik a harctér látványait a saját szemikkel és nem is érezhetik már egy bolter visszarágását a kezükbe. Számukra jobb lenne, ha meghalhatnának, és végső szabadságot találhatnának a Hipertér forgatagában a helyett, hogy egy örökkévalóságot töltsenek el bezárva egy adamantium burokba.



Ennek eredményeképpen a legtöbb Pokolfajzat pszichopatává válik már az előtt is, hogy a Hipertér összeolvasztaná a börtönük fém szerkezetét a testükkel. Harcok között a kezelőt tartalmazó szarkofágot eltávolítják a fém vázából és hagyják a sötétben heverni. A Pokolfajzatot pedig egy állathoz hasonlóan láncrea verik, amikor nem küzd, attól tartva, hogy a pilótája lelkének egy apró szikrája benne maradhatott és őrjöngeni kezdene miatta. Ahogy a Káosz Űrgárdisták hajói megközelítik a prédájukat, a Pokolfajzat nehéz fegyvereit felszerelik és megtöltik, ellátják energiával és friss vérbe áztatják a kalapácsszerű ökleit és végezetül behelyezik a szarkofágját. A benne rejlő Káosz Űrgárdista őrülete pedig még hevesebben ég, ahogy felébred hosszú szunnyadásából. Miután pedig a sereg harcosai földet értek, szabadjára engedik a Pokolfajzatot, hogy dühében mindenkit széttépjen, aki az útjába kerül.

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Pokolfajzat	4	4	6	12	12	10	4	2	3

Egység Típus: Lépegető (Walker)

Felszerelés: Multi-melta, erőököl (power fist).

Különleges Szabályok:

Őrült (Crazed): Minden alkalommal, amikor egy Pokolfajzat elszenved egy lecsúszó vagy átütő találatot, de nem pusztul el, helyezz mellé egy őrült jelzőt. Mindegyik Mozgási fázisod kezdetekor dobj D3-al az alábbi táblázaton, ha a Pokolfajzatnak egy vagy több őrült jelzője van. Miután dobtál, vedd le az összes őrült jelzőt a Pokolfajzatról.

D3	Őrült Eredmény
1	Gyorstüzelő: A Pokolfajzat Mozgásképtelenné (Immobilised) vélik a saját köröd végéig. Ha nincs közelharcban, akkor minden fegyverével kétszer kell lőnie a Lövési fázisban. Ha lehetséges, akkor azt az osztagot kell megcéloznia, amely egy vagy több lecsúszó vagy átütő találatot okozott ellene az előző körben. Ha ez nem lehetséges, akkor a legközelebbi ellenséges osztagot kell megcéloznia.
2	Felgyülemelő Düh: A Pokolfajzat azonnal magához tér a Kábult Személyzet (Crew Stunned) és az Összezavarodott Személyzet (Crew Shaken) hatásokból. Továbbá megkapja az Őrjöngés (Rage) különleges szabályt is a kör végéig.
3	Vérszomj: A Pokolfajzat azonnal magához tér a Kábult Személyzet (Crew Stunned) és az Összezavarodott Személyzet (Crew Shaken) hatásokból. Továbbá megkapja az Őrjöngés (Rage) és a Fürges (Fleet) különleges szabályokat is a kör végéig. Ennek a körnek a Lövési fázisában, ha a Pokolfajzat nincs maximális rohamtávon belül egy ellenséges egységtől sem, egy ellenséges osztag felé kell futnia annyit, amennyit csak tud. Ha ez bármilyen okból nem lehetséges, akkor rendesen lőhet a fegyvereivel.

Abaddon a Megrontó (Abaddon the Despoiler)

„Én vagyok a Fő-gonosz, a Világok Megrontója és az én kezem által hal majd meg a hamis Császár.”

Abaddon, a Káosz Hadurának neve szörnyű átokká vált a Birodalomban. A Nagy Hadjárat alatt a Hold Farkasok Első Századának Kapitányává küzdötte fel magát. A taktikai képességei és fizikai teljesítménye olyan szintűek voltak, hogy egyesek azt suttozták, hogy valójában Hórusz klón fia. Amikor pedig kitört a Lázadás, egyértelmű volt, hogy Abaddon a Primarkája oldalára áll. Ő vezette Hórusz Fiainak Terminátorait Isstvanon, Yaranton és a Terrán is. A mesterének a halála azonban mélyebbre taszította őt az őrületbe és a gyűlöletbe, mint amennyire bármely halandónak sülyednie szabadna. Mielőtt visszavonult volna, Abaddon megragadta a Hadúr testét és keresztül küzdötte magát a hamar félresikló csatán. A Légió pedig elmenekült a Császár seregei elől rothadó kincsükkel.

Amikor Abaddon visszatért, akkor azt egy ördögi horda élén tette, amely az Iszonyat Szeme körüli csillagrendszeret dúlta fel. A Káosz Ūrgárdistái, most már Fekete Légió, voltak a támadások élén, elpusztítva mindent, ami az útjukba került. Ez alatt az első Sötét Hadjárat alatt Abaddon több véres paktumot is kötött a Sötét Istenekkel. A Hallgatás Tornya alól pedig megszerzett magának egy hihetetlen erejű démon fegyvert, amely szinte megállíthatatlanná tette. Azóta Abaddon egy olyan Káosz által uralt univerzumról álmodozik, amelyet a Birodalom romjain épít. Ez után még több Sötét Hadjárat következett és mindegyik elért valamilyen sötét célt, amelyet még a Birodalom legnagyobb bölcsei sem képesek megérteni. Úgy tartják, hogy csakis neki van meg az ereje ahhoz, hogy egyesítse az Áruló Légiókat és befejezze az árulást, amely tízezer évvel ezelőtt kezdődött.

Most, ahogy Abaddon Tizenharmadik Sötét Hadjárata lendületet vesz, Cadia úgy néz ki, hogy elesik. A Cadiai Kapu – az Iszonyat Szeméből kivezető egyetlen stabil útvonal – birtoklása a tét. Ha Abaddon sikerrel jár, akkor a Káosz kiözönlik majd az Iszonyat Szeméből és lecsap a legértékesebb bolygóra – a Terrára.

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

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour).

Hadúr Képesség: Sötét Hadjárat.

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Örökéletű (Eternal Warrior), Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character), a Hosszú Háború Veteránjai.

A Káosz Felemelkedésének Jele (Mark of Chaos Ascendant): Ha Abaddon is része a fő seregednek, akkor neki kell a Haduradnak lennie. Mind a négy Káosz Jellel rendelkezik (Már benne an a profiljában). Megjegyzendő, hogy Tzeentch Jele miatt Abaddon Terminátor páncéljának sebezhetetlenségi mentője 4+-ra nő.



Káosz Ereklük

Drach'nyen: Abaddon a Drach'nyen néven ismert Démoni kardot forgatja, amely egy erőteljes hipertér lény esszenciáját tartalmazza.

	Táv	S	AP	Típus
Drach'nyen	--	+1	2	Közelharc, Démon Fegyver, Különleges F

Hórusz Karma (Talon of Horus): Abaddon Hórusz Karmát viseli – egy archaikus villámkarmot beépített kombi bolterrel, amelyet az elesett Primarkájától vett el a Császár Palotájának Ostroma után. Ez a legendás fegyver ugyanaz, mint amely megölte Sanguiniust és halálosan megsebesítette magát a Császárt.

Hórusz Karma a lenti profillal rendelkezik és egy kombi boltert is magában foglal. Továbbá a Vérangyalok megkapják a Gyűlölet (Abaddon) (Hatred [Abaddon]) különleges szabályt.

	Táv	S	AP	Típus
Hórusz Karma	--	*2	3	Közelharc, Szaggató, Különleges F

Huron Feketeszív (Huron Blackheart)

„A Birodalom egy gyenge öregember, amely csak arra vár, hogy széttörjék a bosszúszomjas fiai.”

Ugyan már rég hátat fordított a Birodalomnak, Huron Feketeszív egykor az Asztrál Karmok Rendmestere volt. Manapság már viszont inkább Badab Zsarnokaként ismerik.

A lázadó hadúr, Lugft Huron, súlyosan megsérült egy melta robbanásban a Tövises Palotájában a Badab Háború végén. Ugyan a Rendháza, az Asztrál Karmok megesküdték, hogy halálukig küzdenek, hogy megvédjék a Rendmesterüket és a bolygójukat, de amikor látták, hogy Badab elesett, megragadták Huron testét és átküzdötték magukat a Birodalmiak blokádján egy maroknyi hajóval. Amint maguk mögött tudták a Badab Rendszert, belevetették magukat az Örvénybe az üldözőik elől.

A Zsarnok élt. A testének az egyik felét szinte teljesen újra kellett építeni, amíg az Asztrál Karmok hajói az Örvényben rejtőztek. Tizenkét napon belül Huron már állni is tudott és zord eltökéltséggel öltötte magára erópáncélját. A követői sötét csodának tekintették a felépülését. Huron megcsappant csapatai még mindig elég erősek voltak ahhoz, hogy leigázza az első kalóz erődítményt, amit talált, pár óra alatt végezve a korábbi lakókkal. A túlélők hamar megtanulták, hogy jobb félni a haragjától és hűséget esküdtek a Zsarnoknak. Ahogy az Örvény



egyre több lakóját állította maga mellé, megszületett Huron Feketeszív. A hatalma egyre csak nőtt, ahogy összekovácsolta a kalózközből, eretnekekből és renegátokból álló birodalmát. Az Úrgárdistáiból lettek a Vörös Kalózok, akik azon vérvörös szín után kapták a nevüket, amellyel kitörölték régi heraldikájukat.

Az elmúlt években a Vörös Kalózok támadásai egyre ritkábbá váltak, mintha várnának valamire. Amikor viszont maga Huron vezet egy portyát, akkor sokkal vakmerőbbek és közismertek arról, hogy jól védett konvojokat támadnak meg, a sebességükre és létszámfölényükre hagyatkozva. A Vörös Kalózok ereje napról napra növekszik és Huron Feketeszív nevét több rendszerben is félve merik csak kiejteni.

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

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Erópáncél (Power armour), energia balta (power axe), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades), a Romlás Pecsétje (Sigil of Corruption).

Hadúr Képesség: A Megtévesztés Mestere.

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character), a Hosszú Háború Veteránjai.

A Hamadrya: Ez a lény különös erőket generál.

A Hamadrya egy harci familiáris. Továbbá a lény Huront 1. szintű Pszi használóvá (Psyker [Master Level 1.]) teszi, véletlenszerű erőt adva neki a következőképpen. Mindegyik köröd kezdetekor dobj D3-al az alábbi táblázaton. Utána generálj egy erőt a kidobott tanból úgy, mintha 1. szintű pszi használó lennél azzal a különbséggel, hogy nem cserélheted le a kidobott erőt az alap (primaris) erőre. Az így generált erőt csak a kör végéig lehet használni.

D3	Pszi Tan
1	Bioenergetika (Biomancy)
2	Tűzgyújtás (Pyromancy)
3	Jövendölés (Divination)

Káosz Ereklék

A Zsarnok Karma (The Tyrant's Claw): A Zsarnok Karma egy hatalmas, medveszerű bionikus végtag, amelyet Huron saját keze helyett építettek.

A Zsarnok Karma az alábbi profillal rendelkezik és egy beépített nehéz lángszóró (heavy flamer) is magában foglal.

	Táv	S	AP	Típus
A Zsarnok Karma	--	+2	3	Közelharc, Páncéltörő, Szaggató, Különleges F

Khârn az Áruló (Khârn the Betrayer)

„ÖLJ! CSONKOLJ! PERZSELI! ÖLJ! CSONKOLJ! PERZSELI!”

Khârn annak szentelte a több évszázados életét, hogy kiontsa mindennek és mindenkinek a véré, akit csak elér. Úgy vonzódik a háborúhoz, mint az éhezõ kutya a friss húshoz és lehetetlenné vált összeszámolni az áldozatait. Már a Nagy Hadjárat idején is, amikor még a Világfalók Légiónak csapataiban küzdött, zseniális harcosnak tartották. Amikor kitört Hórusz Lázadása, Khârn örömmel vezette a harcosait az Űrgárdista testvérei ellen, többek között a hírhedt Istvan V-i Leszálló Mészárlásnál.

A Császár Palotájának Ostrománál Khârn a roham első sorában volt. Amikor Hórusz elesett, Khârn már egy hulla halom tetején feküdt összeroncsolva. A Világfaló testvérei megragadták az élettelen maradványait és átküzdötték magukat a hajóikig. Csak miután a fedélzetre léptek látták, hogy Khârn még élt. Lehetetlen megmondani, hogy Khorne lehelt-e újra életet Őrjögő Bajnokába vagy Khârn saját lelke nem volt hajlandó tovább állni, de a mai napig élvezzi vérszomjas istenének természetfeletti védelmét.

Khârnt az Árulónak is nevezik egy baleset miatt, ami a Skalathrax Démon világon esett meg vele. A Császár Fiai ellen harcolva a Világfalóknak csupán egyetlen győzelemmel többre volt szükségük Fulgrim harcosai ellen, hogy Khorne nevében megszerezzék a bolygó felett az irányítást. A csatának még az előtt el kellett dõlnie, hogy beköszöntött volna Skalathrax hosszú és jéghideg éjszakája, amely megölt volna győztest és legyőzöttet egyaránt. Ám a Világfalók nem tudtak előrébb jutni és mindig visszaverték őket a Zaj Gárdisták hang fegyverei. Khârn a saját harcosait hibáztatta a támadás sikertelenségéért és megragadva egy lángszórót felgyújtotta a legközelebbi épületet, hangot adva az elégedetlenségének. Levágott mindenkit, aki megpróbálta megfékezni és belesétált a félhomályba, felperzselve a várost és lemészárolva mindenkit, akit talált, barátot és ellenséget egyaránt. A Világfalókat ez után felemésztette az anarchia és a Légión több száz apróbb részre szakadt szét. Azóta a véres nap óta Khârn lett Khorne legszenvédélyesebb harcosa, aki csakis azért él, hogy a Koponyák Urának a nevében öljön.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Khârn	7	5	5	4	3	5	4	10	3+

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), plazma pisztoly (plasma pistol), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades), sötét dicsőség aurája (aura of dark glory).

Hadúr Képesség: A Megtestesült Gyűlölet.

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Rettenthetetlen (Fearless), Ádáz Roham (Furious Charge), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Khorne Jele (Mark of Khorne), a Hosszú Háború Veteránjai.



Az Áruló (The Betrayer): Amikor Khârn közelharcos támadásainál dobsz Találatra (To Hit), akkor a módosíthatlan 1-es dobásokat nem kell elvetni. E helyett azok automatikusan olyan egy baráti modellt találnak el (de nem Khârnt), amely ugyanabban a közelharcban vesz részt. Határozd meg véletlenül (minden 1-es dobás után), hogy mely modelleket találsz el azok közül, akik 6"-en belül vannak Khârntól. Ha nincs érvényes célpont hatótávolságon belül, akkor vedd el ezeket a támadásokat.

A Vér Isten Áldása (Blessing of the Blood God): Khârn és az osztaga mindig 2+-on tesz sikeres Elűzés (Deny the Witch) próbát. Továbbá, ha Khârn elszenved egy mentetlen Sebet egy Erő fegyvertől (Force weapon), akkor az nem okozhat neki Azonnali Halált (Instant Death).

Káosz Ereklék

Vérgyermek (Gorechild): Ez a hatalmas láncbalta egy ősi és erőteljes ereklék egy mika-sárkány szájából származó fogakkal, amelyet Khârn már a Nagy Hadjárat óta visel a harcban.

Khârn közelharcos támadásai mindig 2+-on találnak (még akkor is, ha amúgy automatikusan találnának).

	Táv	S	AP	Típus
Vérgyermek	--	+1	2	Közelharcos, Páncéltörő

Ahriman

„Ha a megváltáshoz a pokol tüzén keresztül vezet az út, akkor úgy legyen.”

Ahogy Hórusz Lázadása a végéhez közeledett, az Ezer Ifjak között elterjedt mutációk egyre súlyosbabbaká váltak. A Légiónak nem sikerült uralnia a Káosz erejét és most a Káosz akarta uralni őket. Mivel Magnus nem tett semmit, a Fő Könyvtárosuknak, Ahrimannak kellett cselekednie. Így az Ezer Ifjak új városának sötét termeiben Ahriman elkezdte fanatikusan tanulmányozni Magnus Tekercsét. Kétségbeesettségében előkészítette a mesterművét – Ahriman Kockáját – egy olyan erőteljes varázslatot, amely örökké megváltoztatta a Légió sorsát.

Ahriman számára megérte a kockázatot. Ha sikerrel jár, akkor ugyanis az Ezer Ifjak megszabadulnak a mutáció állandó fenyegetésétől. Olyannyira veszélyes volt a terve, hogy először még a Varázslók társai sem akartak neki segíteni benne. Csak akkor, amikor Magnus a Démon Hercegek sorába lépett, döntöttek úgy a Varázslók, hogy egyesítik erejüket. Ahogy a varázslat a Légió soraiban tombolt hamar tisztává vált, hogy Ahriman Kockája egyszerre múlta felül a Varázslók várakozásait és sikerült hihetetlenül félre. Az Ezer Ifjak fizikai mutációja megszűnt, de ezért förtelmes árat kellett fizetniük; a túlélőket már nem fenyegette az átalakulás veszélye, de sokaknak meg kellett hozniuk a végső áldozatot.



