

SZÜRKE LOVAGOK



by Dreamer88

Titán Serege

A könyv ezen része leírja azokat az erőforrásokat, amiket a Szürke Lovagok használnak – a fegyvereiket, az osztagaikat és néhány különleges karakterüket. Mindegyik bejegyzés leírja az osztagot és megadja azokat a különleges szabályokat, amelyekre szükség lesz ahhoz, hogy a játékaiban használhasd őket. A sereglista ezekre a bejegyzésekre hivatkozik. A Titán Serege szekció második része leírja a Szürke Lovagok fegyvereit és felszereléseit. A különleges felszerelési tárgyak az adott osztag bejegyzésénél találhatóak, a gyakoribb felszerelési tárgyak leírása viszont a saját szekciójában található.

A Szürke Lovagok különleges szabályai

A Szürke Lovagok néhány olyan különleges szabályt is használnak, ami több osztagra is vonatkozik, mint ahogyan az a bejegyzéseikben is fel lesz tüntetve.

Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers)

A Szürke Lovagok pszik és arra használják mentális erejüket, hogy erősítsék a képességeiket vagy pszi támadásokat eresszenek az ellenfélre.

Egy Szürke Lovag osztag egy pszi erőt használhat körönként. Az osztag egy pszinek minősül és a pszikre vonatkozó normál szabályokat követi a következők tisztázásával:

- A Szürke Lovag osztag az Ítélethozó (Justicar), a Láng Lovagja (Knight of the Flame) (ha még élnek) vagy a saját (ha már nem élnek) Ld-jét használja Pszi tesztekhez. Egy Szürke Lovag osztag soha sem használhatja egy Különálló Karakter értékeit Pszi tesztekhez.
- Ha a Szürke Lovag osztag elszenved egy A Hipetér Veszélyeit (Perils of the Warp) vagy bármely olyan támadást, ami kimondottan psziket támad akkor azt az Ítélethozó (Justicar)vagy a Láng Lovagja (Knight of the Flame)ellen kell végrehajtani, ha még élnek, vagy az osztag egy véletlenszerűen kiválasztott tagja ellen, ha már nem.

Pszi Mesteri Szintek (Psy Mastery Levels)

A Szürke Lovag Seregkönyv Pszi Mesteri Szinteket használ, amik zárójelben jelölve vannak a Pszi speciális szabály után annak meghatározására, hogy a karakter hány pszi képességet használhat körönként. Minden Mesteri Szint után a karakter egy pszi erőt használhat körönként.

Pszi Pilóta (Psychic Pilot)

Az a jármű, ami ezzel a speciális szabállyal rendelkezik pszinek minősül (Mester Szint 1) és 10-es Ld-vel rendelkezik a Pszi tesztek és Pszi csuklyák szempontjából. Ha a jármű elszenved egy, A Hipetér Veszélyei hatást, akkor azt egy lecsúszó találatként (glancing hit) kell kezelni.

Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

A Szürke Lovagok ősi ellenségei mindennek, ami démoni, a tanaik és a fegyvereik a Hipetér fattyainak elpusztítására lettek kialakítva. Ennek jelképezésére sok Szürke Lovag osztag rendelkezik ezzel a speciális szabállyal.

Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear)

A Szürke Lovagoknál automatikusan sikerül az összeállítás teszt és még akkor is tehetnek ilyen tesztet, ha az osztag fél erő alatt van, bár a többi kitétel érvényesül. Általában ha egy osztag összeáll, akkor nem mozoghat és mozgogtnak számít attól függetlenül, hogy mozogtak vagy sem, de ezek a kitételek nem érvényesek azokra a modellekre, akik rendelkeznek ezzel a speciális szabállyal. Ha a Szürke Lovagokat elkapja egy előrenyomulás (sweeping advance), akkor nem pusztulnak el, hanem rendesen tovább harcolnak. Ha ez történik, akkor az osztagra érvényen a Nincs visszavonulás! (No Retreat!) szabály a harcnak ebben a körében és ezért akár extra veszteségeket szenvedhetnek.

Azokra az osztagokra, akik nem teljesen Szürke Lovagokból állnak is érvényes ez a szabály, amíg legalább egy Szürke Lovagot tartalmaznak.

Harci Alakulatok (Combat Squad)

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

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

Az Égisz (The Aegis)

A Szürke Lovagok páncélját a Birodalom által ismert leghatékonyabb misztikus és pszi védelmek övezik.

Ha egy ellenséges pszi megcéloz egy Égisszel rendelkező modellt (vagy egy osztagot, amely tartalmaz egy Égisszel rendelkező modellt) akkor -1 levonást kap az Ld-jére Pszi tesztek szempontjából. Ha a pszi erő nem kimondottan az Égisszel rendelkező osztagot támadja, akkor nem szenved el ezt a levonást, még akkor sem ha az Égisszel rendelkező osztag a pszi erő hatása alá kerül.



Szürke Lovag Nagymester

Grey Knight Grand Master



Hagyomány szerint nyolc Nagymestere van a Szürke Lovagoknak. Mindegyikük a szellemi örököse az évezredekkel ezelőtti nyolc alapító Nagymesternek. Ezen rang eléréséhez tízezer bolygón kell csatázni, megszámlálhatatlan Démont elpusztítani és megrendíthetetlen példájául állni a becsületnek és a tisztaságnak nemcsak a csatatestvérek, hanem az egész Birodalom előtt. Még ekkor is egy új Nagymestert csak azok választhatnak ki, akik közé kerülni szeretne. Mielőtt fölemelkedne, a már megválasztottak összhangú beleegyezése kell.

A Nagymesterek felelősek a Rend megannyi szövetségének fenntartásáért, legyen szó akár a Birodalom más szervezetéről vagy a különböző földönkívüli fajokról, akikkel a Szürke Lovagok titkon üzletelnek. Ezen megegyezéseket, paktumokat és alkukat a Rend írnokai dolgozzák ki – egy harcos ideje túl értékes ahhoz, hogy ilyen bürokratikus apróságokra pazarolja. A Nagymester fő feladata ezekben az ügyekben a teljes harci felszerelésben való megjelenés. Csak annyit beszél, amennyit kell, a kegyetlen és harcias megjelenése elég erős figyelmeztetés mindenkinek, aki kihasználná a Rendje bizalmát. A megjelenésében való fenyegetés nyilvánvaló: árulj el minket és ezernyi olyan harcos áll majd bosszút, mint amilyen én vagyok.

Persze a Rend egyik legkiemelkedőbb harcosaként a Nagymester legfőbb kötelessége az olyan csaták vezetése, amelyek olyan veszélyesek vagy fontosak, hogy még egy Kapitány harcedzett képességei is kevésnek bizonyulnak. Az ilyen kampányok minden bizonnyal kihozzák a Szürke Lovagokból a legjobbat, ugyanis a Nagymesternek lenyűgöző érzéke van a stratégiához és ahhoz, hogy a katonái teljes hatékonysággal harcoljanak. A vezetése alatt egy Szürke Lovag sereg gyakran alkalmaz nem szabványos doktrínákat olyan pontossággal és gyorsasággal, hogy az már természetfelettinek tűnik. Állítják is néhányan, hogy egy Nagymester még a katonái elméjét is hajlandó irányítani, ha az győzelemhez vezet. Mások azt vallják, hogy ez egyszerűen csak egy kiemelkedő vezér névjegye, de ki tudja mi az igazság?



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nagymester (Grand Master)	6	6	4	4	3	5	3	10	2+

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti psi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1])

Nagyszabású Stratégia (Grand Strategy): A játék kezdetén, mielőtt felkerülnek, a seregek a Nagymester kiszabhat különleges harci feladatokat a parancsnoksága alatt álló osztagoknak. Dobj D3-at és válassz ki annyi gyalogság (infantry), ugró gyalogság (jump infantry), szörny (monstrous creature) vagy lépegető (walker) osztagot a seregdedben (de NEM olyan modelleket akik rendelkeznek az Egyedülálló Karakter [Independent Character] szabállyal, Inkvizítori Csatlósokat vagy Mordrak Nagymester Szellem Lovagjait). Ezek a kiválasztott osztagok a következő szerepet töltik be a játék folyamán (mindannyian ugyanazt a szerepet kell kapniuk):

- **Az Igazság Pörölye (Hammer of Righteousness):** A kiválasztott osztagok kapják azt a megtiszteltetést, hogy vezetetik a támadást és elsöpörjék az ellenfelet egyetlen hatalmas ütéssel. A kiválasztott osztagok újradobják a sebzésre dobott 1-eseket a játék ideje alatt.
- **Pengék Pajzsa (Shield of Blades):** A Szürke Lovagok egy védekező pózt vesznek fel, készen állva az ellenfél visszaverésére. A kiválasztott osztagok megkapják az Ellentámadás (Counter-attack) speciális szabályt a játék ideje alatt.
- **Fénylándzsa (Spear of Light):** A Szürke Lovagoknak megelőző csapást kell mérniük és fel kell tartaniuk az ellenséget amíg más osztagok megérkeznek. A kiválasztott osztagok megkapják a Felderítők (Scout) speciális szabályt a játék ideje alatt.
- **Rendíthetetlen Szikla (Unyielding Anvil):** Egy kulcsfontosságú pozíciót kell megszerezni a győzelem érdekében. A kiválasztott osztagok foglalhatnak objektívákat ugyanúgy mintha Troopok lennének.