Azóta a nap óta Ahriman bejárta az egész galaxist tiltott igazságok után kutatva, mivel Magnus a Démon Primarka számúzta őt és csatlósait a Varázslók Bolygójáról szörnyű bűneik miatt. Bizonyos tekintetben a nagy Varázsló még örült is neki, hogy maga mögött tudhatja a múltját. Az évezredek alatt Ahriman rengeteg tudásra és hatalomra tett szert ősi könyvtárak kifosztásával, tehetséges pszi használók elrablásával és tucatnyi mágikus ereklye ellopásával múzeumokból és magángyűjteményekből egyaránt. Ezerhatszáz évig kereste Kallimakus Athenaemát mielőtt megostromolt volna egy óriási könyvtárat csak azért, hogy miután magába szívta a benne rejlő tudást, porig égesse. Elősegítette a mágia elterjedését tucatnyi bolygón, amelyek közül sokan a tűz isteneként vagy a megdöbbentő igazságok hordozójaként tekintenek rá. Még a világháló ragyogó útjait is gyakran járja, méretes Ezer Ifjak csapatokat vezetve az ottani Elda Mestervilágok és Commorragh ellen.

Habár a saját talizmán, pszi fegyver, amulett és varázskönyv gyűjteménye már Magnuséval is vetekszik, Ahriman még mindig többet akar. Az elmúlt években arra fordította minden energiáját, hogy megtalálja az Eldák híres Sötét Könyvtárát, hogy az ott felhalmozott tudással a Káosz legnagyobb mesterévé válhasson.

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

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades), sötét dicsőség aurája (aura of dark glory), infernó lövedék (inferno bolts).

Hadúr Képesség: A Megtévesztés Mestere.

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Tzeentch Jele (Mark of Tzeentch), Pszi használó (4. Szint) (Psyker [Mastery Level 4.]), a Hosszú Háború Veteránjai.

Pszi használó: Ahriman a **Bioenergetika** (Biomancy), **Tűzgyújtás** (Pyromancy), **Telepátia** (Telepathy) és **Tzeentch** tanaiból generálhatja a képességeit.

Káosz Ereklyék

Ahriman Sötét Botja (The Black Staff of Ahriman): Ez a hírhedt bot a pszi energiák erős összpontosítója és Ahriman hatalmának jelképe.

A Sötét Bot az alábbi profillal rendelkezik. Továbbá lehetővé teszi Ahrimannak, hogy ugyanabban a Lövési fázisban akár 3 pokoltűz (witchfire) típusú pszi erőt is használhasson, ha van hozzá elég Pszi Pontja (Warp Charge).

	Táv	S	AP	Típus
Ahriman Sötét Botja	--	+2	4	Közelharc, Erő

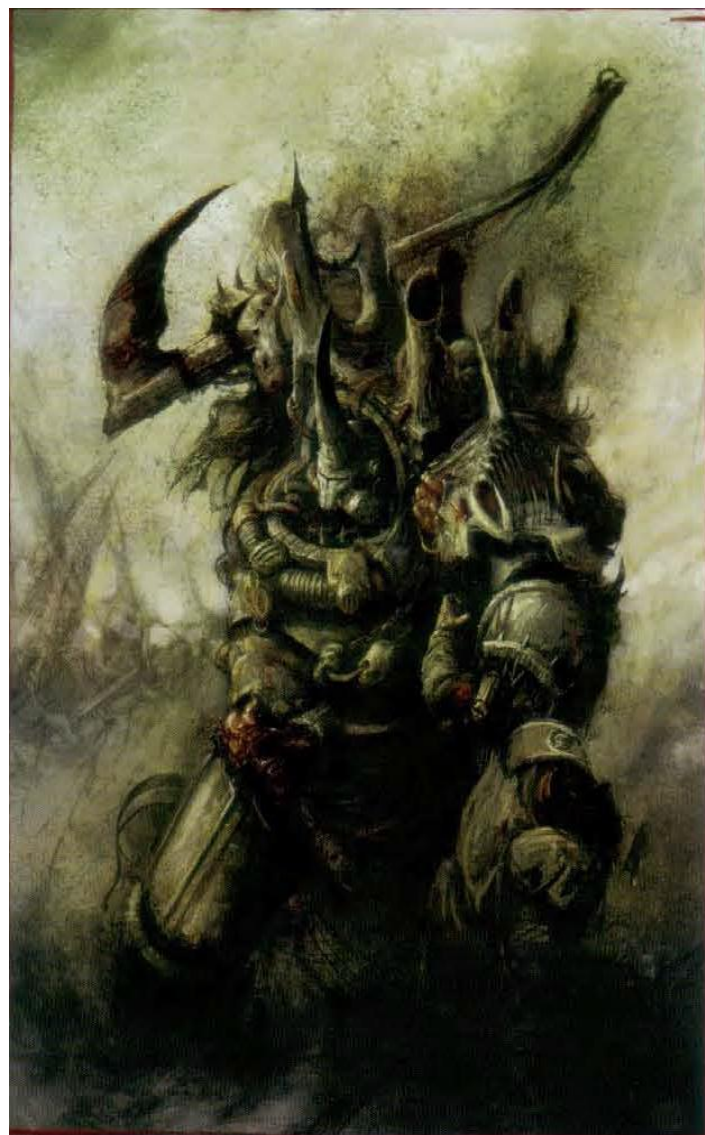
Typhus

„Félelmetes mennyiségek fogok learatni a nevedben elvetett halálból. Nurgle Atyám...”

Typhus, a Pusztító Kaptár Gazdája a legrettegettebb a Pestis Parancsnokok közül. Az ősi hadihajójáról, a Terminus Est-ről Typhus az egész galaxisban szórja szét a fertőzéseket és a szenvedést. Az minden kétségen felül áll, hogy Typhust valóban megáldotta Nurgle. Amikor a Halál Gárda fogságba esett a Hipertérben és haldoklott a Pusztító Ragálytól, Typhus magába szívta a betegség teljes erejét, ezzel hordozójává válva annak. A teste felpuffedt, a bőre és a páncélja összeforrnt és nagy, ragályos tölcsérek nőttek ki a testéből gennyet és pusztítást okádva magukból. Így lett Typhus a Pusztító Kaptár gazdája.

Hórusz Lázadása után Typhus összegyűjtötte az undorító Pestis Flottát és kihajózott az űrbe a Terminus Est fedélzetén. Tízezer éve már, hogy ragályként sújtja a Birodalmi világokat. Ő szabadította rá Nurgle Rothadását a Carandinis VII-re és a Protheusra, ő váltotta ki a Jonah Világának Világjárványát és milliőkat ölt meg a Pusztító Kaptárral. Ez elmúlt években azonban többször látták a flottáját a Cadiai Kapu közelében.

A flottája nyomában egy új járvány ütötte fel a fejét – egy olyan, amitől még a halál sem mentesít – mivel látszólag még az élet és



halál közötti különbséget is képes visszafordítani Nurgle ajándéka. Ezen fertőző járvány áldozatai ugyanis hosszú és fájdalmas haláltusájuk után nem maradnak halottak. A testüket hamarosan újra életre kelti a Káosz fertőzés, Pestis Zombikat hozva létre belőlük, amiknek a harapása továbbadja a betegséget. Miután pedig egyszer gyökeret vert, szinte lehetetlen megfékezni. Már így is több milliárdan estek áldozatul és tértek vissza élőhalottakként, de valószínű, hogy Typhus áldozatainak a száma több trillióra rúg majd mielőtt a járvány odébb állna.

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

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), mételgy gránát (blight grenades).

Hadúr Képesség: A Terror Ura.

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Rettenthetetlen (Fearless), Fájdalomtűrés (Feel No Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Nurgle Jele (Mark of Nurgle), Pszi használó (2. Szint) (Psyker [Mastery Level 2.]), a Hosszú Háború Veteránjai.

A Pusztító Kaptár (The Destroyer Hive): Játékonként egyszer, bármelyik Roham fázisban, Typhus szabadjára engedheti a Pusztító Kaptárt támadás helyett. Typhus Kezdeményezési Fokának (Initiative Step) kezdetekor helyezd a nagy robbanás sablont Typhus fölé (ez nem szóródik). Minden egység (baráti és ellenséges) annyi találatot szenved el, amennyi modellje részben vagy teljesen a sablon alatt van. Ezeket a találatokat 4-es Erővel (S) és 2-es Páncélátütéssel (AP) kell kidolgozni úgy, hogy rendelkeznek a Fedezék Negálás (Ignores Cover) különleges szabállyal. Typhust ne számold az okozott találatok számának megállapításakor. Az ebből a támadásból származó Sebeket nem lehet Typhusra osztani.

Pestis Zombik (Plague Zombies): Bármely Káosz Kultista osztag, amely ugyanabban a seregben van, mint Typhus átalakítható Pestis Zombikká. A Pestis Zombik olyan Káosz Kultisták, amelyek rendelkeznek a Rettenthetetlen (Fearless), Fájdalomtűrés (Feel No Pain) és a Lassú és Módszeres (Slow and Purposeful) különleges szabályokkal és nem vehetnek maguknak opciókat (kivéve a létszámnövelést). Csupán egyetlen közelharc fegyverrel vannak felszerelve - bármilyen lőfegyver is legyen náluk, azt csakis az ellenfél agyoncsapására használják!

Pszi használó: Typhus minden erejét **Nurgle** tanából köteles generálni.

Káosz Ereklük				
Halálkasza (Manreaper): <i>Ezt a rozsdás és gonosz kaszát abba a szennybe mártották, amely magának Nurglenek a trónjából fakad.</i>				
	Táv	S	AP	Típus
Halálkasza	--	+2	2	Közelharc, Démon F, Erő, Ormótlan

Lucius az Örökkévaló (Lucius the Eternal)

„Testvéreim! Üdvözöllek benneteket a lakomán! Mondjátok, ki lesz közületek az első fogás?”

Sok évezreddel ezelőtt Lucius egy Űrgárdista volt a Császár Fiai Légióban, aki a Primarkáját, Fulgrimot követve járta a galaxist a Császár nevében. Lemondva minden más örömről a harc kedvéért, Lucius büszkén viselt a csaták sebeit és hamarosan egyenértékűnek tekintette a fájdalmat a sikerrel.

Mire Hórusz maga mellé állította a Császár Fiait, Lucius már rég mély sebeket ejtett a saját arcán, fején és mellkasán, elcsúfítva ezzel a saját külsejét. Lucius lassan az örületbe süllyedt, a fejében suttogó hangok pedig egyre szélsőségesebb tettekre sarkalták azért, hogy végül ő lehessen a tökéletes kardforgató.

Lucius az után is kiemelkedően szolgálta a Primarkáját, hogy a Légió a Káosz hódolatába állt. Hihetetlen sebességgel és ügyességgel küzdött azokban a gladiátor harcokban, amelyeket Fulgrim rendezett miközben a Légió az egyik világról a másikra utazott. Lucius szinte sebezhetetlen volt, egy természeti erő, amit nem lehetett megfékezni. A bajnok egészen addig veretlen is maradt, amíg végezetül le nem győzte és meg nem ölte a hírhedt Cyrus Főparancsnok.



Slaanesh azonban nem hagyta, hogy egy ilyen ígéretes tanonc csak úgy a túlvilágra kerüljön. Az elkövetkezendő hetek folyamán Cyrus Parancsnok páncélja elkezdett megváltozni és átalakulni. Cyrus haja is elkezdett csomókban kihullani, az arcán pedig mély vágások kezdtek megjelenni. Hamarosan Lucius ismét teljes volt. Ez egyetlen dolog, ami maradt korábbi kivégzőjéből az egy sikoltó és eltorzult arc, ami örökké Lucius páncélját fogja ékesíteni.

Lucius ma már egy arrogáns mézárosként járja a galaxist, akit sosem lehet igazán megölni. Bárki, aki mégis megteszi és akár csak egy szikrányi büszkeséges is érez a tette iránt, hamar azon találja magát, hogy lassan és fájdalmasan átalakul Luciuussá. Azoknak az eltorzult arca, akik egykor legyőzték a mai napig ott sínylődnek Lucius páncélján, mérhetetlen önelégültséggel töltve el őt. A díszes szablyája és Hipertérbeli ostora galaxis szerte már több bajnok és király vérét is ontotta. Teljes magabiztossággal vezeti a Császár Fiainak csapatait és éppoly lelkesen fogadja a halált, mint ahogyan azt az ellenségei között osztogatja.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Lucius	7	5	4	4	3	6	3	10	3+

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Halál sziréna (Doom siren), energia kard (power sword), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Slaanesh Jele (Mark of Slaanesh), a Hosszú Háború Veteránjai.

Párbajbecsület (The Duellist's Pride): Amikor Lucius egy párbajban van, a Támadásainak (A) a száma megegyezik ellenfele Támadási Érékével (WS).

Káosz Ereklék

A Sikító Lelkek Páncélja (Armour of Shrieking Souls): Ez a barokk erőpáncél Lucius korábbi alakjainak sikoltó lelkeivel van tele.

Ez a páncél 3+-os páncélmentővel és 5+-os sebezhetetlenségi mentővel ruházza fel Luciuust. Továbbá minden sikeres páncél vagy sebezhetetlenségi mentőért, amit Lucius tesz a Harci szakaszban, az osztag (vagy modell, ha párbajban van), amely a Sebet okozta volna, azonnal elszenved egy 4-es Erejű (S), 2-es Páncélátütésű (AP) találatot, amely rendelkezik a Fedezék Negálás (Ignores Cover) különleges szabállyal is.

A Kínzás Ostora (Lash of Torment): Ez az ostor önálló akarattal rendelkezik és ráakaszodik Lucius ellenfeleire, mielőtt letépné a húst a csontjaikról.

A Kínzás Ostora 1-el csökkenti minden olyan modellnek a Támadásainak (A) számát (legfeljebb 1-re), amely talpérintkezésben van Luciuussal. Továbbá Lucius közelharci támadásai megkapják a Szagató (Shred) különleges szabályt.

Fabius Bile

„Ha az ember jó tetteknek szenteli az életét, akkor nem emlékszik majd rá senki. Ha viszont arra használja a zsenialitását, hogy fájdalmat és szenvedést okozzon millióknak, akkor a neve még évezredek múltán is visszacseng.”

Fabius Bilet az egész galaxisban gyűlölik és még a saját Légiónájától is elűzték. „Ősapának” nevezi magát, mert azt állítja, hogy megfejtette a Császár titkait a Primarkák létrehozásával kapcsolatban. Előzőleg a Császár Fiainak tagjaként, Bilet mindig is inkább az élet titkai nyugtázták le a halál helyett. A Lázadás ideje alatt is segítette a Légiónát Slaanesh karjaiba jutni. Átalakította ugyanis az idegrendszerüket, összekötve azt az érzelmek központjukkal, hogy minden stimuláló érzés szentségtelen örömet okozzon nekik.

Bile még azelőtt elhagyta a Terrát módosított követőivel, hogy Hórusz elesett volna. Bejárta a Birodalmat, felajánlva szolgálatait lázadó parancsnokoknak foglyokért, genetikai mintákért és ősi technológiákért cserébe. Sokan átkozták azt a napot, amikor hagyták, hogy Bile kísérletezzen a csapataikon, de végül a tetteit már legelvontabb mániákusok is túl visszataszítónak találták. Idővel azonban eljutott az Iszonyat Szemébe, ahol azoknak ajánlja fel szolgálatait, akik a legtöbbet fizetnek értük. Egy si vén világon rendezkedett be – egykor ez az Elda faj legbölcsebb és legnagyobb tagjainak adott otthont, de most már csak egy romlott hely volt, ahol szabadon járt fel-alá az örület.

Bile kémiai és genetikai tudását minden bolygó alátámaszthatja, ahol valaha is megfordult, mert mindenütt egy eltorzult mutánsokból álló csíkot hagyott maga után. Bile legtöbb kísérleti alanya meghal vagy annyira eldeformálódik, hogy azt kívánják, bár csak meghalának. Ám a módosított alanyai az emberi normánál sokkal nagyobb erővel rendelkeznek. Ezek Bile legbüszkébb lényei, az Új Emberek, amelyek a romlott művészetének az alapját képezik.

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

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), bolt pisztoly (bolt pistol), repesz gránát (frag grenades), krak gránát (krak grenades).

Különleges Szabályok: A Káosz Bajnoka, Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character), a Hosszú Háború Veteránjai.

Fejlesztett Harcosok (Enhanced Warriors): Egy Káosz Űrgárdista osztag (lásd a sereglistán), amely ugyanabban a seregben van, mint Fabius Bile kinevezhető Fejlesztett Harcosoknak. Az az osztag megkapja a Rettenthetetlen (Fearless) különleges szabályt és +1 Erőt (S) a játék végéig. Természetesen az, hogy utána milyen sors vár rájuk, már más kérdés...



Káosz Ereklék

A Boncoló (The Chirurgeon): Ez a mechanikus mellvért tele pókszerű karokkal és létfenntartó anyagokkal a tudomány és a sötét mágia gonosz keveréke.

A Boncoló +2 Támadást (A) és +1 Erőt (S) (ez már benne van a profiljában) és a Fájdalomtűrést (Feel No Pain) különleges szabályt adja Fabiusnak.

A Kínzás Botja (Rod of Torment): Ennek a Hipertér által létrehozott fegyvernek csupán a legkisebb érintése is olyan fájdalmat okoz, amit kevesen képesek csak elviselni.

	Táv	S	AP	Típus
A Kínzás Botja	--	Haszn	--	Közelharc, Azonnali Halál

Xyclos Fecskendő (Xyclos Needler): Ez a pisztoly egy nagyban módosított sebészeti eszköz, amely mérgezett nyilakat lő ki. A elkerülhetetlen következmény fájdalmas és ronda halál Bile célpontjainak.

	Táv	S	AP	Típus
Xyclos Fecskendő	18"	1	6	Roham 3 Mérgezett (2+)

A Tiltott Fegyvertár

A könyv ezen része sorolja fel a Káosz Ūrgárdisták által használt fegyvereket és a hozzájuk tartozó szabályokat. Az olyan felszerelést, amelyet egy nevezett különleges karakter visel a saját bejegyzésénél kerül leírásra a könyv Elveszettek és Elkárhozottak részében, a mindenki más által használható fegyverek és eszközök pedig itt kerülnek leírásra.