Pszí erők: Kalapácsközl (Hammerhand), Pszi Közösség (Psychic Communion)

Szürke Lovag Kapitány

Grey Knight Brother-Captain

A Kapitányok a Rend legfőbb harcosai közé tartoznak és csak a Nagymester áll felettük rangban és képességben. Mindegyikük számtalanszor bizonyította rátermettségét, mint vezető és félelmetes harcos egyaránt. A Kapitányokat éppen ezért majdnem kizárólag a Rend Paladinjai közül nevezik ki. Csak ezek a legtapasztaltabb harcosok mutatják jelét azoknak a harci és stratégiai képességeknek, amikkel egy Kapitánynak rendelkeznie kell. Természetesen voltak kivételek egészen kiemelkedő csatatestvérek esetében. A szokások és tradíciók szépek és jók, de mégis a küldetés az, ami számít.

Minden Kapitány irányítása alá tartozik a Rend egyik Testvérisége, így a galaxis legjobb harcosai közül száznak parancsol. Stratégia és tervezés szempontjából a Kapitány nem tartozik senkinek sem felelősséggel, még a Nagymesternek sem. Nehéz felelősség az övé, amit becsülettel, de egyedül visel. Egy Szürke Lovag Testvériség irányítása magának a hatalomnak az irányítása. Alsóbb szervezetekben ilyen mértékű erő egy kézben történő összpontosulása könnyen korrupcióhoz vezethet, és gyakran ahhoz így is történik. A Szürke Lovagok Kapitánya azonban ezen dolgok felett áll. Elvégre, ha valakinek a lelke edzett a Démonok ígéretei ellen, akkor az egyszerű emberi kísértést könnyű figyelmen kívül hagyni.

A csatamezőn a Kapitány helye a harc szívében van, elvégre milyen példát mutat a csatatestvéreinek, ha nem vállvetve harcol velük? De amíg ő viharvetővel és Nemezis fegyverével az ellenséget ritkítja, addig az elméjével a csapatai irányítására fókuszál. Kiképzésének

részeként a Kapitány ugyanis megtanulja azt, hogy hogyan lépjen pszi kapcsolatba harcosaival, akár a csata hevében, biztosítva ezzel, hogy az erősítés a megfelelő pillanatban érkezzen.

A tettei alapján minden Kapitány nyer magának címeket a hivatalos rangja mellé. Néhány ezek közül a Rend tradicionális titulussai, mások egyediek, a Nagymesterek által valamilyen nagy tisztességért ajándékozott cím, mely formájuknál fogva a harcos eredményeinek történetét írják le. Így lehetséges, hogy egy rég szolgáló Kapitány akár fél tucat vagy több címen is ismerhetnek. Senki nem szerzett annyi titulust, mint Aldar a Vakmerő, akinek a tradicionális címe, 'A Fény Őrzője', mellett még nem kevesebb, mint egy tucat egyéb becsületbeli címe volt, melyek közül a 'A Vérszörny Gyilkosa' a legkevésbé, a 'A Solipsis Szektor Felszabadítója' pedig a leginkább dicséretesnek számít. Habár a dicséretnek ilyen súlyos listája elég elhúzhatja a Szürke Lovagok lakomáit (ahol minden Kapitányt teljes névvel kell felkonferálni), fontos emlékeztetőül állnak a hősiességről és a becsületről a Rend csatatestvérei előtt.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kapitány (Brother-Captain)	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) [Infantry [Character]]

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1])

Pszi erő: Kalapácsököl (Hammerhand)

Pszi Közösség (Psychic Communion): A pszi erejének összpontosításával a Szürke Lovag parancsnok kapcsolatba léphet harcosainak elméjével, így vezetve őket a legalkalmasabb pillanatban a csataterre. Nem egy csatát nyertek vagy vesztek már ilyen pontos időzítésen.

Ezt az erőt a Szürke Lovagok mozgási fázisának elején lehet használni. Ha sikeres s Pszi teszt, akkor módosíthatod ebben a fázisban a tartalék (reserve) dobásokat +1-el vagy -1-el (azután kell eldönteni miután a kockadobás megtörtént).

Ez az erő összeadódik más bónuszokkal vagy levonásokkal, beleértve a mások által használt Pszi Közösség erőt is.

Könyvtáros

Librarian



Minden Szürke Lovag rendelkezik valamennyi pszi képességgel, de kevesen vannak azok, akik határtalanul használhatják azt. A legtöbbjüknek a gondos kiképzés és felügyelet lehetővé teszi, hogy összpontosítsák képességeiket a csatatestvéikkel összhangban, és még akkor is csak egy meghatározott módon. Viszont azok, akik a többiekénél erősebb elmével rendelkeznek, bekerülnek a Rend Könyvtárosai közé.

A Szürke Lovag Könyvtárosoknak acél idegeik vannak. Szükségük is van rá ugyanis az általuk használt varázslatok sokkal hatalmasabbak azoknál, amiket csatatestvéik használnak és ez által sokkal fényesebben izzanak a Hipertérben. A legkisebb megingás, egy pillanatnyi gyengeség is azzal járhat, hogy a másvilági ragadozók martaléka lesz, és akkor örök kárhozatra számíthat. A harcmezőn a Könyvtárosok a csatatestvéik támogatására használják képességeiket. Ez gyakran nyers pszi erőként nyilvánul meg, mint például egy Hipertér szakadás vagy egy villám. Mégis a legnagyobb hatásai a Könyvtáros diszkrétébb erőinek vannak. Kis erőfeszítéssel ugyanis magához idézhet másokat, védő árnyakkal veheti körbe vagy hatalmas erővel ruházhatja fel őket. Kevés dolog van, amire a Könyvtáros ne lenne képes, mivel a Sanctum Sanctorumban fel van jegyezve minden valaha ismert pszi képesség, erőkö és mágikus litánia, és innen vérteti fel magát a Könyvtáros az elkövetkezendő csatákhoz. Ebből kifolyólag a Könyvtáros a Rend legsokoldalúbb harcosai közé tartozik.

És mégis az összes segítség ellenére, amit egy Könyvtáros egy Szürke Lovag

seregnek erőnek biztosít, a legfőbb feladatait mégis a Kolostor Erőd falai mögött végzi. Itt vezeti be az újoncokat azon rejtelmekbe, amelyeket minden Szürke Lovagnak tudniuk kell: az elutasítás hat litániája, az élet és halál hét szava, a harc nyolc dala és a kilenc szörnyű varázslat, ami minden mágia alapja és még sok minden más.

Egy Könyvtáros tanítása a legkeményebb procedúra, és sok tanonc nem is éli túl, mert hát nem jobb egy gyenge újoncnak meghalnia a Könyvtáros keze által, mint alkalmatlanságával veszélybe sodornia az egész Rendet? Mégis, hogyha a Könyvtárost felszólítják arra, hogy legyen kegyetlen, akkor kevés zsarnokság és semmi gyűlölet nincs cselekedeteiben. A gyengék büntetése csupán szükségszerűség – ahhoz, hogy a Szürke Lovagok megszensteleníthetetlenek legyenek olyan erős elmére és akaratra van szükségük, mint amilyen erős a testük.

Nagyon kevés Könyvtáros olyan szerencsés, hogy megélje azt a kort, amikor a teste már nem képes helytállni a csatában. Ezeket a harcosokat végérvényesen leveszik a Rend harci listájáról és visszavonulnak a Sanctum Sanctorum labirintusszerű folyosóira, hogy őrizzék a poros kriptákat. Csak ezek az ősök ismerik mindegyiket, melyek között vannak olyan titkok, amelyek még a Nagymesterek előtt is rejtve vannak. Az ilyen rejtélyek sosem hagyhatják el a Sanctum Sanctorum falait, mert félő, hogy még a Szürke Lovagok sem tudnának ellenállni a kísértésüknek.



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

Egység típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égész (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2])

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

Jelentsd be, hogy használni fogod a Pszi csukját miután egy ellenséges Pszi sikeres pszi tesztet hajtott végre a Könyvtáros 24"-es körzetén belül. Ha több Könyvtáros is a hatótávon belül van, akkor is csak egy próbálhatja meg semlegesíteni az erőt – válaszd ki melyikük. Mindegyik játékos dob D6-al és hozzáadja a modelljük Ld-jét az eredményhez. Ha a Könyvtáros felülmúlja az ellenfél eredményét, akkor a pszi erő semlegesítve lett és semmi hatása nem lesz abban a körben. Ha az ellenfél eredménye nagyobb vagy egyenlő, akkor létrejön a pszi erő. Egy pszi csukját csak egyszer lehet használni, amikor egy ellenséges modell pszi erőt alkalmaz.

Pszi erő: Kalapácsököl (Hammerhand)

Könyvtáros pszi erők

Kalapácsökök (Hammerhand)

A bennük tomboló erő fókuszálásával a Szürke Lovagok tovább növelhetik már amúgy is emberfeletti erejüket. Akár pusztá kézzel is képesek csontokat törni – pengével vagy pörölyvel felszerelve pedig kevés dolog létezik, ami ellenállhatna nekik.