Közelharci Fegyverek

A következő Közelharci fegyverek szerepelnek az összesítő táblázatban. A rájuk vonatkozó szabályok a Warhammer 40.000 szabálykönyvben található.

Láncököl (Chainfist)	Erőököl
Közelharci fegyver (Close combat weapon)	(Power fist)
Erő fegyverek (Force weapons)	Energia fegyverek
Villámkarmok (Lightning claws)	(Power weapons)
	Viharkalapács (Thunder hammer)

Láncbalta (Chainaxe)

A lánc kard egy brutális változata, amely Hórusz Lázadása alatt fogantatott. A feje borotvaéles fogakkal van tele, amely könnyedén átrágja magát a páncélon, hogy beleharaphasson az alatta lévő védtelen húsba.

	Táv	S	AP	Típus
Láncbalta	--	Haszn	4	Közelharci



Pestis Penge (Plague Knife)

A Pestis Gárdisták által használt hosszú török a leghalálosabb mérgekkel vannak átitatva. A foratóik szerint mindegyiket maga Nurgle áldotta meg, mert az általuk terjesztett rothadás olyannyira erőteljes, hogy még a legnagyobb szörnyeket is pillanatok alatt képes leteríteni.

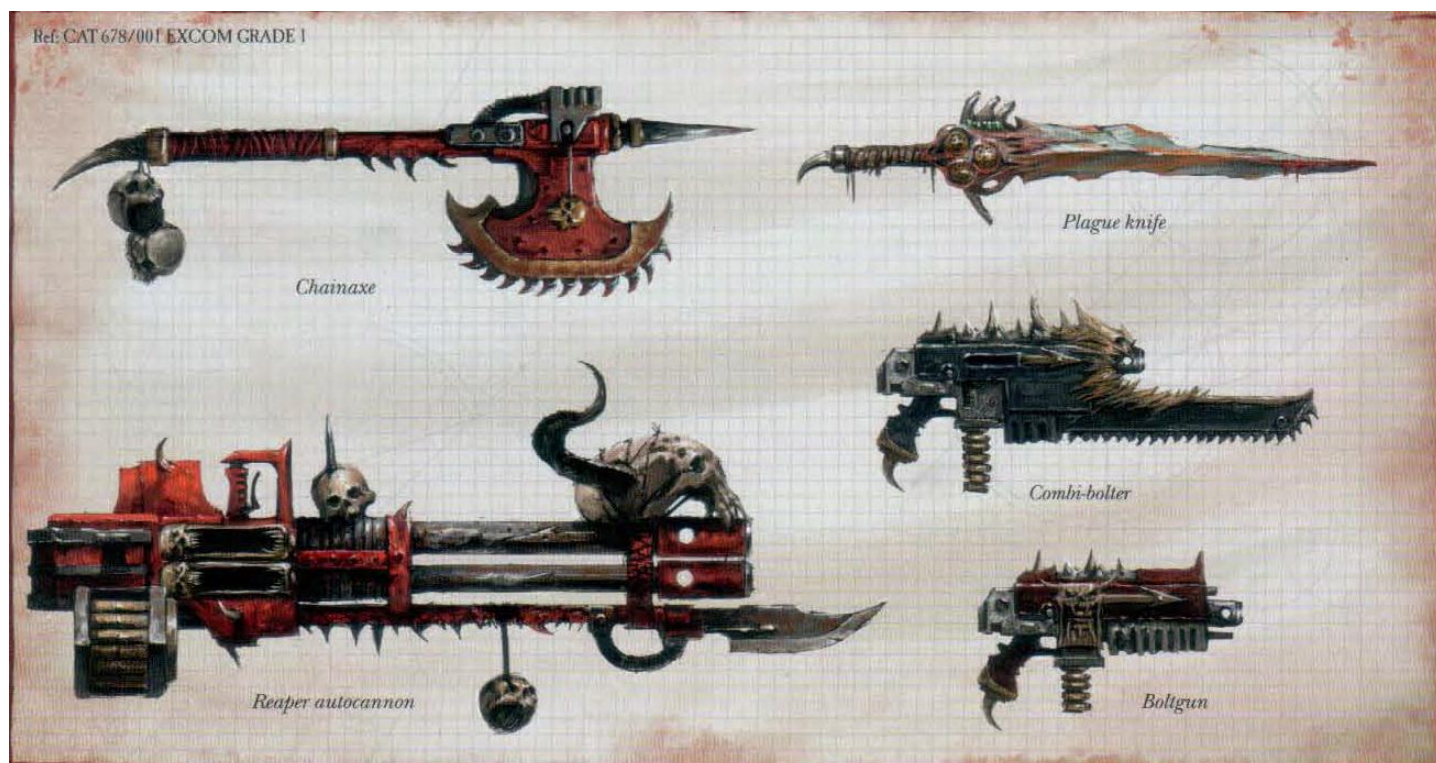
	Táv	S	AP	Típus
Pestis Penge	--	Haszn	--	Közelharci, Méregzett (4+)

Energia Korbács (Power Scourge)

Az energia korbács egy több részből álló, pengés eszköz, amelyből csak úgy áramlik az energia. A harcban az ostor oda-vissza csapkod, szétcincálva mindenkit, aki a közelébe mer kerülni.

	Táv	S	AP	Típus
Energia Korbács	--	8	2	Közelharci, Korbács

Korbács: Ha egy vagy több ellenséges modell is talpérntkezésben van egy Korbács fegyver viselőjével a Harci szakasz kezdetekor, akkor dobj D3-al és csökkentsd azoknak a modelleknek a Támadási értékét (WS) a kidobott mennyiséggel (legfeljebb 1-re) a fázis végéig.



Távolsági Fegyverek

A következő Távolsági fegyverek szerepelnek az összesítő táblázatban. A rájuk vonatkozó szabályok a Warhammer 40.000 szabálykönyvben található.

Automata ágyú (Autocannon)	Nehéz Lángszóró (Heavy Flamer)
Automata puska (Autogun)	Nehéz gépágyú (Heavy stubber)
Automata pisztoly (Auto pistol)	Lézerágyú (Lascannon)
Rohamágyú (Assault cannon)	Melta puska (Meltagun)
Harci ágyú (Battle cannon)	Rakétavető (Missile launcher)
Bolter (Boltgun)	Multi-melta Plazma ágyú
Bolt pisztoly (Bolt pistol)	(Plasma cannon) Plazma puska
Kombi fegyverek (Combi-weapons)	(Plasma gun) Plazma pisztoly
Lángszóró (Flamer)	(Plasma pistol)
Nehéz bolter (Heavy bolter)	Sörétes (Shotgun)

Pokolszóró (Baleflamer)

A Démon Gépek néha olyan kiömlő nyílásokkal vannak felszerelve, amelyen keresztül az ellenfél nyakába zúdíthatják a bennük fortyogó Démoni tüzet.

	Táv	S	AP	Típus
Pokolszóró	Sablon	6	3	Nehéz 1, Lélektűz, Zuhatag

Kombi Bolter (Combi-bolter)

Lényegét tekintve egy ikercsatolt bolter, a kombi bolter bizonyult Hórusz Lázadás alatt a taktikailag legrugalmasabb fegyvernek az Űrgárdista Terminátorok kezében. Ugyan a lojalista Űrgárdisták kifejlesztették belőle a viharvetőt, az Áruló Légiók köreiből még mindig gyakran látni kombi boltereket.

	Táv	S	AP	Típus
Kombi bolter	24"	4	5	Gyorstüzelő, Ikercsatolt

Romboló ágyú (Demolisher cannon)

A roboló ágyú egy rövid hatótávolságú, de pusztító erejű ostrom fegyver, amit ellenséges erődök és bunkerek áttörésére terveztek. Az élő lényekre gyakorolt hatása azonban rémisztően halálos.

	Táv	S	AP	Típus
Romboló ágyú	24"	10	2	Tüzérség 1, Nagy Robbanás

Ektoplazma ágyú (Ectoplasma cannon)

Az ektoplazma ágyúk nyers Hipertér energiát engednek szabadjára egy fűlsüketítő sikoly kíséretében. Az ilyen energiák kezelése azonban néha a használóra is ugyanakkora veszélyt jelent, mint a célpontra.

	Táv	S	AP	Típus
Ektoplazma ágyú	24"	8	2	Nehéz 1, Robbanás, Túlmelepszik

Hádész automata ágyú (Hades autocannon)

A hádész automata ágyút a leggyakrabban a Technomanták által kreált Démon Gépeke láttni. Hat csövük van és félelmetes mennyiségű tüzet tudnak szabadjára engedni. Ez általában elég ahhoz, hogy elpusztítson több gyalogsági osztagot vagy akár néhány jól páncélozott célpontot is.

	Táv	S	AP	Típus
Hádész automata ágyú	36"	8	4	Nehéz 4, Tüzérségi Sokk

Kaszás automata ágyú (Reaper autocannon)

Van egy Kaszásnak nevezett, dupla csövű automata ágyú, amelyet már nem használnak a Császár seregei. Általában a Káosz terminátorok használják, hogy félelmetes mennyiségű tüzet zúdítsanak az ellenfelük irányába, lekaszálva bárkit, aki belekerül a célkeresztjükbe.

	Táv	S	AP	Típus
Kaszás automata ágyú	36"	7	4	Nehéz 2, Ikercsatolt

Hang Gárdista Hang Fegyverek (Sonic Weapons)

Hangágyú (Blastmaster): A hangágyú egy olyan koncentrált hangot ad ki, amelytől szétszakadnak az áldozat belső szervei. A frekvencia változtatásával viszont a hatások is módosíthatóak.

	Táv	S	AP	Típus
Változó frekvencia	36"	5	4	Roham 2, Fedezék Negálás, Tüzérségi Sokk
Egységes frekvencia	48"	8	3	Nehéz 1, Robbanás, Fedezék Negálás, Tüzérségi Sokk

Halál Sziréna (Doom Siren): A halál sziréna tényleg egy bizarr fegyver – egy csövekből és erősítőkből álló szerkezet, amely pusztító hanghullámokká fokozza a Zaj Gárdista harci kiáltásait.

	Táv	S	AP	Típus
Halál Sziréna	Sablon	5	2	Roham 1

Hangvető (Sonic blaster): A hangvető képes rövid hanghullámokkal vagy hosszabb sikolyokkal is darabokra tépni áldozatát.

	Táv	S	AP	Típus
Hangvető	24"	4	5	Sortüzelő 2/3, Fedezék Negálás

Különleges Felszerelés

A következő felszerésekre vonatkozó szabályok a Warhammer 40.000 szabálykönyvben találhatóak.

Repesz gránátok (Frag grenades)*	Krak gránátok (Krak grenades)
*Íásd a roham gránátoknál	Melta bomba (Melta bomb)

Métely Gránátok (Blight Grenades)

A métely gránátok a Pestis Gárdisták ellenfeleinek üreges feje, amelyet megtöltöttek halálos mérgekkel és lezártak ősi viasszal, hogy becsapódáskor széthasadjanak.

Csak Nurgle Jelével rendelkező modellek. A Métely gránátok egyszerre számítanak roham és védelmi gránátoknak is.

Káosz Motorok (Chaos Bikes)

A Káosz Motorok hihetetlenül strapabíró és sokoldalú harci platformok, amelyek képesek mozgás közben is lőni és közelharcba rohamozni.

A Káosz Motorral rendelkező modellek egységtípusa Motor (Bike) lesz, ahogy az a Warhammer 40.000 szabálykönyvben szerepel. A Káosz Motor egy ikercsatolt bolterrel van felszerelve.

Infernó Lövedék (Inferno Bolts)

Az Ezer Ifjak által kilőtt lövedékeket olyan mágikus energiák járáják át, amelyek bármilyen páncélt képesek megolvasztani.

Az infernó lövedékkel rendelkező bolterek vagy bolt pisztolyok páncélatütése (AP) 3 lesz.

Káosz Ikonok

A Sötét Istenek követői által hordott ikonok mágnesként vonzzák magukhoz a Hipertér energiáit.

A közelharc eredményének meghatározásakor adj hozzá egyet az eredményedhez, ha van egy vagy több baráti Káosz Ikonos modell ugyanabban a közelharcban. A Káosz Ikonok a lent felsorolt további hatásokkal is bírnak.

A Harag Ikonja (Icon of Wrath)

A Vér Isten haragja forrong azokban, akik eme ikon árnyékában állnak, arra ösztönözve őket, hogy vessék magukat a harc sűrűjébe.

Csak Khorne Jelével rendelkező osztagok. Minden modell, amely rendelkezik Khorne Jeléve az ilyen ikonnal felszerelt osztagba, megkapja az Ádáz Roham (Furious Charge) különleges szabályt. A rohamtáv meghatározásakor az ilyen ikonnal felszerelt osztag újradobhatja a eredményt.

A Lángok Ikonja (Icon of Flame)

Mágikus energiák lengik körbe az ikont, feltűzelve a hűségesek fegyvereit.

Csak Tzeentch Jelével rendelkező osztagok. Minden modell boltere, kombi boltere, nehéz boltere és bolt pisztolya, amely rendelkezik Tzeentch Jeléve az ilyen ikonnal felszerelt osztagba, megkapja a Lélektűz (Soul Blaze) különleges szabályt.

Mechacsápok (Mechatendrils)

Az Adeptus Astartes Techno Gárdistáinak szervo vértjeire hasonlítva ezeket az csápokat a Káosz Technomanták viselik vagy építik be magukba.

A Mechacsápok +2 Támadást (A) ad a viselőjének. A mechacsápok ezen felül tartalmaznak egy beépített melta puskát és egy lángszórót is. A lövési fázisban a Technomanta lőhet mindkét mechacsáp vagy egy mechacsáp és egy másik fegyverrel.

Ugrósák (Jump Pack)

Az ugrósákok még a nehéz erőpáncélt is képesek elemelni a földtől és az ilyen eszközzel felszerelt harcos át tud kelni jóformán minden akadályon mielőtt ellenfelébe csapódna.

Az Ugrósákkal rendelkező modellek egységtípusa Ugrósákos (Jump) lesz, ahogy az a Warhammer 40.000 szabálykönyvben szerepel.

A Romlás Pecsétje (Sigil of Corruption)

Amikor egy Káosz Nagyúr a Sötét Istenek kegyére tesz szert, a rajta lévő romlott jelképek démoni energiákkal töltődnek fel és megóvják őt.

A Romlás Pecsétjével rendelkező modell 4+-os sebezhetetlenségi mentőt kap.

A Kétségbeesés Ikonja (Icon of Despair)

Az ikont egy reménytelenséget és betegséget árasztó légkör veszi körül, amely a közeli ellenfelek gondolatait a hamarosan bekövetkező halálukra tereli.

Csak Nurgle Jelével rendelkező osztagok. Minden modell, amely rendelkezik Nurgle Jeléve az ilyen ikonnal felszerelt osztagba, megkapja a Félelem (Fear) különleges szabályt.

A Mértéktelenség Ikonja (Icon of Excess)

Ez az ikon arra ösztönzi a körülötte lévőket, hogy újabbnál újabb élvezeteket keressenek amíg a testük el nem porlad.

Csak Slaanesh Jelével rendelkező osztagok. Minden modell, amely rendelkezik Slaanesh Jeléve az ilyen ikonnal felszerelt osztagba, megkapja a Fájdalomtűrés (Feel no Pain) különleges szabályt.

A Bosszú Ikonja (Icon of Vengeance)

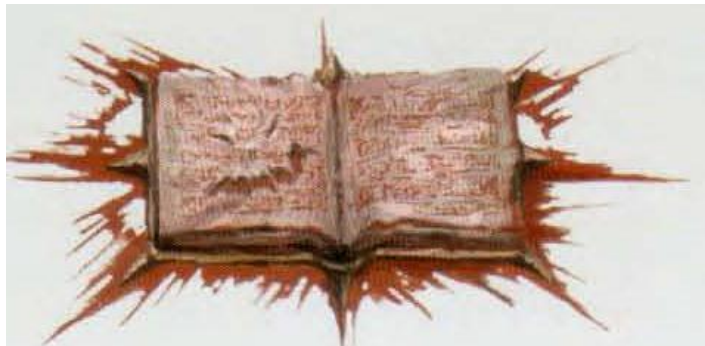
Ezek az ikonok fényesen ragyognak a Hipertérben, oda vonzva a Káosz gonosz energiáit azokhoz, akik viselik, arra sarkalva őket, hogy halált megvető bátorsággal orozzák el a győzelmet a Hulla isten követőitől.

Minden modell, amely az ilyen ikonnal felszerelt osztag tagja, megkapja a Rettenthetetlen (Fearless) különleges szabályt.

A Sötét Dicsőség Aurája (Aura of Dark Glory)

A Káosz egyes bajnokaira olyan áldást kaptak uruktól, amely megóvja őket a sérülésektől. Lehet, hogy erős energia mező veszi körbe őket vagy csak egyszerűen kitérnek az útjukból a lövedékek, de az biztos, hogy a Sötét Istenek vigyáznak az rá.

A Sötét Dicsőség Aurájával rendelkező modell 5+-os sebezhetetlenségi mentőt kap.



Harci Familiáris (Combat Familiar)

Egy harci familiáris szinte bármilyen alakot felvehet, legyen az egy vérszomjas fenevad, egy emberi szolga vagy számtalan más létforma egyike.

A harci familiárisal rendelkező modell két extra Közelharc Támadást (A) tehet 4-es Erővel (S) és – Páncélatütéssel (AP). A harci familiárist mindig úgy kell tekinteni, mintha a gazdájával egy talpon lenne. Ha szeretnéd, akkor jelölheted külön modellel, viszont az nem lesz semmilyen szempontból része a játéknak. Ha útba kerül, egyszerűen tedd arrébb.