Ezt az erőt bármely játékos Roham fázisában lehet alkalmazni, miután a rámozgások megtörténtek, de még mielőtt bárki ütött volna. Ha sikeres a Pszi teszt, akkor minden modell az osztagban (még az Egyedülálló Karakterek is) +1 erőt kapnak a Roham fázis végéig. Megjegyzendő, hogy ez az erőbónusz a többi módosító (mint például a Nemezis Démonpöröly) előtt érvényesül.

A Kalapácsökök (Hammerhand) mellé a Könyvtáros újabb erőket vehet az itt felsoroltak közül.

Kiközösítés (Dark Excommunication)

A Szürke Lovagok olyan bűbájt szőnek amely elválasztja a Démon és gonosz istene közötti összeköttetést.

Ezt az erőt bármely játékos Roham fázisában lehet alkalmazni, miután a rámozgások megtörténtek, de még mielőtt bárki ütött volna. Ha sikeres a Pszi teszt, akkor válassz ki egy ellenséges osztagot, amely talapzatkontaktusban van a Szürke Lovagokkal. Bármely Démoni Ajándék, amellyel az osztag tagjai rendelkeznek, megszűnik a fázis végéig.

Titán Ereje (Might of Titan)

Erőt merítve a Rendje legendáiból a Könyvtáros megnöveli szövetségeseinek erejét.

Ezt az erőt a Könyvtáros roham fázisának elején lehet használni. Ha a Pszi teszt sikeres, akkor válassz ki egy baráti osztagot 6"-en belül (ami lehet akár a Könyvtáros, vagy bármely osztag, amelyikhez csatlakozott). A célpont osztag modelljei +1 erőt kapnak a kör végéig és egy extra D6-al dobhatnak páncélatütést. A Titán Ereje által nyújtott erőbónusz összeadódik az Kapalácsököl által nyújtottal.

Higanytest (Quicksilver)

Felgyorsítva a Könyvtáros elméje által, a Szürke Lovagok reflexei az egekbe emelkednek.

Ezt az erőt a Könyvtáros mozgási fázisának elején lehet használni. Ha a Pszi teszt sikeres, akkor válassz ki egy baráti osztagot 6"-en belül (ami lehet akár a Könyvtáros, vagy bármely osztag, amelyikhez csatlakozott). A célpont osztag l-je 10-es lesz a kör végéig.

Menedék (Sanctuary)

Megkötő szavakat kántálva a Könyvtáros létrehoz egy pajzsot, amellyel ellenfeleit akadályozza.

Ezt az erőt az ellenséges játékos Roham fázisában lehet alkalmazni. Ha a Pszi teszt sikeres, akkor minden ellenséges osztag, amely megpróbál egy olyan baráti osztagot - amely a Szürke Lovag kódexből való – berohamozni, amely 12"-en belül van a Könyvtárostól, akkor minden terepet (még a nyílt terepet is) nehéz és veszélyes terepnek kell tekintenie.

Lepel (The Shrouding)

A Könyvtáros elködösíti ellenfeleinek elméjét, elhomályosítva ezzel ösztöneiket és érzékeiket. Így lehetséges, hogy egy közvetlen közelről kilőtt golyó is célt téveszt és a lövő olyan árnyéokra pazarolja a lőszert, amely csak az elméjében létezik.

Ezt az erőt az ellenséges játékos Lövési fázisában lehet alkalmazni. Ha a Pszi teszt sikeres, akkor minden baráti osztag, aki a Könyvtárostól 6"-en belül van, megkapja az Lopakodás (Stealth) speciális szabályt. Ha az osztag nincs fedezékben, akkor kap egy 6+-os fedezékmentőt. Az erő a kör végéig tart.

Csapás (Smite)

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

Az erő egy pszi lövés a következő profillal:

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

Idézés (The Summoning)

A Könyvtáros egy hidat hoz létre a Hipertérben és maga mellé idézi csatatestvéreit.

Ezt az erőt a Könyvtáros mozgási fázisának elején lehet használni. Ha a Pszi teszt sikeres, akkor válassz ki bárhol a csatatéren egy baráti, nem jármű osztagot, amely nincs közelharcban. A kiválasztott osztag lekerül az asztalról és azonnal a Könyvtáros 6"-es körzetén belül kerül elhelyezésre a Becsapódás (Deep Strike) szabályai szerint.

A Végzet Örvénye (Vortex of Doom)

A Könyvtáros egy hasadékot hoz létre a valóság és a Hipertér örvénylő síkja között, rettenetes erőket szabadítva fel ezzel.

Az erő egy pszi lövés a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
A Végzet Örvénye (Vortex of Doom)	12"	10	1	Heavy 1, Blast

Ha a Könyvtáros elvétí a Pszi tesztjét, akkor helyezd a sablont a Könyvtárosra (ebben az esetben nincs szóródás)

Hipertér Hasadék (Warp Rift)

Egy egyszerű kézmozdulattal a Könyvtáros széthasítja a valóság szövedékeit, ezzel örök kárhozatra ítélve ellenfeleit a Hipertérben.

Az erő egy pszi lövés a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Hipertér Hasadék (Warp Rift)	Template	*	-	Assault 1

* A célpont osztag minden eltalált, nem jármű modelljének I tesztet kell tennie. Minden rontott tesztért el kell távolítani egy modellt mindenféle mentő nélkül. Az eltalált járművek egy automatikus átütő találatot szenvednek el.



Bajnok

Brotherhood Champion



Minden Szürke Lovag testvériség élén egy Bajnok, egy olyan harcos küzd, aki feladott mindent azért, hogy tökélyre vigye a karddal való harc művészetét. Habár a Bajnok fő feladata az újoncok harci kiképzése, a harctéren az elsődleges dolga testőrként szolgálni a Kapitányt. Egy ilyen tiszt képességeinek és tapasztalatának helyettesítése ugyanis nem egyszerű feladat, ezért természetes, hogy a Rend által biztosítható leghatékonyabb védelmet élvezzék. Így minden Bajnok készen áll arra, hogy a feletteséért akár a halállal is szembenézzen. Ilyenfajta hősi halálra azonban ritkán van szükség, ugyanis csak a legügyesebb (vagy legszerencsésebb) ellenfelek képesek átjutni a védelmén és túlélni a halálos ríposztjait.

Ha egy Bajnok elbukna, még akkor is könnyelműség harcon kívülinek tekinteni. Egy végzetes seb elszenvedésekor ugyanis hatalmas pszi erőket pumpál a páncélja Égiszébe – egy utolsó tiltott varázslat egy baljószerű cselekedetért. Ez az utolsó impulzus arra készíti a páncélt, hogy újraformálja a szöveteket és beforrassa a csontokat, lehetőséget adva ezzel a Bajnoknak, hogy még egy utolsó csapást mérhessen a csatatestvérei nevében – egy támadást, amely már a váratlansága miatt is sokkal halálosabb. Ezen utolsó cselekedete



véghezvitelével a Bajnok lelke végre továbbállhat, a testét hátrahagyva, hogy azt később Anarch terméiben helyezték végső nyugalomra. Így halálában is véd a gonosz ellen éppen úgy, mint életében.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Bajnok (Brotherhood Champion)	7	4	4	4	1	5	*	10	2+

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Kézműves páncél (Artificer armour), viharvető (storm bolter), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Megszentelt Kard (Anointed Blade): Azt suttogják, hogy a Bajnokok által forgatott pengék a Rend legrégebb ereklyéi közé tartoznak. A megszentelt kard egy Nemezis kard. Valamint a rontott sebészdobások újradobhatóak vele.

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1])

Titán Hírnöke (Titan's Herald): Abban a körben, amelyikben rohamozik, a Bajnok és annak az osztagnak az összes tagja, amelyekhez csatlakozott, újradobhatják a sikertelen találati dobásokat.

* **A Tökéletes Harcos (The Perfect Warrior):** A Roham fázisban, miután megtörténtek a rámozgások, de még mielőtt bárki ütött volna, ki kell választanod egy harcállást, amelyet a Bajnok felvesz:

Pengevihar (Sword Storm): A Bajnok kardja egy széles ívet ír le. A Bajnok minden olyan ellenséget megtámad egyszer, amely talapzatkontaktusban van vele (meg kell jegyezni, hogy nem kap extra támadást a rohamozás miatt).

Pengepajzs (Blade Shield): Védekező állásban tartva kardját a Bajnok elhárítja ellenfeleinek ütéseit. A Bajnok nem támadhat ebben a körben, de újradobhatja a rontott páncélmentőket a fázis végéig.

Villámcsapás (Rapier Strike): A Bajnok minden erejét egy olyan csapássorozatra koncentrálja, ami szabad szemmel alig követhető. A Bajnok D3 támadást hajt végre ebben a körben (D3+1 ha rohamozott). Ezek a támadások 10-es I-nél jönnek létre és egy talapzatkontaktusban lévő ellenséges Egyedülálló Karakter (Independent Character) vagy Szörny (Monstrous Creature) ellen kell intézni őket.

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand)

Hősi Áldozat (Heroic Sacrifice): Habár a teste romokban, a Bajnok felszabadítja legvégső tartalékait, hogy egy utolsó, halálos csapást mérhessen ellenfeleire.