A Mutálódás Ajándéka (Gift of Mutation)

A Sötét Istenek megajándékozták bajnokukat egy baljóslatú ajándékkal, ami ugyanolyan eséllyel lehet egy borotvaéles penge, mint egy haszontalanul elhelyezett nyelv.

Felrakás előtt dobj a Káosz Áldás táblázaton az ilyen Káosz Jutalommal rendelkező modellnek és jegyezd le az eredményt a sereglistán. Az Ivadékság és Sötét Felemelkedés eredményeket hagyd figyelmen kívül. A modell a játék végéig megtartja a "jutalmát".

Savas Vér (Ichor Blood)

Nem vér az, ami átjárja a bajnok ereit, hanem valamilyen halálos folyadék.

Bármely osztag, amely egy vagy több mentetlen Sebet okoz egy Savas Vérral rendelkező modellnek a Harci szakaszban, azonnal elszenved egy 3-as Erejű (S), 4-es Páncélatütésű (AP) találatot minden okozott Seb után.

Varázs Familiáris (Spell Familiar)

A varázs familiárisok lehetnek pszi erőből álló vagy pszi erővel átjárt lények. Bármilyen formát ölthetnek ugyan, de általában valamilyenapró, izgága teremtményként jelennek meg.

A varázs familiárisal rendelkező modell újradobhatja a rontott Pszi tesztjeit. A varázs familiárist mindig úgy kell tekinteni, mintha a gazdájával egy talpon lenne. Ha szeretnéd, akkor jelölheted külön modellel, viszont az nem lesz semmilyen szempontból része a játéknak. Ha útba kerül, egyszerűen tedd arrébb.

Démoni Hátasok

A démoni hátasok a Káosz Istenek ajándékai és mindegyikük a bajnok rangját hivatott jelképezni. Szentségtelen erővel ruházzák fel lovasaikat, ahogy széleseben a csatába viszik őket.

Csak a Gyalogsági (Infantry) modellek választhatnak maguknak démoni hátasokat és azt is csak akkor, ha rendelkeznek a hozzá tartozó Káosz Isten Jelével.

Khorne Pusztítója (Juggernaut of Khorne): A bajnok egy dühöngő szörnyeteg tetején száll csatába.

A modell +1 Állóképességet (T), +1 Sebpontot (W) és +1 Támadást (A) kap, valamint az egységtípusa Lovasság (Cavarly) lesz (a részleteket lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben).

Tzeentch Lemeze (Disk of Tzeentch): A bajnok egy egy démoni húsból álló lemezen száll.

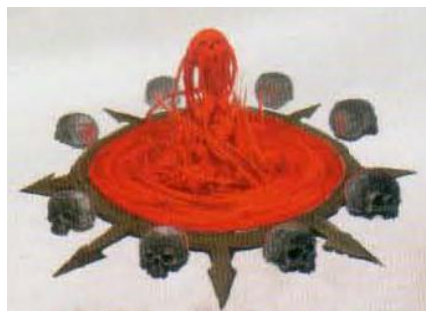
A modell +1 Támadást (A) kap és az egységtípusa Sugármotor (Jetbike) lesz (a részleteket lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben).

Nurgle Hintója (Palanquin of Nurgle): A bajnokot egy tucatnyi nevetgélő, rothadó Nurgling viszi a csatába.

A modell +2 Sebpontot (W) és +1 Támadást (A) kap a Nagyon Testes (Very Bulky) különleges szabály mellett.

Slaanesh Paripája (Steed of Slaanesh): A bajnok hosszú lábú és hajlékony paripája széleseben viszi őt az ellenfele felé.

A modell +1 Támadást (A) kap és hozzáad +3"-et a Futásaihoz. Továbbá megkapja az Éles Érzékek (Acute Senses) és a Bekerítés (Outflank) különleges szabályokat, valamint az egységtípusa Lovasság (Cavarly) lesz (a részleteket lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben).



Fémhús (Fleshmetal)

Izom, szövet és edzett acél összefonódásaként a fémhús rideg burokként veszi körbe a Káosz azon követőit, akiknek a teste egybeolvadt a páncéljukkal.

A Fémhús 2+-os páncélmentőt biztosít.

Improvizált Páncél (Improvised Armour)

A Káosz Kultisták azzal szerelik fel magukat, amiket össze tudnak kaparni. A páncéljuk pedig vaslapok, bőrszíjak és rongydarabok egyvelege. Ez viszont nem sok védelmet biztosít számukra.

Az improvizált páncél 6+-os páncélmentőt biztosít.

Káosz Jármű Felszerelések

A következő jármű felszerelések szabályai a Warhammer 40.000 szabálykönyvben találhatóak:

Kombi fegyverek (Combi-weapons)	Reflektor (Searchlight)
Toló lap (Dozer blade)	Füstgránátok (Smoke launchers)
Extra páncél (Extra armour)	

Kombi bolter (Cimbi-bolter)

Lásd a kombi bolter bejegyzését a távolsági fegyvereknél.

Démoni Megszállás (Daemonic Possession)

A jármű személyzetét felváltotta egy csapat démon.

A jármű Célzó értéke (BS) 3-re csökken. Ezen kívül ignorálja a Megrendült Személyzet (Crew Shaken) és a Kábult Személyzet (Crew Stunned) hatásokat egy 2+-os dobás esetén. A benne utazó egységekre azonban rendesen érvényesülnek ezek a hatások.

Dobj D6-al minden alkalommal, amikor egy osztag beszáll egy démoni megszállással felszerelt járműbe (beleértve az első köröd elején, ha egy ilyen járműben kezdte az osztag a játékot). 1-es dobás esetén a járműben rejlő Démon felfal egy véletlenszerűen kiválasztott modellt az osztagból – vedd le azt veszteségként mindenféle mentődobás lehetősége nélkül. A jármű ez után visszanyer egy korábban elvesztett Szerkezeti Pontot (HP).

Pusztító Pengék (Destroyer Blades)

A jármű külseje tele van hegyes pengékkel és dárdákkal.

Bármely osztag, amelyet Tank Sokkol egy ilyen felszereléssel rendelkező jármű, elszenved D6 5-ös Erejű (S) – Páncélátütésű (AP) találatot. Ha azonban az osztag úgy dönt, hogy Dicsőség vagy Halál (Death or Glory) támadást hajt végre, akkor e helyett 2D6 D6 5-ös Erejű (S) – Páncélátütésű (AP) találatot kap.

Gyászbemondó (Dirge Caster)

Ez az eszköz demoralizálja és összezavarja a közeli ellenfeleket.

A 6"-en belüli ellenséges osztagok nem adhatnak le Védelmi Tüzet (Overwatch).

Erőpáncél (Power Armour)

A Káosz által megfertőzött erőpáncél nagy hatalmat ad ugyan, de idővel olyan réteggé válik, amit sosem lehet eltávolítani.

Az erőpáncél 3+-os páncélmentőt biztosít.

Terminátor Páncél (Terminator Armour)

A szervo kisegítő Terminátor páncél egy mozgó tank védelmét biztosítja – és gyakran a hozzá illő fegyverzetet is.

A Terminátor páncél 2+-os páncélmentőt és 5+-os sebezhetetlenségi mentőt biztosít. Továbbá felruházta a viselőt a Testes (Bulky), Rajtaütés (Deep Strike) és rendíthetetlen (Relentless) különleges szabályokkal is, de nem tudnak Előretörést (Sweeping Advance) végrehajtani.

Tűzvető (Havoc Launcher)

A tűzvetők egy sor robbanó rakétát lőnek ki.

	Táv	S	AP	Típus	
Tűzvető	48"	5	5	Nehéz	1,
				Robbanás,	
				Ikercsatolt	

Démoncsápok (Lasher Tendrils)

Ezek a fém csápok szorosan az áldozatuk köré tekerednek.

Mindegyik adag démoncsáp 1-el csökkenti minden olyan (baráti és ellenséges) modell Támadásainak (A) a számát (legfeljebb 1-re), amely talpérintkezésben van a viselővel. Több csáp hatása összeadódik.

Például: egy modell talpérintkezésben van két olyan Zúzóval, amelyek mindegyike fel van szerelve egy adag Démoncsáppal. e Emiatt a modellnek 4-el kevesebb Támadása (A) van.

Magma Vágók (Magma Cutters)

Ezeket az ipari szerszámokat átalakították arra, hogy öljenek.

Ha egy Zúzó (Maulerfiend) legalább egy támadásával talál a Harci szakaszban, akkor azonnal tehet egy további támadást valamelyik magma vágójával az eltalált modellek ellen. Ha viszont minden támadásával talál, akkor két további támadást tehet a magma vágóival az eltalált modellek ellen. Ezek a támadások automatikusan találnak és az 1-es Kezdeményezési Foknál kell kidolgozni őket a következő profillal:

	Táv	S	AP	Típus
Magma vágók	--	8	1	Páncéltörő

Ostrom Pajzs (Siege Shield)

Az ostrom pajzsos járművek képesek minden terepen átgázolni.

Egy ostrom pajzsos jármű automatán átmegy a Veszélyes Terep (Dangerous Terrain) teszteken.

Hipertűzköpiők (Warpflame Gargoyles)

A jármű fegyvereinek csöve természetellenes fénnel izzanak.

A jármű minden fegyvere megkapja a Lélektűz (Soul Blaze) különleges szabályt.

Káosz Ereklék

A Káosz Ereklék hihetetlenül ritka tárgyak, amelyeknek birtoklásáért a Káosz bajnokai bármennyig képesek elmenni – maga Abaddon egy egész Fekete Hadjáratot indított azért, hogy megszerezze a Démon kardot, Drach'nyent. Seregenként csak egy választható mindegyik tárgyból – ezek mindegyikéből csak egy van a galaxisban!

A Vad Düh Baltája (Axe of Blind Fury)

Ennek a hírhedt baltának a belsejébe egy Nagyobb Démon van bebörtönözve. Folyamatosan harcol az örök szolgasága ellen, ami elképzelhetetlen vérontással jár az ellenféllel és néha magával a használóval szemben.

Csak Khorne Jelével rendelkező modellek vagy Khorne Démonjai

	Táv	S	AP	Típus
A Vad Düh Baltája	--	+2	2	Közelharci, Vakság, Démon Fegyver

Vakság: A Vad Düh Baltájának viselője -1 Támadási értékkel (WS) és Célzó értékkel (BS) rendelkezik, valamint megkapja az Őrjöngés (Rage) különleges szabályt.

A Fekete Buzogány (The Black Mace)

Ezt a buzogányt úgy tartják, hogy mindegyik Démon Primarka megátkozta. Bárki, akit eltalálnak vele, azon nyomban összeesik, az átok pedig robbanásszerűen továbbterjed.

	Táv	S	AP	Típus
A Fekete Buzogány	--	Haszn	4	Közelharci, Átkozott, Démon Fegyver, Húsevő

Átkozott: Ha egy modell elszenved egy mentetlen Sebet a Fekete Buzogánytól, azonnal Állóképesség (T) tesztet kell tennie. Ha a teszt sikertelen, akkor a modellt le kell venni veszteséggént mindenféle mentődobás lehetősége nélkül. Továbbá a fázis végén minden olyan ellenséges, nem jármű modell, amely 3"-en belül van a viselőtől és nem szenvedett el egy mentetlen Sebet a Fekete Buzogánytól szintén köteles Állóképesség (T) tesztet tenni. Bármely modellt, amely elvétí a tesztet le kell venni veszteséggént mindenféle mentődobás lehetősége nélkül.

Skalathrax Égő Jele (Burning Brand of Skalathrax)

Khârn az Áruló használta ezt a lángszórót a Skalathraxon. Ugyan egyesek azt mondják, hogy Tzeentchi, sokan mégis Khorne ereklékjének tekintik.

	Táv	S	AP	Típus
Skalathrax Égő Jele	Sablon	4	3	Roham 1, Zuhatag, Lélektűz

Dimenzionális Kulcs (Dimensional Key)

Ezt az ősi kulcsot egy Démon Herceg combcsontjából faragták és egy haldokló harcos szívébe döfve képes feltárni a világok közötti akadályokat és vezetni a Hípertérben azokat, akik a harcmező felé tartanak.

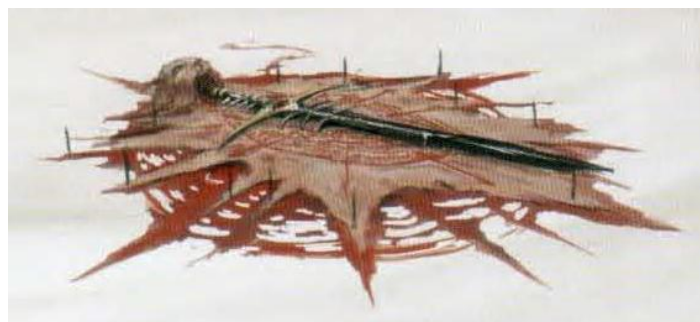
Amikor a viselő megöl egy modellt a Harci szakaszban, akkor azonnal aktiválhatja a Kulcs erejét. Onnantól kezdve minden ellenséges modell, amely a viselőtől 12"-en belül kezd bármilyen fázist minden terepet veszélyes és nehéz terepnek tekint abban a fázisban. Továbbá azon osztagok, amelyek ebből a seregkönyvből származnak és a Kulcs erejének aktiválása után érkezéne Rajtaütéssel (Deep Strike), nem szóródnak.

A Gyilkos Kard (The Murder Sword)

Ez a kard olyan halálos sebet ejt, hogy a szóbeszéd alapján ugyanezzel a fegyverrel terítették le Hórusz Hadurat Davin holdjának mocsarainál.

	Táv	S	AP	Típus
A Gyilkos Kard	--	Haszn	3	Közelharci, Gyilkos

Gyilkos: Az első köröd kezdete előtt ki kell jelölnöd egy ellenséges karaktert a Gyilkos Kard viselőjének célpontjaként (ez lehet akár tartalékban lévő is, de mindig közöld ellenfeleddel, hogy kit választottál!). Amíg a kard forgatója talpérinkezésben van a kijelölt célponttal, a Gyilkos Kard Ereje (S) *2, a Páncélatütése (AP) pedig 1 lesz és megkapja az Azonnali Halál (Instant Death) különleges szabályt.



Magnus Tekercsei (The Scrolls of Magnus)

Ezek a tekercsek tartalmazzák az Ezer Ifjak Primarkája által összegyűjtött mágikus tudás egy részét. Azonban senki sem birtokolja őket túl sokáig anélkül, hogy meg ne örülnének, mert a tekercseknek önálló, gonosz akarata van.

Csak Tzeentch Jelével rendelkező modellek. Minden köre elején, Magnus Tekercseinek hordozója dönthet úgy, hogy egy újabb psi erővel gazdagodik a játék végéig. Ehhez dobj D6-al az alábbi táblázaton, hogy melyik tanból kapja a varázslatot. Ez után generálj abból a tanból úgy egy képességet, mintha egy 1. Szintű (Mastery level 1) Psi használónak dobnál, de azzal a különbséggel, hogy most nem cserélheted le a kapott erőt a tan elsődleges képességére (Primaris Power). Ha az eredmény egy olyan képessége, amit a használó már ismer, akkor dobj újra az alábbi táblázaton. Azonban minden alkalommal, amikor a viselő az alábbi táblázaton dob (beleértve az újradobásokat is), a Tekercsek titkai megostromolják az elméjét – azonnal elszenved egy olyan 3-as Erejű (S), 1-es Páncélatütésű (AP) találatot, amely rendelkezik a Fedezék Negálás (Ignores Cover) különleges szabállyal is.

D6	Psi Tan
1	Tűzgyújtás (Pyromancy)
2	Bioenergetika (Biomancy)
3	Telepátia (Telepathy)
4	Tzeentch
5	Telekinézis (Telekinesis)
6	Jövendölés (Divination)



Pszi Erők (Psychic Powers)

A Káosz bajnokai közül néhány kiválasztott olyannyira eggyé vált testileg és lelkileg is a Hipertérrel, hogy képesek isteneik hatalmának egy parányi részét az anyagi világba áramoltatni. Ezek a boszorkányok és varázslók azonban sokkal veszélyesebbek, mint a Birodalom megzabolázott és mentálisan összeroncolt pszi használói, mivel félelem nélkül használják a Hipertér erejét.

Pszi Erők Generálása

Bizonyos Káosz Űrgárdista karakterek Pszi használók és így hozzáférnek egy vagy több pszi erőhöz. A Káosz Űrgárdista Pszi használóknak a **Bioenergetika** (Biomancy), **Tűzgyújtás** (Pyromancy) és **Telepátia** (Telepathy) tanokhoz van hozzáférésük. A Pszi használó minden szintje (Mastery Level) után dobhat egy kockával a számára elérhető táblázatok bármelyikén. Ha azonban a Pszi használó egy bizonyos Káosz Jellel rendelkezik vagy egy adott Káosz Isten Démonja, akkor legalább egy, de legfeljebb a megengedett képességeiknek a felét az adott isten táblázatából kell kidobniuk.

Például: Egy Tzeentch Jelével rendelkező, 3. szintű Varázsló dobhat egyszer a Bioenergetika, egyszer a Tűzgyújtás és egyszer Tzeentch táblázatán, ha úgy kívánja. Azonban dönthet úgy is, hogy kétszer dob Tzeentch táblázatán és csak egyszer a Bioenergetika, Tűzgyújtás vagy Telepátia táblázatok valamelyikén.

Ugyan a Varázsló köteles legalább egy erőt Tzeentch Tanából generálnia, nem választhat onnan többet, mint két képességet.

Tzeentch Tana

Elsődleges Képesség

Tzeentch Tüze **Pszi Pont 1**

A pszi használó egy lila és kék lángokból álló tűzvihart idéz meg, amely átváltoztatja az áldozatait vérszomjas Démonokká.

Tzeentch Tüze egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a következő profillal:

	Táv	S	AP	Típus
Tzeentch Tüze	24"	D6+1	--	Roham 1, Robbanás, Infernó

Infernó: Minden modell után, amelyet Tzeentch Tüze miatt kell levenni veszteségként, az osztag maradéka azonnal elszenved D3 darab 3-as Erejű (S), - Páncélatütésű (AP) találatot. Ezek viszont már nem generálnak extra támadásokat.

1-2. Mutáció **Pszi Pont 1**

A pszi használó ráteszi a kezét a dicsőségre kiválasztott harcosra, átítatva őt a Káosz változtató erejével, amíg a teste cseppfolyóssá nem válik.

Ez egy **Áldás** (Blessing), amely egyetlen, 2"-en belüli, baráti karaktert céloz meg. A kiválasztott karakter elszenved egy 4-es Erejű (S), - Páncélatütésű (AP) találatot. Ha túléli, akkor azonnal dobnia kell a Káosz Áldás táblázaton (újradobva a Sötét Felemelkedés és az Ivadékság eredményeket) a Káosz Bajnokai szabálynak megfelelően.



3-4. Halálsugár **Pszi pont 1**

A pszi használó egy nyers energiából álló sugarat lő ki. Bárki, akit a célpont közelében van félelmetes erővel vetődik hátra a bekövetkező robbanás hatására.

A Halálsugár egy **Sugár** (Beam) típusú erő a következő profillal:

	Táv	S	AP	Típus
Halálsugár	18"	8	1	Roham 1, Detonáció

Detonáció: Ha a Halálsugár által szenved el egy jármű Robbanás! (Explodes!) hatást, akkor 2D6-al határozd meg a robbanás méretét.

5-6. A Káosz Lehelete **Pszi pont 2**

A pszi használó mély lélegzetet vesz, magába szívva a harcmező negatív energiáit, amelyeket utána egy mérgező felhő formájában fúj ki.

A Káosz Lehelete egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a következő profillal:

	Táv	S	AP	Típus
A Káosz Lehelete	Sablon	1	2	Roham 1, Rothadás, Mérgezett (4+)

Rothadás: Ne dobj páncélatütést a sablon által érintett járművek ellen. E helyett azok egy 4+-os D6 dobás esetén elszenvednek egy lecsúszó (glancing) találatot.

Nurgle Tana

Elsődleges Képesség

Nurgle RothadásaPszi Pont 1
A pszi használó egy lélekrohasztó felhőt bocsát ki magából.

Nurgle Rothadása egy **Nova** típusú erő a lenti profillal. Megjegyzendő, hogy Nurgle Démonjai és a Nurgle Jelével rendelkező modellekre nem hat az erő – épp ellenkezőleg, meglehetősen üdítőnek tartják!

	Táv	S	AP	Típus
Nurgle Rothadása	6"	2	5	Roham D6+1 Mérgezett (4+)

1-2. Fegyver VírusPszi Pont 1
A pszi használó megosztja istene jóindulatát ellenfeivel úgy, hogy megfertőzi a fegyvereiket egy vírussal.

Ez egy **Átok** (Malediction), amely egy 24"-en belüli ellenséges osztagot céloz meg. A célpont osztag minden távolsági fegyvere megkapja a Túlmelegszik (Gets Hot) különleges szabályt, amíg az erő hat.

3-4. A Fertőzés AjándékaPszi pont 1
A pszi használó fertőző gázokkal és rothadó legyekkel osztja meg Nurgle áldását az ellenfeivel.

A Halálsugár egy **Átok** (Malediction) típusú erő, amely egy 48"-en belüli ellenséges osztagot céloz meg. Dobj az alábbi táblázaton, hogy milyen hatással van a képesség a célpont osztag minden modelljére addig, amíg az erő tart. Több ilyen erő hatásai összeadódnak.

D3	Betegség
1	Légyraj: -1 Támadás (A) és a Leplezett (Shrouded) különleges szabály.
2	Izomsorvadás: -1 Erő (S) és nem Futhatnak.
3	Bomlasztó Fájdalom: -1 Erő (S) és -1 Állóképesség (T)

5-6. Pestis SzélPszi pont 2
A pszi használó egy pestises szelet bőfög fel, amely átjárja az ellenfeleit.

A Pestis Szél egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a következő profillal:

	Táv	S	AP	Típus
Pestis Szél	12"	1	2	Roham 1, Nagy Robbanás, Mérgezett (4+)

Slaanesh Tana

Elsődleges Képesség

Érzéki TúlterhelésPszi Pont 1
A pszi használó kinyúl az elméjével, hogy túlterhelje ellenfelei érzékszerveit.

Az Érzéki Túlterhelés egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a következő profillal:

	Táv	S	AP	Típus
Érzéki Túlterhelés	24"	4	4	Roham 4, Vakítás, Sokkoló, Tüzérségi Sokk

1-2. Hisztérikus ÖrjögésPszi Pont 1
A pszi használó feltűzeli követőit, hogy azok még buzgóbban keressenek újabb élvezetek és pusztítás után.

Ez egy **Áldás** (Blessing), amely egy 12"-en belüli baráti, nem jármű osztagot céloz meg. A célpont osztag dob az alábbi táblázaton, hogy milyen hatással van a benne lévő modellekre a varázslat, amíg az hat.

D3	Módosított Állapot
1	Érzéki Töltés: +1 Kezdeményezés (I).
2	Eszeveszett Erő: +1 Erő (S).
3	Hiperaktív Roham: +1 Támadás (A)

3-4. A Fájdalom SzimfóniájaPszi pont 1
Természetellenesen nagyra tátva a száját, a pszi használó nyers Káosz energiát üvölt bele a világba.

Ez egy **Átok** (Malediction) típusú erő, amely egy 24"-en belüli ellenséges osztagot céloz meg. Amíg az erő hat, a célpont osztag -1 Támadó értékkel (WS) és -1 Célzó értékkel (BS) rendelkezik. Továbbá, minden hang fegyver, amely az erő hatása alatt eltalálja az osztagot, +1 Erővel (S) kerül kidolgozásra. Megjegyzendő, hogy több ilyen képesség hatásai összeadódnak.

5-6. Eksztázisos RohamPszi pont 2
A harcmező hangjai megbabonázza a pszi használó ellenfeleit, akik azon kapják magukat, hogy a testük minden új szólamnál magától megrezzen.

Az Eksztázis Roham egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a következő profillal:

	Táv	S	AP	Típus
Eksztázis Roham	24"	Spec.	-	Roham 1, Eksztázis

Eksztázis: Ha egy osztagot eltalál az a támadás, akkor ne dobj Sebzésre (To Wound). E helyett az osztag minden, nem jármű modellje kap egy találatot a saját, módosítatlan Erejével (S).

Káosz Felszerelések

Ezek a listák leírja a sereged osztagai által elérhető felszerelések pontértékeit. Sok osztagod választhat majd a következő listák valamelyikéből felszerelést. Azonban mindegyik egység bejegyzésénél meg lesz adva, hogy mely listákból válogathatsz.

Közelharcú Fegyverek

Egy modell lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) és/vagy a közelharcú fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Láncbalta (Chainaxe) 8 pont
- Villámkarom (Lightning claw)..... 15 pont
- Energia fegyver (Power weapon)..... 15 pont
- Erőököl (Power fist) 25 pont

Távolsági Fegyverek

Egy modell lecserélheti egy fegyverét a következők egyikére:

- Kombi bolter (Combi-bolter)..... 3 pont
- Kombi lángszóró (flamer), melta vagy plazma 10 pont
- Plazma pisztoly (Plasma pistol) 15 pont

Terminátor Fegyverek

Egy Terminátor páncélt viselő modell lecserélheti a kombi bolterét (combi-bolter) a következők egyikére:

- Kombi lángszóró (flamer), melta vagy plazma 7 pont
- Energia fegyver (Power weapon) 12 pont
- Villámkarom (Lightning claw)..... 17 pont
- Erőököl (Power fist) 22 pont
- Láncököl (Chainfist)..... 27 pont

Egy Terminátor páncélt viselő modell lecserélheti az energia fegyverét (power weapon) a következők egyikére:

- Villámkarom (Lightning claw)..... 5 pont
- Erőököl (Power fist) 10 pont
- Láncököl (Chainfist)..... 15 pont

Káosz Jármű Felszerelés

Egy modell legfeljebb egyet választhat a következők mindegyikéből:

- Kombi bolter (combi bolter) 5 pont
- Gyászbemondó (Dirge caster)..... 5 pont
- Toló lap (Dozer blade)* 5 pont
- Hiértűzköpők (Warpflame Gargoyles) 5 pont
- Kombi lángszóró (flamer), melta vagy plazma..... 10 pont
- Extra páncél (Extra armour)..... 10 pont
- Tűzvető (Havoc launcher) 12 pont
- Pusztító pengék (Destroyer blades)* 15 pont
- Démoni megszállás (Daemonic possession)* 15 pont

* Csak Tank modellek



Különleges Felszerelések

Egy modell legfeljebb egyet választhat a következők mindegyikéből:

- Métély gránátok (Blight Grenades) ¹ 5 pont
- Melta bombák (Melta bombs)..... 5 pont
- Ugrózsák (Jump pack) ² 15 pont
- Káosz motor (Chaos bike) ² 20 pont
- A Romlás pecsétje (Sigil of Corruption) 25 pont

Káosz Jutalmak

Egy modell legfeljebb egyet választhat a következők mindegyikéből:

- Savas vér (Ichor blood) 5 pont
- A mutálódás ajándéka (Gift of mutatuion) 10 pont
- Sötét dicsőség aurája (Aura of dark glory)..... 15 pont
- Harci familiáris (Combat familiar) 15 pont
- Varázs familiáris (Spell familiar)..... 15 pont

Egy modell választhatja a következő démoni hátasok egyikét, ha rendelkezik a megfelelő Káosz Isten jelével:

- Khorne Pusztítója (Juggernaut of Khorne) ² 35 pont
- Tzeentch lemeze (Disc of Tzeentch) ² 30 pont
- Nurgle hintója (Palanquin of Nurgle) ² 40 pont
- Slaanesh parpája (steed of Slaanesh) ² 20 pont

Káosz Ereklék

Egy modell lecserélheti egy fegyverét a következők egyikére. Mindegyik Káosz Erekléből csupán egyetlen darab lehet egy seregben.

- Dimenzionális Kulcs (Dimensional Key) ³ 25 pont
- Skalathrax Égő Jele (Burning Brand of Skalathrax) 30 pont
- A Vad Düh Baltája (Axe of Blind Fury) ⁵ 35 pont
- A Gyilkos Kard (The Murder Sword) 35 pont
- A Fekete Buzogány (The Black Mace) 45 pont
- Magnus Tekercsei (The Scrolls of Magnus) ^{3,6} 45 pont

Káosz Jelek

Egy modell választhat egyet a következőkből:

- Khorne Jele ⁴ 10 pont
- Tzeentch Jele 15 pont
- Nurgle Jele 15 pont
- Slaanesh Jele 15 pont

¹ Csak Nurgle Jelével rendelkező modellek.

² Csak Káosz Nagyurak és Káosz Varázslók. Nem elérhető a Terminátor páncélt viselő modelleknek. Ezek a felszerelések kölcsönösen kizárják egymást. Például: egy Káosz Nagyúr nem rendelkezhet egyszerre Nurgle Hintójával és egy ugrózsákkal is.

³ Nem cseréli le a karakter valamelyik fegyverét.

⁴ A Pszi használó (Psyker) modellek nem választhatják ezt a jelet.

⁵ Csak Khorne jelével rendelkező modellek.

⁶ Csak Tzeentch jelével rendelkező modellek.

Parancsnokság (HQ)

Abaddon a Megrontó 265 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Abaddon	7	5	4	5	4	6	4	10	2+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi [Unique])

Felszerelés:

- Terminátor páncél

Káosz Ereklék:

- Drach'nyen
- Hórusz Karma

Hadúr Képesség:

- Sötét Hadjárat

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka
- Örökéletű
- Rettenthetetlen
- Egyedülálló Karakter
- A Káosz Felemelkedésének Jele
- A Hosszú Háború Veteránjai

Első a Kiválasztottak Között

Egy olyan fő hadtestben, amelynek része Abaddon, a Kiválasztottak Alapegységek (Troop) Elitek helyett.



Huron Feketeszív 160 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Huron	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi [Unique])

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Energia balta
- Repesz gránát
- Krak gránát
- A romlás pecsétje

Káosz Ereklék:

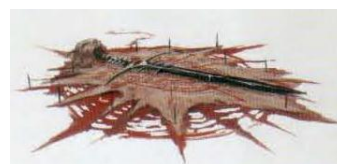
- A Zsarnok Karma

Hadúr Képesség:

- A Megtévesztés Mestere

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka
- Rettenthetetlen
- A Hamadrya
- Egyedülálló Karakter
- A Hosszú Háború Veteránjai



Khârn az Áruló 160 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Khârn	7	5	5	4	3	5	4	10	3+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi [Unique])

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Plazma pisztoly
- Repesz gránát
- Krak gránát
- Sötét dicsőség aurája

Káosz Ereklék:

- Vérgyermek

Hadúr Képesség:

- Megtestesült Gyűlölet

Különleges Szabályok:

- Az Áruló
- A Véristen Áldása
- A Káosz Bajnoka
- Rettenthetetlen
- Ádáz Roham
- Egyedülálló Karakter
- Khorne Jele
- A Hosszú Háború Veteránjai

Khorne Pillére:

Egy olyan fő hadtestben, amelynek része Khârn, a Khorne Őrjögők Alapegységek (Troop) Elitek helyett.

Ahriman 230 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi [Unique])

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolt pisztoly
- Repesz gránát
- Krak gránát
- Sötét dicsőség aurája
- Infernó lövedék

Káosz Ereklék:

- Ahriman Sötét Botja

Hadúr Képesség:

- A Megtévesztés Mestere

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka
- Rettenthetetlen
- Egyedülálló Karakter
- Tzeentch Jele
- Pszi Használó (4. Szint)
- A Hosszú Háború Veteránjai

Pszí Használó:

Ahriman a **Bioenergetika** (Biomancy), **Tűzgyújtás** (Pyromancy), **Telepátia** (Telepathy) és **Tzeentch** tanaiból generálhatja a képességeit.

A Kocka Mestere:

Egy olyan fő hadtestben, amelynek része Ahriman, az Ezer Ifjak Alapegységek (Troop) Elitek helyett.



Typhus

230 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Typhus	6	5	4	5	4	5	3	10	2+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi [Unique])

Felszerelés:

- Terminátor páncél
- Métély gránát

Káosz Ereklék:

- Halálkasza

Hadúr Képesség:

- A Terror Ura

Különleges Szabályok:

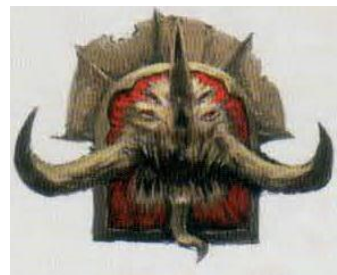
- A Káosz Bajnoka
- A Pustító Kaptár
- Rettenthetetlen
- Fájdalomtűrés
- Egyedülálló Karakter
- Nurgle Jele
- Pestis Zombik
- Pszi Használó (2. Szint)
- A Hosszú Háború Veteránjai

Pszi Használó:

Typhus **Nurgle** tanaiból generálhatja a képességeit.

Pestishordozó:

Egy olyan fő hadtestben, amelynek része Typhus, a Pestis Gárdisták Alapegységek (Troop) Elitek helyett.



Lucius az Örökkévaló

165 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Lucius	7	5	4	4	3	6	3	10	3+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi [Unique])

Felszerelés:

- Halál sziréna
- Energia kard
- Repesz gránát
- Krak gránát

Káosz Ereklék:

- Sikító Lelkek Páncélja
- A Kínzás Ostora

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka
- Párbajbecsület
- Rettenthetetlen
- Egyedülálló Karakter
- Slaanesh Jele
- A Hosszú Háború Veteránjai

A Kéjgés Ura:

Egy olyan fő hadtestben, amelynek része Lucius, a Zaj Gárdisták Alapegységek (Troop) Elitek helyett.

Fabius Bile

165 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Fabius Bile	5	4	5	4	3	4	5	10	3+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi [Unique])

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolt pisztoly
- Repesz gránát
- Krak gránát

Káosz Ereklék:

- Xyclos Fecskendő
- A Kínzás Botja
- A Boncoló

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka
- Fejlesztett Harcosok
- Rettenthetetlen
- Egyedülálló Karakter
- A Hosszú Háború Veteránjai



Káosz Nagyúr (Chaos Lord)

65 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Káosz Nagyúr	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	Gyalogság (Infantry)	1 Káosz Nagyúr

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolt pisztoly
- Közelharc fegyver
- Repesz gránát
- Krak gránát

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka
- Rettenthetetlen
- Egyedülálló Karakter

Opciók:

- Választhat tárgyakat a felszerelés lista **Közelharc Fegyverek, Távolsági Fegyverek, Káosz Jutalmak, Különleges Felszerelések** és/vagy a **Káosz Ereklék** részeiből.
- E helyett a Káosz Nagyúr lecserélheti minden felszerelését Terminátor páncélra, egy energia fegyverre és egy kombi bolterre40 pont
– Egy Terminátor páncélos Káosz Nagyúr ez után választhat tárgyakat a felszerelés lista **Terminátor Fegyverek, Káosz Jutalmak, Különleges Felszerelések** és/vagy a **Káosz Ereklék** részeiből.
- Megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt5 pont
- Választhat egy **Káosz Jelet** a felszerelés listából.