Ezt az erőt akkor lehet használni, hogy a Bajnokot veszteségként leveszik bármelyik játékos Roham fázisában.

Ha a pszi teszt sikeres, akkor a Bajnok tehet egy azonnali támadást egy olyan modell ellen, amellyel talapzatkontaktusban állt halálakor. Ha a támadás talál, akkor mindkét modellt le kell venni veszteségként bármiféle mentő nélkül. Ha a támadás nem talál, akkor csak a Bajnokot kell levenni veszteségként.

Szürke Lovag Terminátok

Grey Knights Terminators

Semmi sem bizonyítja jobban a Szürke Lovagok státuszát, miszerint az elit között is elitnek számítanak, mint a híres Terminátor Osztagok, amelyek a seregeik gerincét alkotják. Más Űrgárdista Rendházak ugyanis, akár az újonnan alapítottak, akár a régi nagy házak örökösei, szerencsésnek mondhatják magukat, ha pár tucat ilyen vértjük van, amivel felszerelhetik a Rendjük legjobbait. Ellenben a Szürke Lovagok elegendő terminátor páncéllal rendelkeznek ahhoz, hogy szinte az egész Rednet felszereljük vele. Ám legyen bármilyen erőteljes a páncél, a benne lévő harcos még inkább figyelemre méltó. A Démonokkal való véget nem érő harchoz ugyanis több kell, mint egy átlagos Űrgárdista, egy Szürke Lovag kell hozzá – egy olyan harcos, aki annyival áll egy Űrgárdista felett, mint az a hétköznapi ember felett.

A Titánon, más Rendekkel ellentétben, nincs Felderítőként való alapkiképzés. Csak és kizárólag az a brutális és kíméletlen rezsim létezik, amely a nyers újoncokból a galaxis legkiválóbb harcosait faragja már évszázadok óta. Csupán maroknyi újonc lép be a Kolostorerőbe és éli túl a rájuk váró borzalmas megmérettetéseket. Azok, akik kijönnek, teljes páncélzatban teszik azt, felvértezve acélos akarattal, természetfeletti erővel, borotvaéles harci képességekkel és egy mindenre kiterjedő ismerettel a Démonokkal és varázslatokkal kapcsolatban. Röviden szólva, miután egy Szürke Lovag kiképzése véget ér, onnantól számítva a leghatalmasabb Űrgárdisták közé lehet sorolni – akinek a képességei csak tovább fejlődnek miután harcban is megedződik.

A Terminátor fő fegyvere egy Nemezis fegyver, melyet a Rend fegyvertárából választanak ki a viselője igénye és képességei alapján. Mivel nincsenek megkötések arra vonatkozóan, hogy ki milyen és hány fegyvert viselhet, ezért felettébb ritka, ha két Terminátor osztág ugyanolyan felszerelés összeállítással rendelkezik – a Szürke Lovagok mindig is a brutális hatékonyságot kedvelték jobban a rendezettségénél. Van, aki a Nemezis Démonpöröly pusztító erejét, van, aki egy pár Nemezis Szablya által nyújtott támadások áradatát preferálja. Kiegészítésként ehhez a félelmetes közelharc arzenálhoz, minden Terminátor visel egy viharvetőt, általában a bal alkarra rögzítve, szabadon hagyva ezzel a bal kezet egy kétkezes fogáshoz a fegyveren, vagy hozzáférést biztosítva a deréknál elhelyezett gránátokhoz.



A Terminátorok ritkán küzdenek a bajtársaik mellett, mert olybá tűnik, hogy a Szürke Lovagok ellenfelei mindig túlerőben vannak. Éppen ezért koncentrálniuk kell a támadásaikat, megválogatva a célpontjaikat a legnagyobb hatás eléréséért. Ennek eredményeképpen gyakran be teleportálják magukat a harc sűrűjébe, meglepve az ellenfeleiket gyilkos tűzerővel és halálos csapásokkal. Valóban néha az egyetlen jel, amit kap az ellenfél az egy villanás és a levegőben terjengő ózon szaga, egy teleport jeladó előjele – bár ekkor már túl késő nekik.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szürke Lovag Terminátor (Grey Knight Terminator)	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Terminátor Ítélethozó (Terminator Justicar)	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Egységtípus: Gyalogság

Felszerelés: Terminátor páncél, storm bolter, Nemesis Force Sword, frag gránát, krak gránát, pszik-out gránát.