Az Árulók Mestere:

Egy olyan fő hadtestben, amelyben egy Káosz Nagyúr rendelkezik:

- **Khorne Jelével**, a Khorne Örjögők Alapegységek Elitek helyett.
- **Nurgle Jelével**, a Pestis Gárdisták Alapegységek Elitek helyett.
- **Slaanesh Jelével**, a Zaj Gárdisták Alapegységek Elitek helyett.

Varázsló (Sorcerer)**60 Pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Varázsló	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Gyalogság (Infantry)	1 Varázsló

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolt pisztoly
- Erő fegyver
- Repesz gránát
- Krak gránát

Pszí Használó:

A Varázslók a **Bioenergetika** (Biomancy), **Tűzgújtás** (Pyromancy) és **Telepátia** (Telepathy) tanaiból generálhatják a képességeiket.

Opciók:

- Fejleszhető még legfeljebb 2 Szinttel.....25 pont/szint
- Választhat tárgyakat a felszerelés lista **Közelharc Fegyverek, Távolsági Fegyverek, Káosz Jutalmak, Különleges Felszerelések** és/vagy a **Káosz Ereklék** részeiből.
- E helyett a Varázsló lecserélheti minden felszerelését Terminátor páncélra, egy Erő fegyverre és egy kombi bolterre.....25 pont
– Egy Terminátor páncélos Varázsló ez után választhat tárgyakat a felszerelés lista **Terminátor Fegyverek, Káosz Jutalmak, Különleges Felszerelések** és/vagy a **Káosz Ereklék** részeiből.
- Megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt5 pont
- Választhat egy **Káosz Jelet** (kivéve Khorne Jelét) a felszerelés listából.

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka
- Egyedülálló Karakter
- Pszi Használó (1. Szint)

A Kocka Mestere:

Egy olyan fő hadtestben, amelynek része egy Tzeentch Jelével ellátott Varázsló, az Ezer Ifjak Alapegységek (Troop) Elitek helyett.

Démon Herceg (Daemon Prince)**145 Pont + opciók**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Démon Herceg	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Szörny (Monstrous Creature)	1 Démon Herceg

Felszerelés:

- Közelharc fegyver

Különleges Szabályok:

- Démon
- Rettenthetetlen
- A Hosszú Háború Veteránjai

Opciók:**• Kötelező felfejleszteni:**

- Khorne Démonná..... 15 pont
- Tzeentch Démonná..... 15 pont
- Nurgle Démonná..... 15 pont
- Slaanesh Démonná 10 pont

- Választhat tárgyakat a felszerelés lista **Káosz Jutalmak** és **Káosz Ereklék** részeiből.

- Vehet legfeljebb 3 szintet*.....25 pont/szint
*Egy Szinttel rendelkező Démon Herceg megkapja a Pszi Használó különleges szabályt. Khorne Démonjai nem választhatják ezt a fejlesztést.
- Vehet szárnyakat40 pont
- Vehet erőpáncélt.....20 pont

Technomanta (Warpsmith)**110 Pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Technomanta	4	5	4	4	2	4	2	10	2+	Gyalogság (Infantry)	1 Technomanta

Felszerelés:

- Fémhús
- Bolt pisztoly
- Energia balta
- Repesz gránát
- Krak gránát
- Mechacsápok

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka
- Egyedülálló Karakter
- A Gépek Mestere
- Védelem Összezúzása

Opciók:

- Választhat tárgyakat a felszerelés lista **Távolsági Fegyverek, Káosz Jutalmak** (kivéve Démoni Hátasok) és/vagy a **Káosz Ereklék** részeiből.
- Megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt5 pont
- Választhat egy **Káosz Jelet** a felszerelés listából.

Sötét Apostol (Dark Apostole)**105 Pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Sötét Apostol	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	Gyalogság (Infantry)	1 Sötét Apostol

Felszerelés:

- Fémhús
- Bolt pisztoly
- Energia buzogány
- Repesz gránát
- Krak gránát
- A Romlás pecsétje

Különleges Szabályok:

- A Sötét Istenek Kegye
- A Káosz Bajnoka
- Demagóg
- Egyedülálló Karakter
- Fanatikus

Opciók:

- Választhat tárgyakat a felszerelés lista **Távolsági Fegyverek, Káosz Jutalmak** (kivéve Démoni Hátasok) és/vagy a **Káosz Ereklék** részeiből.
- Megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt ingyen
- Választhat egy **Káosz Jelet** a felszerelés listából.

Alapegységek (Troop)

Káosz Ūrgárdisták (Chaos Space Marines)											75 Pont
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Káosz Ūrgárdista	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Gyalogság (Infantry)	4 Káosz Ūrgárdista
Feltörekvő Bajnok	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Gyalogság (Karakter)	1 Feltörekvő Bajnok

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolter
- Bolt pisztoly
- Közelharc fegyver (csak a Bajnoknál)
- Repesz gránát
- Krak gránát

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb tizenöt Káosz Ūrgárdistával *13 pont/modell*
- Bármely Káosz Ūrgárdista vehet egy közelharc fegyvert *2 pont/modell*
- Egy Káosz Ūrgárdista lecserélheti a bolt pisztolyát egy plazma pisztolyra *15 pont*
Vagy lecserélheti a bolterét egy:
 - Lángszóróra *5 pont*
 - Melta puskára *10 pont*
 - Plazma puskára *15 pont*
- Ha az osztag legalább tíz modelltől áll, akkor egy további Káosz Ūrgárdista is lecserélheti a bolterét a következők egyikére:
 - Lángszóró *5 pont*
 - Nehéz lángszóró *10 pont*
 - Melta puska *10 pont*
 - Automata ágyú *10 pont*
 - Rakétavető (repsz és krak rakétákkal) *15 pont*
 - Plazma puska *15 pont*
 - Lézerágyú *20 pont*
- A Feltörekvő Bajnok választhat magának tárgyakat a felszerelés lista **Közelharc Fegyverek** és/vagy **Távolsági Fegyverek** részeiből.
- A Feltörekvő Bajnok választhatja a Mutalódás Ajándékát *10 pont*
- A Feltörekvő Bajnok felszerelhető melta bombával *5 pont*
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele *2 pont/modell*
 - Tzeentch Jele *2 pont/modell*
 - Nurgle Jele *3 pont/modell*
 - Slaanesh Jele *2 pont/modell*
- Az osztag egyik modellje megveheti a következő Káosz Ikonok egyikét:
 - A harag ikonja *20 pont*
 - A tűz ikonja *15 pont*
 - A kétségbeesés ikonja *10 pont*
 - A mértéktelenség ikonja *30 pont*
 - A bosszú ikonja *25 pont*
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt *1 pont/modell*
- Az osztag vehet egy Káosz Rhinot Dedikált Szállítóként

Káosz Kultisták (Chaos Cultists)											50 Pont
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Káosz Kultista	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	Gyalogság (Infantry)	9 Káosz Kultista
Kultista Bajnok	3	3	3	3	1	3	2	8	6+	Gyalogság (Karakter)	1 Kultista Bajnok

Felszerelés:

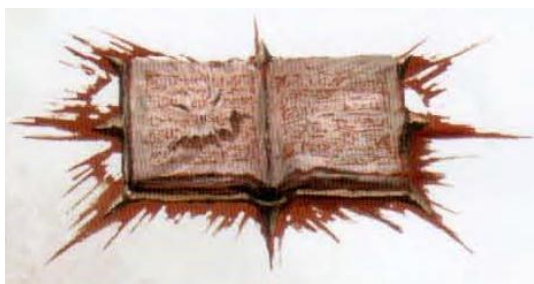
- Improvizált páncél
- Automata pisztoly
- Közelharc fegyver

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb huszonöt Káosz Kultistával *4 pont/modell*
- Bármely Káosz Kultista lecserélheti az automata pisztolyát egy automata puskára *1 pont/modell*
- Az osztag minden tíz modellje után egy Káosz Kultista lecserélheti az automata pisztolyát a következők egyikére:
 - Nehéz gépágyú *5 pont*
 - Lángszóró *5 pont*
- A Kultista Bajnok vehet magának egy sörétest *2 pont*
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele *2 pont/modell*
 - Tzeentch Jele *1 pont/modell*
 - Nurgle Jele *2 pont/modell*
 - Slaanesh Jele *1 pont/modell*



Elitek

Kiválasztottak (Chosen)											90 Pont
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Kiválasztott	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Gyalogság (Infantry)	4 Kiválasztott
Kiválasztott Bajnok	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Gyalogság (Karakter)	1 Kiválasztott Bajnok

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolter
- Bolt pisztoly
- Közelharc fegyver
- Repesz gránát
- Krak gránát

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb öt Kiválasztottal *18 pont/modell*
- Legfeljebb négy modell választhatja a következő négy opció valamelyikét:
 - Lecserélheti a bolt pisztolyát egy plazma pisztolyra *15 pont/modell*
 - Lecserélheti a közelharc fegyverét a következők egyikével:
 - Energia fegyver *15 pont/modell*
 - Villámkarom *15 pont/modell*
 - Erőököl *25 pont/modell*
 - Lecserélheti a bolt pisztolyát, közelharc fegyverét és a bolterét egy pár villámkarommal
 - Lecserélheti a bolterét a következők egyikével:
 - Kombi bolter *3 pont/modell*
 - Lángszóró *5 pont/modell*
 - Kombi lángszóró, melta vagy plazma *10 pont/modell*
 - Melta puska *10 pont/modell*
 - Plazma puska *15 pont/modell*
- Egy Kiválasztott lecserélheti a bolterét a következők egyikével:
 - Lángszóró *5 pont*
 - Nehéz bolter *10 pont*
 - Melta puska *10 pont*
 - Automata ágyú *10 pont*
 - Plazma puska *15 pont*
 - Lézerágyú *20 pont*
 - Rakétavető (repsz és krak rakétákkal) *15 pont*
- A Kiválasztott Bajnok választhat magának tárgyakat a felszerelés lista **Közelharc Fegyverek** és/vagy **Távolsági Fegyverek** részeiből.
- A Kiválasztott Bajnok választhatja a Mutálódás Ajándékát *10 pont*
- A Kiválasztott Bajnok felszerelhető melta bombával *5 pont*
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele *2 pont/modell*
 - Tzeentch Jele *2 pont/modell*
 - Nurgle Jele *3 pont/modell*
 - Slaanesh Jele *2 pont/modell*
- Az osztag egyik modellje megveheti a következő Káosz Ikonok egyikét:
 - A harag ikonja *20 pont*
 - A tűz ikonja *15 pont*
 - A kétségbeesés ikonja *10 pont*
 - A mértéktelenség ikonja *30 pont*
 - A bosszú ikonja *25 pont*
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt *2 pont/modell*
- Az osztag vehet egy Káosz Rhinot Dedikált Szállítóként

Megszállottak (Possessed)											130 Pont
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Megszállott	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Gyalogság (Infantry)	4 Megszállott
Megszállott Bajnok	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Gyalogság (Karakter)	1 Megszállott Bajnok

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Közelharc fegyver

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)
- Démon
- Rettenthetetlen
- Fúrge
- A Káosz Hordozói

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb tizenöt Megszállottal *26 pont/modell*
- A Megszállott Bajnok választhat legfeljebb kettő Mutálódás Ajándékát *10 pont/db*
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele *3 pont/modell*
 - Tzeentch Jele *5 pont/modell*
 - Nurgle Jele *4 pont/modell*
 - Slaanesh Jele *3 pont/modell*
- Az osztag egyik modellje megveheti a következő Káosz Ikonok egyikét:
 - A harag ikonja *15 pont*
 - A tűz ikonja *5 pont*
 - A kétségbeesés ikonja *5 pont*
 - A mértéktelenség ikonja *35 pont*
 - A bosszú ikonja *5 pont*
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt *2 pont/modell*
- Az osztag vehet egy Káosz Rhinot Dedikált Szállítóként

Káosz Terminátorok (Chaos Terminators)

95 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Káosz Terminátor	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Gyalogság (Infantry)	2 Káosz Terminátor
Terminátor Bajnok	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Gyalogság (Karakter)	1 Terminátor Bajnok

Felszerelés:

- Terminátor páncél
- Kombi bolter
- Energia fegyver

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb hét Káosz Terminátorral *18 pont/modell*
- Bármely Káosz Terminátor modell választhatja a következő három opció bármelyikét:
 - Lecserélheti az energia fegyverét a következők egyikével:
 - Villámkarom *3 pont/modell*
 - Erőökl *7 pont/modell*
 - Láncökl *12 pont/modell*
 - Lecserélheti a bolterét egy kombi lángszóróra, meltára vagy plazmára *5 pont/modell*
 - Lecserélheti a kombi bolterét és az energia fegyverét egy pár villámkarommal *7 pont/modell*
- Az osztag minden öt modellje után egy Káosz Terminátor lecserélheti a kombi bolterét a következők egyikére:
 - Nehéz lángszóró *10 pont/modell*
 - Kaszás automata ágyú *25 pont/modell*
- A Terminátor Bajnok választhat magának tárgyakat a felszerelés lista **Terminátor Fegyverek** részéből.
- A Terminátor Bajnok választhatja a Mutálódás Ajándékát..... *10 pont*
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele *3 pont/modell*
 - Tzeentch Jele *5 pont/modell*
 - Nurgle Jele *6 pont/modell*
 - Slaanesh Jele..... *4 pont/modell*
- Az osztag egyik modellje megveheti a következő Káosz Ikonok egyikét:
 - A harag ikonja *20 pont*
 - A tűz ikonja *15 pont*
 - A kétségbeesés ikonja *10 pont*
 - A mértéktelenség ikonja *40 pont*
 - A bosszú ikonja *35 pont*
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt *3 pont/modell*
- Az osztag vehet egy Káosz Land Raidert Dedikált Szállítóként

Pokolfajzat (Helbrute)

100 Pont

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Egységtípus	Egység Felépítés
Pokolfajzat	4	4	6	12	12	10	4	2	3	Jármű (Lépegető)	1 Pokolfajzat

Felszerelés:

- Multi meltá
- Erőökl

Különleges Szabályok:

- Őrölt

Opciók:

- Lecserélheti a multi meltáját a következők egyikére:
 - További erőökl..... *ingyen*
 - lkeresztolt nehéz bolter *5 pont*
 - Kaszás automata ágyú *5 pont*
 - Plazma ágyú..... *10 pont*
 - lkeresztolt lézerágyú *25 pont*
- Felfejleszthet legfeljebb két erőöklöt, hogy tartalmazzanak egy:
 - Kombi boltert *5 pont/db*
 - Nehéz lángszórót..... *15 pont/db*
- Lecserélheti bármelyik erőöklét a következők egyikére:
 - Viharkalapács..... *5 pont/db*
 - Energia korbács *10 pont/db*
- Lecserélheti az egyik erőöklét egy rakétavetőre (repsz és krak rakétákkal) *10 pont*

Csonkító (Mutilator)

55 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Csonkító	4	4	4	4	2	4	2	8	2+	Gyalogság (Infantry)	1 Csonkító

Felszerelés:

- Fémhús

Különleges Szabályok:

- Testes
- Démon
- Rajtaütés
- Csonkító Fegyverek
- Lassú és Módszeres

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb két Csonkítóval *55 pont/modell*
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele *5 pont/modell*
 - Tzeentch Jele *8 pont/modell*
 - Nurgle Jele *6 pont/modell*
 - Slaanesh Jele *6 pont/modell*
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt..... *3 pont/modell*

Khorne Őrjögők (Khorne Berzerkers)

105 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Khorne Őrjögő	5	4	4	4	1	4	1	8	3+	Gyalogság (Infantry)	4 Khorne Őrjögő
Őrjögő Bajnok	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	Gyalogság (Karakter)	1 Őrjögő Bajnok

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolt pisztoly
- Közelharc fegyver
- Repesz gránát
- Krak gránát

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)
- Rettenthetetlen
- Ádáz Roham
- Khorne Jele

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb tizenöt Khorne Őrjögővel 19 pont/modell
- Bármely modell vehet egy láncbaltát 3 pont/modell
- Legfeljebb két Khorne Őrjögő lecserélheti a bolt pisztolyát egy plazma pisztolyra 15 pont/modell
- Az Őrjögő Bajnok választhat magának tárgyakat a felszerelési lista **Közelharc Fegyverek** és/vagy **Távolsági Fegyverek** részeiből.
- Az Őrjögő Bajnok választhatja a mutálódás ajándékát 10 pont
- Az Őrjögő Bajnok felszerelhető melta bombával 5 pont
- Az osztag egy modellje vehet egy harag ikonját 15 pont
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt 1 pont/modell
- Az osztag vehet egy Káosz Rhinot dedikált szállítóként.



Ezer Ifjak (Thousand Sons)

150 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Ezer Ifjú	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Gyalogság (Infantry)	4 Ezer Ifjú
Feltörekvő Varázsló	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Gyalogság (Karakter)	1 Feltörekvő Varázsló

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolter (csak az Ezer Ifjknál)
- Bolt pisztoly (csak a Feltörekvő Varázslónál)
- Erő fegyver (csak a Feltörekvő Varázslónál)
- Sötét dicsőség aurája
- Inferno lövedék

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Feltörekvő Varázsló)
- Rettenthetetlen
- Tzeentch Jele
- Pszi használó (1. Szint) (csak a Feltörekvő Varázsló)
- Lassú és Módszeres
- A Hosszú Háború Veteránjai

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb tizenöt Ezer Ifjával 23 pont/modell
- A Feltörekvő Varázsló választhatja a mutálódás ajándékát 10 pont
- A Feltörekvő Varázsló felszerelhető melta bombával 5 pont
- Az osztag egy modellje vehet egy láng ikonját 15 pont
- Az osztag vehet egy Káosz Rhinot dedikált szállítóként.

Pestis Gárdisták (Plague Marines)

120 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Pestis Gárdista	4	4	4	5	1	3	1	8	3+	Gyalogság (Infantry)	4 Pestis Gárdista
Pestis Bajnok	4	4	4	5	1	3	2	9	3+	Gyalogság (Karakter)	1 Pestis Bajnok

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolter
- Bolt pisztoly
- Pestis penge
- Métély gránát
- Krak gránát

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)
- Rettenthetetlen
- Fájdalomtűrés
- Nurgle Jele

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb tizenöt Pestis Gárdistával 24 pont/modell
- Legfeljebb két Pestis Gárdista lecserélheti a bolt pisztolyát egy plazma pisztolyra 15 pont/modell
- Vagy lecserélheti a bolterét a következők egyikére:
 - Lángszóró 5 pont/modell
 - Melta puska 10 pont/modell
 - Plazma puska 15 pont/modell
- A Pestis Bajnok választhat magának tárgyakat a felszerelési lista **Közelharc Fegyverek** és/vagy **Távolsági Fegyverek** részeiből.
- A Pestis Bajnok választhatja a mutálódás ajándékát 10 pont
- A Pestis Bajnok felszerelhető melta bombával 5 pont
- Az osztag egy modellje vehet egy kétségbeesés ikonját 10 pont
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt 1 pont/modell
- Az osztag vehet egy Káosz Rhinot Dedikált Szállítóként

Zaj Gárdisták (Noise Marines)

95 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Zaj Gárdista	4	4	4	4	1	5	1	8	3+	Gyalogság (Infantry)	4 Zaj Gárdista
Zaj Bajnok	4	4	4	4	1	5	2	9	3+	Gyalogság (Karakter)	1 Zaj Bajnok

Felszerelés:

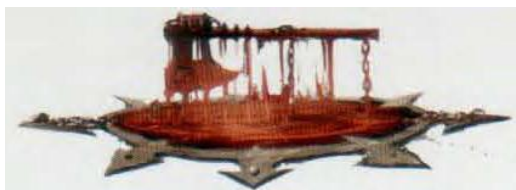
- Erőpáncél
- Bolter
- Bolt pisztoly
- Repesz gránát
- Krak gránát

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)
- Rettenthetetlen
- Slaanesh Jele

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb tizenöt Zaj Gárdistával.....17 pont/modell
- Bármely Zaj Gárdista vehet magának egy közelharc fegyvert1 pont/modell
Vagy lecserélheti a bolterét a következők egyikére:
– Közelharc fegyver.....*ingyen*
– Hangvető.....3 pont/modell
- Tíz modellenként egy Zaj Gárdista lecserélheti a bolterét egy hangágyúra30 pont/modell



- A Zaj Bajnok választhat magának tárgyakat a felszerelési lista **Közelharc Fegyverek** és/vagy **Távolsági Fegyverek** részeiből.
- A Zaj Bajnok választhatja a mutálódás ajándékát.....10 pont
- A Zaj Bajnok felszerelhető a következőkkel:
– Melta bomba5 pont
– Halál sziréna.....15 pont
- Az osztag egy modellje vehet egy mértéktelenség ikonját30 pont
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt 1 pont/modell
- Az osztag vehet egy Káosz Rhinot Dedikált Szállítóként

Dedikált Szállító (Dedicated Transport)

Káosz Rhino

35 Pont

	BS	F	S	R	HP	Egységtípus	Egység Felépítés
Káosz Rhino	4	11	11	10	3	Jármű (Tank, Szállító)	1 Káosz Rhino

Felszerelés:

- Kombi bolter
- Reflektor
- Füstgránátok

Különleges Szabályok:

- Javitás

Szállító Kapacitás:

- Tíz modell

Opciók:

- A Káosz Rhinók választhatnak maguknak tárgyakat a felszerelési lista **Káosz Jármű Felszerelések** részéből



Rohamegységek (Fast Attack)

Káosz Motorosok (Chaos Bikers)

70 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Káosz Motoros	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Motor (Bike)	2 Káosz Motoros
Káosz Motoros Bajnok	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Motor (Karakter)	1 Káosz Motoros Bajnok

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolt pisztoly
- Közelharc fegyver
- Repesz gránát
- Krak gránát
- Káosz motor

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb hét Káosz Motorossal 20 pont/modell
- Legfeljebb két Káosz Motoros lecserélheti a bolterét vagy a motorjuk ikercsatolt bolterét a következők egyikére:
 - Lángszóró 5 pont/modell
 - Melta puska 10 pont/modell
 - Plazma puska 15 pont/modell
- A Káosz Motoros Bajnok választhat magának tárgyakat a felszerelési lista **Közelharc Fegyverek** és/vagy **Távolsági Fegyverek** részeiből.
- A Káosz Motoros Bajnok választhatja a mutálódás ajándékát 10 pont

- A Káosz Motoros Bajnok felszerelhető melta bombával 10 pont
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele 2 pont/modell
 - Tzeentch Jele 3 pont/modell
 - Nurgle Jele 6 pont/modell
 - Slaanesh Jele 2 pont/modell
- Az osztag egyik modellje megveheti a következő Káosz Ikonok egyikét:
 - A harag ikonja 20 pont
 - A tűz ikonja 15 pont
 - A kétségbeesés ikonja 10 pont
 - A mértéktelenség ikonja 35 pont
 - A bosszú ikonja 25 pont
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt 1 pont/modell

Káosz Ivadék (Chaos Spawn)

30 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Káosz Ivadék	3	0	5	5	3	3	D6	10	-	Bestia (Beast)	1 Káosz Ivadék

Különleges Szabályok:

- Félelem
- Rettenhetetlen
- Megmagyarázhatatlan Mutáció
- Őrjöngés
- Véletlenszerű Támadások
- Nagyon Testes

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb négy Káosz Ivadékkal 30 pont/modell
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele 2 pont/modell
 - Tzeentch Jele 4 pont/modell
 - Nurgle Jele 6 pont/modell
 - Slaanesh Jele 3 pont/modell



Raptorok (Raptors)

95 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Raptor	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Ugrósákos Gyalogság	4 Raptor
Raptor Bajnok	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Ugrósákos Gyalogság (Karakter)	1 Raptor Bajnok

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolt pisztoly
- Közelharc fegyver
- Repesz gránát
- Krak gránát
- Ugrósák

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)
- Félelem

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb tíz Raptoral 17 pont/modell
- Legfeljebb két Raptor lecserélheti a bolt pisztolyát plazma pisztolyra 15 pont/modell
Vagy felszerelhető a következők egyikével:
 - Lángszóró 5 pont/modell
 - Melta puska 10 pont/modell
 - Plazma puska 15 pont/modell
- A Raptor Bajnok választhat magának tárgyakat a felszerelési lista **Közelharc Fegyverek** és/vagy **Távolsági Fegyverek** részeiből.
- A Raptor Bajnok választhatja a mutálódás ajándékát 10 pont
- A Raptor Bajnok vehet melta bombát 10 pont

- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele 2 pont/modell
 - Tzeentch Jele 2 pont/modell
 - Nurgle Jele 3 pont/modell
 - Slaanesh Jele 2 pont/modell
- Az osztag egyik modellje megveheti a következő Káosz Ikonok egyikét:
 - A harag ikonja 15 pont
 - A tűz ikonja 10 pont
 - A kétségbeesés ikonja 10 pont
 - A mértéktelenség ikonja 30 pont
 - A bosszú ikonja 25 pont
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt 2 pont/modell

Hiper Karmok (Warp Talons)

160 Pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Hiper Karom	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Ugrósákos Gyalogság	4 Hiper Karom
Hiper Karom Bajnok	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Ugrósákos Gyalogság (Karakter)	1 Hiper Karom Bajnok

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Két villámkarom
- Ugrósák

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)
- Démon
- Hipertér Csapás

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb.....
öt Hiper Karommal *30 pont/modell*
- A Hiper Karom Bajnok választhat legfeljebb
két mutálódás ajándékát *10 pont/db*



- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele *4 pont/modell*
 - Tzeentch Jele *6 pont/modell*
 - Nurgle Jele *4 pont/modell*
 - Slaanesh Jele *3 pont/modell*
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt *3 pont/modell*

Pokolsárcány (Heldrake)

170 Pont

	BS	F	S	R	HP	Egységtípus	Egység Felépítés
Pokolsárcány	3	12	12	10	3	Jármű (Repülő, Lebeg)	1 Pokolsárcány

Felszerelés:

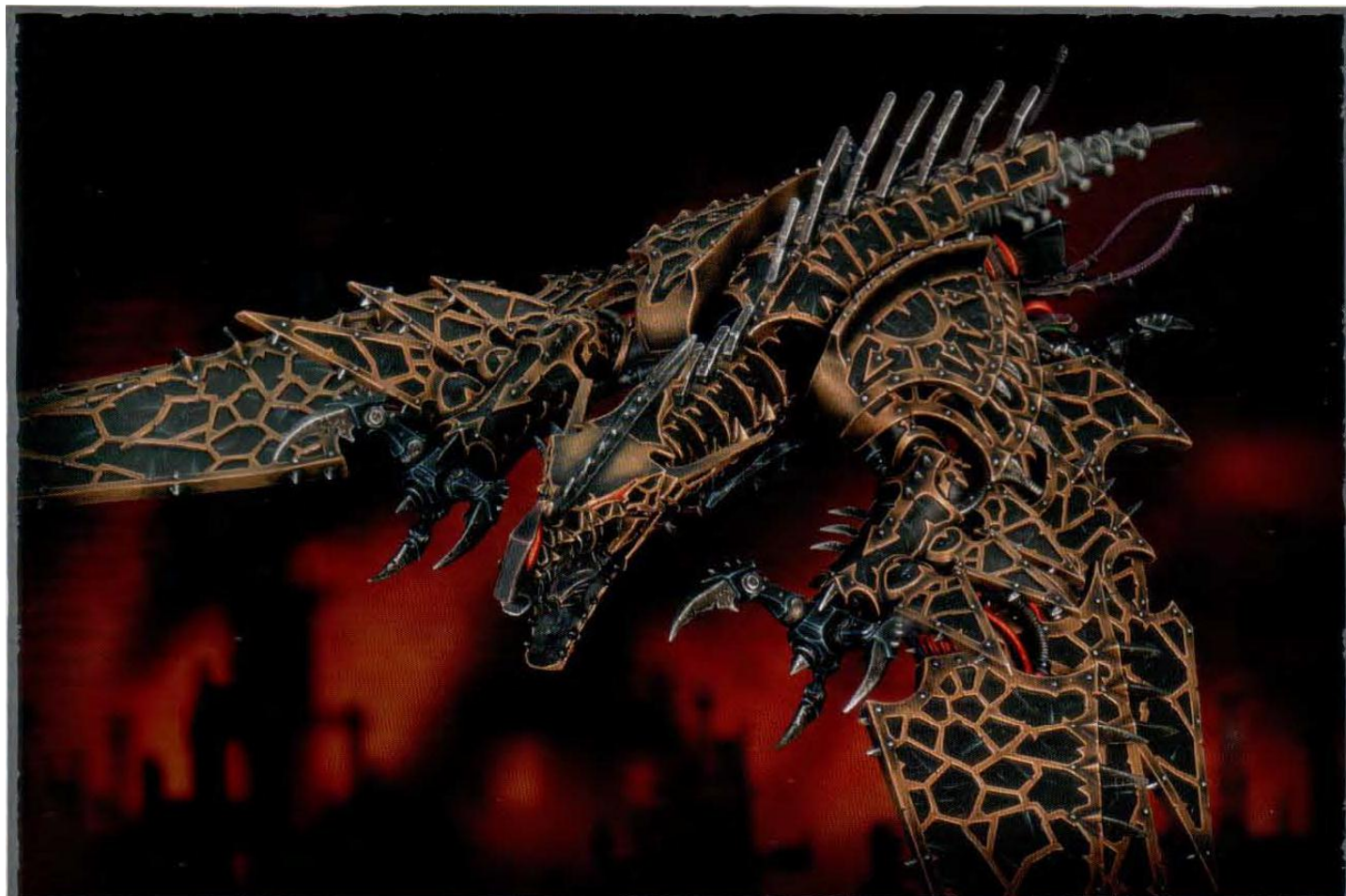
- Hádész automata ágyú
- Démoni megszállás

Különleges Szabályok:

- Démon
- Démonkohó
- Nem Hal Meg
- Becsapódás

Opciók:

- A Pokolsárcány lecserélheti a hádész automata ágyúját egy pokolszóróra..... *ingyen*



Tüzérség (Heavy Support)

Rombolók (Havocs)											75 Pont
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Romboló	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Gyalogság (Infantry)	4 Romboló
Feltörekvő Bajnok	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Gyalogság (Karakter)	1 Feltörekvő Bajnok

Felszerelés:

- Erőpáncél
- Bolter
- Bolt pisztoly
- Közelharc fegyver (csak a Bajnoknál)
- Repesz gránát
- Krak gránát

Különleges Szabályok:

- A Káosz Bajnoka (csak a Bajnok)

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb öt Rombolóval 13 pont/modell
- Bármely Káosz Úrgárdista vehet egy közelharc fegyvert 2 pont/modell
- Legfeljebb négy Romboló lecserélheti a bolterét a következők egyikére:
 - Lángszóró 5 pont/modell
 - Nehéz bolter 10 pont/modell
 - Automata ágyú 10 pont/modell
 - Melta puska 10 pont/modell
 - Plazma puska 15 pont/modell
 - Rakétavető (repsz és krak rakétákkal) 15 pont/modell
 - Vehetnek légvédelmi rakétákat is 10 pont/modell
 - Lézerágyú 20 pont/modell
- A Feltörekvő Bajnok választhat magának tárgyakat a felszerelés lista **Közelharc Fegyverek** és/vagy **Távolsági Fegyverek** részeiből.

- A Feltörekvő Bajnok választhatja a Mutálódás Ajándékát 10 pont
- A Feltörekvő Bajnok felszerelhető melta bombával 5 pont
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele 2 pont/modell
 - Tzeentch Jele 2 pont/modell
 - Nurgle Jele 3 pont/modell
 - Slaanesh Jele 2 pont/modell
- Az osztag egyik modellje megveheti a következő Káosz Ikonok egyikét:
 - A harag ikonja 20 pont
 - A tűz ikonja 15 pont
 - A kétségbeesés ikonja 10 pont
 - A mértéktelenség ikonja 30 pont
 - A bosszú ikonja 25 pont
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt 1 pont/modell
- Az osztag vehet egy Káosz Rhinot Dedikált Szállítóként

Kiirtó (Obliterator)											70 Pont
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Kiirtó	4	4	4	4	2	4	2	8	2+	Gyalogság (Infantry)	1 Kiirtó

Felszerelés:

- Fémhús
- Erőököl

Különleges Szabályok:

- Testes
- Démon
- Rajtaütés
- Kiirtó Fegyverek
- Lassú és Módszeres

Opciók:

- Kiegészíthető még legfeljebb két Kiirtóval 70 pont/modell
- Az osztag megveheti a következő Káosz Jelek egyikét:
 - Khorne Jele 4 pont/modell
 - Tzeentch Jele 8 pont/modell
 - Nurgle Jele 6 pont/modell
 - Slaanesh Jele 1 pont/modell
- Az egész osztag megkaphatja a Hosszú Háború Veteránjai szabályt 3 pont/modell

Tisztátalan (Defiler)											195 Pont
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Egység típus	Egység Felépítés
Tisztátalan	3	3	8	12	12	10	3	3	4	Jármű (Lépegető)	1 Tisztátalan

Felszerelés:

- Harci ágyú
- Kaszás automata ágyú
- Ikercsatolt nehéz lángszóró
- Két erőököl
- Démoni megszállás
- Reflektor
- Füstgránátok

Különleges Szabályok:

- Démon
- Kiirtó Fegyverek
- Fűrge
- Nem Hal Meg

Opciók:

- Lecserélheti az ikercsatolt nehéz lángszóróját a következők egyikével:
 - Tűzvető 5 pont
 - Energia ostor 25 pont
- Lecserélheti a kaszás automata ágyúját a következők egyikével:
 - Erőököl ingyen
 - Ikercsatolt nehéz bolter ingyen
 - Ikercsatolt lézerágyú 20 pont
- Választhat tárgyakat a felszerelési lista **Káosz Jármű Felszerelések** részéből.

Szaggató (Forgefiend)											175 Pont	
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Egységtípus	Egység Felépítés	
Szaggató	3	3	8	12	12	10	3	2	3	Jármű (Lépegető)	1 Szaggató	

Felszerelés:

- Két hādész automata ágyú
- Démoni megszállás

Különleges Szabályok:

- Démon
- Kiirtó Fegyverek
- FÜRGE
- Nem Hal Meg

Opciók:

- Lecserélheti mindkét hādész automata ágyút ekto plazma ágyúkra..... *ingyen*
- Vehet egy további ekto plazma ágyút..... *25 pont*

Zúzó (Maulerfiend)											125 Pont	
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Egységtípus	Egység Felépítés	
Zúzó	3	3	8	12	12	10	3	2	3	Jármű (Lépegető)	1 Zúzó	

Felszerelés:

- Két erőököl
- Démoni megszállás
- Két magma vágó

Különleges Szabályok:

- Démon
- Kiirtó Fegyverek
- FÜRGE

Opciók:

- Nem Hal Meg
- Áthaladás Nehéz Terepen
- Ostrom Gép
- Lecserélheti mindkét magma vágót egy adag démoncsápra *10 pont*

Káosz Land Raider											230 Pont	
	BS	F	S	R	HP	Egységtípus	Egység Felépítés					
Káosz Land Raider	4	14	14	14	4	Jármű (Tank, Szállító)	1 Káosz Land Raider					

Felszerelés:

- Ikercsatolt nehéz bolter
- Két ikercsatolt lézerágyú
- Reflektor
- Füstgránátok

Különleges Szabályok:

- Roham Jármű

Szállító Kapacitás:

- Tíz modell

Opciók:

- A Káosz Land Raiderek választhatnak maguknak tárgyakat a felszerelési lista **Káosz Jármű Felszerelések** részéből

Káosz Védelmező (Chaos Vindicator)											120 Pont	
	BS	F	S	R	HP	Egységtípus	Egység Felépítés					
Káosz Védelmező	4	13	11	10	3	Jármű (Tank)	1 Káosz Védelmező					

Felszerelés:

- Romboló ágyú
- Reflektor
- Füstgránátok

Opciók:

- Vehet ostrom pajzsot *10 pont*
- A Káosz Védelmezők választhatnak maguknak tárgyakat a felszerelési lista **Káosz Jármű Felszerelések** részéből

Káosz Predátor											75 Pont	
	BS	F	S	R	HP	Egységtípus	Egység Felépítés					
Káosz Predátor	4	13	11	10	3	Jármű (Tank)	1 Káosz Predátor					

Felszerelés:

- Automata ágyú
- Reflektor
- Füstgránátok

Opciók:

- Vehet két oldalsó felfüggesztést, amelyek mindegyike ezekkel a fegyverekkel van ellátva:
 - Nehéz bolter *20 pont*
 - Lézerágyú *40 pont*
- Lecserélheti az automata ágyúját egy ikercsatolt lézerágyúra *25 pont*
- A Káosz Predátorok választhatnak maguknak tárgyakat a felszerelési lista **Káosz Jármű Felszerelések** részéből

Hivatkozások

Az itt szereplő összes szabály és táblázat össze van sűrítve az egyszerűbb kezelés érdekében. Ha a teljes szabályokra van szükséged, megtalálod azokat a könyv belsejében.

Sereg Különleges Szabályok

A Káosz Bajnoka: Köteles kihívásokat intézni és elfogadni. Amikor ez a modell megöl egy ellenséges karaktert, dobj a Káosz Áldás táblázaton.

Démon Fegyver: Dobj D6-al a Harci szakasz kezdetekor. 1-es esetén a modell elszenved egy Sebet (páncélmertő nélkül) és 1-re csökken a Támadási értéke (WS) a fázis végéig. 2+ esetén a modell annyi extra Támadást (A) kap a fázis végéig.

A Hosszú Háború Veteránjai: Gyűlölet (Úrgárdisták), +1 Akaraterő (Ld)

Hadúr Képességek

D6	Hadúr Képesség
1	Sötét Hadjárat: A Hadúr 12"-es körzetén belüli baráti egységek megkapják a Preferált Ellenfél (Úrgárdisták) különleges szabályt.
2	A Gyűlölet Tüze: A Hadúr és osztagának közelharc fegyverei megkapják a Lélektűz különleges szabályt.
3	A Megtévesztés Mestere: A seregeből D3 Gyalogsági osztag Beszivároghat.
4	Megtestesült Gyűlölet: A Hadúr és az osztaga megkapják a Gyűlölet különleges szabályt.
5	A Terror Ura: A Hadúr megkapja a Félelem szabályt.
6	Magasztos Bajnok: A Hadúr újradobhatja a Káosz Áldásokat.



Káosz Áldás Táblázat

D66	Káosz Áldás
11-16	Méltatlan Áldozat: Nincs jutalom
21-22	Ivadékság: Cseréld le a modellt egy Káosz Ivadékra
23	Hipertér Őrület: +1 Támadást (A)
24	A Halhatatlanság Törödéke: Örökéletű (Eternal Warrior)
25	Az Őrjöngő Ereje: +1 Erő (S)
26	Harmadik Szem: +1 Célzó Érték (BS)
31	Idegstimulálás: +1 Kezdeményezés (I)
32	Felfújít: Teljes gyógyulás vagy, ha sértetlenség +1 Seb (W)
33	Kristályos Test: +1 Állóképesség (T)
34	Erőpajzs: Leplezett (Shrouded)
35	Gépalak: A bajnok páncélmertője 1-gyel jobb lesz.
36	Káosz Penge: Egy közelharc fegyver Húsevő (Fleshbane) lesz
41	Boszorkány Faló: Egy sikeres Elűzés dobásnál az ellenséges Pszi használó elszenved egy 6-os Erejű, 2-es Páncélatütésű találatot.
42	Kozmikus Sors: Újradobható rontott páncélmertők
43	Mérgező: A közelharc támadások Mérgezők
44	Szentségtelen Hadjárat: Keresztes Lovag (Crusader)
45	Becsapódás: Első Csapás (Hammer of Wrath)
46	Jeges Aura: A talpérinkezésben lévő ellenséges modellek az 1-es Kezdeményezési Fok végén elszenvednek egy 4-es Erejű, 5-ös Páncélatütésű találatot.
51	Acél Idegek: Vas Akarat (Adamantium Will)
52	Fegyver Mutálódás: Egy távolsági fegyver +1 Erőt (S) kap
53	Felemészttő Gyűlölet: Gyűlölet (Hatred)
54	Hipertér Karmok: Szagató (Shred)
55	Életlopó: A közelharc támadások Azonnali Halál (Instant Death) okoznak
56	Kardmester: +1 Támadó Érték (WS)
61	Hórusz Hangja: Konok (Stubborn)
62	Időzavar: FÜRGE (Fleet)
63	Mazochizmus: Fájdalomtűrés (Feel No Pain)
64	Többszörös Áldás: Dobj újabb D3+1 alkalommal a táblázaton, újradobva az Ivadékság és a Sötét Felemelkedés eredményeket.
65-66	Sötét Felemelkedés: Cseréld le a modellt egy Démon Hercegre

Különleges Szabályok

A Sötét Istenek Kegye: A Sötét Apostol osztagában lévők (maga az Apostol is) újradobhatják a Káosz Áldás dobásaikat.

Démonkohó: Játékonként egy Lövési vagy Roham fázisra a modell újradobhatja a rontott Sebző és sikertelen páncélatütés dobásait. A fázis végén dobj D6-al; a modell elveszít egy Szerkezeti Pontot (HP) 1-es dobás esetén.

Ostrom Gép: Bestiaként mozog. +1 páncélatütésre épületek ellen közelharcban.

Demagóg: A 6"-en belüli, ebből a seregekönvből származó osztagok használhatják a Sötét Apostol Akaraterő (Ld) értékét.

A Gépek Mestere: Ha nem vonul vissza vagy lapul földre, akkor a lövés helyett
a) megjavíthat egy baráti járművet vagy
b) megátkozhat egy ellenséges járművet

Becsapódás: Rárepülésnél Vektor Csapás 7-es Erővel (S)

Véletlenszerű Támadások: A harci szakasz elején dobj D6-al. Az eredmény a Káosz Ivadék Támadásainak (A) a száma módosítók előtt.

Javítás: Lövés helyett teheti egy Mozgásképtelen Rhino. D6-on 6+-on sikerül.

Védelem Összezúzása: Felrakás után, de még Felderítő és Beszivárgók előtt az ellenfél felállási zónájában egy tereptárgynak a fedezékmentője egyel csökken.

Hipertér Csapás: Amikor a Hiper Karmok megérkeznek Rajtaütéssel, minden 6"-en belüli ellenséges osztagot úgy kell kezelni, mintha eltalálta volna őket egy Vakító fegyver.

Kiírt Fegyverek: Válaszd ki, hogy mivel lő az osztag mindegyik körben ezek közül: rohamágyú, nehéz lángszóró, lézerágyú, multi-melta, plazma ágyú, ikercsatolt lángszóró vagy plazma vagy melta puska. Az osztag tagjainak ugyanazzal a fegyverrel kell lőniük és kétszer nem választhatod ugyanazt a fegyvert egymás után.

Csonkító Fegyverek: Válaszd ki, hogy az osztag milyen fegyvert használ az alábbi listából: egy pár láncököl vagy energia balta-kard-buzogány vagy villámkarom. Az osztag tagjainak ugyanazt a fegyvert kell használniuk és kétszer nem választhatod ugyanazt a fegyvert egymás után.

Megmagyarázhatatlan Mutáció: Mindegyik osztag dob D3-al a Harci szakasz elején.

D3 Mutáció

- Bőr alatti Páncél:** 4+ páncélmentő
- Horgas Csápok:** Két D6 dobása és a nagyobbik használata a Támadások számának meghatározására.
- Mérgező Vérézés:** Mérgező (4+)

A Káosz Hordozói: Mindegyik osztag dob D3-al a Harci szakasz elején.

D3 Mutáció

- Az Elkárhozottak Ereje:** Sikertelen Sebző dobások újradobása
- Hipertér Karmok:** 3-as Páncélátütésű (AP) közelharc fegyverek
- Természetfeletti Sebesség:** +1 Támadás (A) és Kezdeményezés (I)

Őrült: A lecsúszó és átütő találatok egy őrült jelzőt adnak a Pokolfajzatnak. Dobja D3-al, ha van egy jelző mellette a mozgási fázis elején.

D3 Őrült Eredmény

- Gyorstüzelő:** Ebben a körben Mozgásképtelen. Ha nincs közelharcban, kétszer kell lőnie minden fegyverével, ha lehet, arra az osztagra, amely megsebezte az előző körben. Ha ez nem megy, akkor a legközelebbi ellenségre kell lőnie.
- Felgyülemelő Düh:** Magához tér az Összezavarodott és Kábult Személyzet hatásából és megkapja az Őrjöngés szabályt erre a körre.
- Vérszomj:** Magához tér az Összezavarodott és Kábult Személyzet hatásából és megkapja az Őrjöngés és a Fürgé szabályt erre a körre. Ha nincs maximálsi rohamtávon belül egy ellenséghez, futnia kell. Ha nem tud, akkor lőhet.

Pszí Erők

Tzeentch Tana

Alap Erő

Tzeentch Tüze

Pszí Pont 1, Pokoltűz

Táv	S	AP	Típus
24"	D6+1	--	Roham 1, Robbanás, Infernó

Infernó: Minden levett modell további D3 S3 AP- találatot okoz.

1-2 Mutáció

Pszí Pont 1, Áldás

Egy 2"-en belüli baráti karakter elszenved egy S4 AP- találatot és utána dobhat a Káosz Áldás táblázaton.

3-4 Halálsugár

Pszí Pont 1, Sugár

Táv	S	AP	Típus
18"	8	1	Roham 1, Detonáció

Detonáció: A járművek 2D6"-et robbannak.

5-6 A Káosz Lehelete

Pszí Pont 2, Pokoltűz

Táv	S	AP	Típus
Sablon	1	2	Roham 1, Rothadás, Mérgezett (4+)

Rothadás: A járművek 4+-on elszenvednek egy lecsúszó találatot.

Nurgle tana

Alap Erő

Nurgle Rothadása

Pszí Pont 1, Nova

Nurgle modellekben nem tesz kárt.

Táv	S	AP	Típus
6"	2	5	Roham D6+1, Mérgezett (4+)

1-2 Fegyver Vírus

Pszí Pont 1, Átok

Egy 24"-en belüli ellenséges osztag minden fegyvere megkapja a Túlmelegszik szabályt.

3-4 A Fertőzés Ajándéka

Pszí Pont 1, Átok

Egy 48"-en belüli ellenséges osztag dob az alábbi táblázaton:

D3 Betegség

- Légyraj:** -1 Támadás (A) és a Leplezett (Shrouded) szabály.
- Izomsorvadás:** -1 Erő (S) és nem Futhatnak.
- Bomlasztó Fájdalom:** -1 Erő (S) és -1 Állóképesség (T)

5-6 Pestis Szél

Pszí Pont 2, Pokoltűz

Táv	S	AP	Típus
12"	1	2	Roham 1, N. Robbanás, Mérgezett (4+)

Slaanesh Tana

Alap Erő

Érzéki Túlterhelés

Pszí Pont 1, Pokoltűz

Táv	S	AP	Típus
24"	4	4	Roham 4, Vakít, Sokkol, Tűzéségi Sökk

1-2 Hisztérikus Őrjöngés

Pszí Pont 1, Áldás

Egy 12"-en belüli baráti, nem jármű osztag dob az alábbi táblázaton:

D3 Módosított Állapot

- Érzéki Töltés:** +1 Kezdeményezés (I)
- Eszeveszett Erő:** +1 Erő (S).
- Hiperaktív Roham:** +1 Támadás (A)

3-4 A Fájdalom Szimfóniája

Pszí Pont 1, Átok

Egy 24"-en belüli ellenséges osztag -1 WS-t és -1 BS-t kap és minden hang fegyver +1 erővel hat rájuk.

5-6 Eksztázisos Roham

Pszí Pont 2, Pokoltűz

Táv	S	AP	Típus
24"	Spec	-	Roham 1, Eksztázis

Eksztázis: Az osztag minden nem jármű tagja elszenved egy találatot a saját Erejével (S).

Páncél

Fémhús: 2+ páncélmentő

Improvizált páncél: 6+ páncélmentő

Erőpáncél: 3+ páncélmentő

Terminátor páncél: 2+ páncélmentő és 5+ sebezhetetlenségi mentő. Testes, Rajtaütés és Rendíthetetlen. Nem tehet Előretörést.

Különleges Felszerelés

Métely gránát: Csak Nurgle Jelével rendelkező modellek. Támadó és védelmi gránátok

Káosz Motor: Motor egységtípus; kombi bolterrel felszerelve

Mechacsápok: Tartalmaz egy melta puskát és egy lángszórót és 2 extra Támadást (A) ad a viselőjének

Infernó lövedék: a lövések AP 3-ak

Ugrózsák: A modell Ugró egységtípusú lesz

A romlás pecsétje: 4+ sebezhetetlenségi mentő

Káosz Jutalmak

A sötét dicsőség aurája: 5+ sebezhetetlenségi mentő

Harci familiáris: Két további S4 AP- Támadás (A)

Khorne Pusztítója: +1 Állóképesség (T), +1 Sebpont (W), +1 Támadás (A) és az egységtípus Lovasság lesz.

Tzeentch Lemeze: +1 Támadás (A) és Sugármotor típusú lesz

Nurgle Hintója: +2 Sebpont (W), +1 Támadás (A), Nagyon Testes

Slaanesh Paripája: +1 Támadás (A), +3" Futásnál, Éles Érzékek, Bekerítés és az egységtípus Lovasság lesz.

A Mutálódás Ajándéka: Felrakás előtt dobj a Káosz Áldás táblázaton

Savas Vér: A modellt megsebző osztag azonnal elszenved egy S3 AP4 találatot.

Varázs familiáris: Újradobható rontott Pszi tesztek

Káosz Ikonok

+1 a közelharc eredményéhez és további hatások az ikontól függően:

A Harag Ikonja: Csak Khorne Jelével. Ádáz Roham és újradobható rohamtáv.

A Tűz Ikonja: Csak Tzeentch Jelével. A bolterek, kombi bolterek, nehéz bolterek és bolt pisztolyok Lélek Tűzet kapnak

A Kétségbeesés Ikonja: Csak Nurgle Jelével. Félelem

A Mértéktelenség Ikonja: Csak Slaanesh Jelével. Fájdalomtűrés

A Bosszú Ikonja: Rettenthetetlen

Káosz Jármű Felszerelések

Kombi bolter: Ikercsatolt bolter

Démoni megszállás: BS 3, Megrendült Személyzet és Kábult Személyzet hatások ignorálása 2+-on, de a bent ülőkre rendszeren hat. Dobj D6-al miután egy osztag beszállt. 1-en vegyél le egy véletlenszerű modellt és a jármű visszakap egy HP-t

Pusztító pengék: A Tank Sokkolt osztagok D6 S5 AP- találatot kapnak. Ha Halál vagy Dicsőség mellett döntenek, akkor 2D6 ilyen találatot kapnak.

Gyászbemondó: A 6"-en belüli ellenséges osztagok nem lőhetnek Védelmi Tűzet

Démoncsápok: Minden talpérintkezésben lévő modell -1 WS-t kap csáponként

Magma vágók: Ha egy Zúzó (Maulerfiend) legalább egy támadásával talál, tehet egy további támadást. Ha minden támadásával talál, akkor két további támadást tehet. Ezek a támadások automatikusan találnak és az 1-es Kezdeményezési Foknál kell kidolgozni őket a következő profillal:

	Táv	S	AP	Típus
Magma vágók	--	8	1	Páncéltörő

Ostrom pajzs: Minden Veszélyes Terep tesz automatán sikerül

Hipertűzközpök: Minden távolsági fegyver megkapja a Lélektűzet

Démon Herceg Fejlesztések

Khorne Démonja: Ádáz Roham, Gyűlölet (Slaanesh Démonjai)

Tzeentch Démonja: Gyűlölet (Nurgle Démonjai), újradobhatnak minden 1-es eredményű mentődobást.

Nurgle Démonja: Gyűlölet (Tzeentch Démonjai), Leplezett, Lassú és Módszeres

Slaanesh Démonja: Fűrge, Hasító, Gyűlölet (Khorne Démonjai), Futásnál +3"

Pszi Használó: A **Bioenergetika**, **Tűzgyújtás** és **Telepátia** tanokból generálhatják a képességeiket. Ha a Démon Herceg lett fejlesztve Tzeentch, Nurgle vagy Slaanesh Démonává, akkor legalább egy erőt kell ehhez megfelelően generálnia **Tzeentch**, **Nurgle** vagy **Slaanesh** tanaiból.

Szárnyak: Repülő Szörnyeteg (Karakter)

A Káosz Jelei

Khorne Jele: Őrjöngés, Ellentámadás

Tzeentch Jele: +1 sebezhetetlenségi mentő, egy Pszi használó köteles legalább egy erőt **Tzeentch Tanaiból** generálni

Nurgle Jele: +1 Állóképesség (T), egy Pszi használó köteles legalább egy erőt **Nurgle Tanaiból** generálni

Slaanesh Jele: +1 Kezdeményezés (I), egy Pszi használó köteles legalább egy erőt **Slaanesh Tanaiból** generálni