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Pszí erők: Kalapácsököl (Hammerhand)



Csapásmérő Osztagok és Elfogó Osztagok

Strike Squads és Interceptor Squads



Úgy tartják, hogy a legnagyobb erény a csatatéren az, ha valaki jókor van jó helyen. Ez senkire sem igazabb, mint a Szürke Lovagokra. Az Előjelzőik jövődöléseiknek köszönhetően előre megjósolhatják, mikor törnek be a Démonok a valóság síkjára és néha már a megjelenésükkor a bolygónál vagy akár a földön vannak. Viszont ahhoz, hogy a Démoni inváziót megállítsák, minden kaput be kell zárniuk, vagy megakadályozniuk, hogy az létrejöjjön. Ebből a célból a Szürke Lovagok a csatatestvéreiket egyből a csatatérre teleportálják.

Csapásmérő Osztagok (Strike Squads)

A Csapásmérő Osztagok alkotják a Szürke Lovag előőrsét. A csata előtt a parancsnok megbíz egy vagy több ilyen osztagot azzal, hogy foglaljanak el kulcsfontosságú helyeket vagy objektívákat, majd teleportálással leküldi őket, ezzel biztosítva az elszigetelt, vagy elérhetetlen helyek elfoglalását. Miután helyben vannak egy Csapásmérő Osztag félelmetes viharvető és psziagyú fedezettüzet tud biztosítani a fő seregnek. Aki megpróbálja eltávolítani őket annak ajánlott, hogy az ellen teleportálás, vagy légi bevetés helyett a megszokott módon közelítse meg az osztagot, ugyanis a Csapásmérő Osztag Szürke Lovagjai képesek egy nagy erejű Hipertér rengés létrehozására az ellenséges célzó mechanizmusok megzavarására és eltérítésére.

Elfogó Osztagok (Interceptor Squads)

Az Elfogó Osztagok személyi teleportereket hordanak maguknál – hátizsák méretű eszközök, melyek lehetővé teszik az osztagnak a rövid távú teleportálást a mások által igényelt óriási műszerek nélkül. Azok a Szürke Lovagok, akik fel vannak szerelve ilyen eszközökkel képesek azonnal válaszolni a csatatéren bekövetkezett változásokra és hatalmas távolságokat megtenni azzal, hogy 'alámerülnek' a Hipertérben. A Birodalom összes harcosa közül egyedül a Szürke Lovagok képesek kihasználni ennek a technológiának a lehetőségeit. A viselőnek nagy testi és lelki erővel kell ugyanis rendelkeznie ahhoz, hogy átkeljen a Hipertéren a Geller mező által nyújtotta védelem nélkül.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szürke Lovag (Grey Knight)	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Ítélethozó (Justicar)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), viharvető (storm bolter), Nemeszis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Személyi Teleporter (csak az Elfogó Osztagnál) (Personal Teleporter [Interceptor Squad only]): Az ezzel a felszereléssel rendelkező osztagok Ugró Gyalogságnak (Jump Infantry) minősülnek. Játékonként egyszer az osztag dönthet úgy, hogy normál mozgás helyett egy teleport merülést hajt végre. Ekkor az osztag azonnal végrehajt egy legfeljebb 30"-es mozgást bármely irányba. Ez a mozgás nem érhet véget egy másik osztagon, vagy járhatatlan terepen, de figyelmen kívül hagyja a közbeeső osztagokat, terepet, stb. Azon osztag, mely ilyen mozgást hajtott végre az nem rohamozhat abban a körben, bár lőhet vagy futhat, mint normál esetben. Az osztag mozgottnak számít.

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Pszi erők: Kalapácsközl (Hammerhand)

Hipertér Rengés (Warp Quake): A Szürke Lovag egy rengést okoz a Hipertér és a valóság határán, eltérítve ezzel a teleport jelzőket és destabilizálván a landolási eszközöket.

Ezt az erőt a te mozgási fázisod elején lehet használni és a te következő mozgási fázisod elejéig tart. Ha a pszi teszt sikeres, akkor minden ellenséges teleport jeldő és minden más tárgy, ami semlegesíti a Becsapódás (Deep Strike) szóródást megszűnik működni az osztag 12"-es körzetén belül. Az az ellenséges osztag amely Becsapódás szabályok szerint az osztag 12"-es körzetén belül kerülne játékba automatikusan célt téveszt (dobj a Becsapódás Sikertelenség [Deep Strike Mishap] táblázaton).

Purgáló Osztagok

Purgation Squads

A Purgáló Osztagok a Szürke Lovagok fő módszere a pusztító tüzereő biztosítására. Minden osztag ugyanis nem egy, hanem négy nehézfegyvert viselhet a Rend arzenáljából.

Ahogy várható, a Purgáló Osztagok kevésben térnek el a sima Űrgárdistáknál alkalmazott Pusztító osztagoktól. Doktrínájukat tekintve viszont merőben mások. A legtöbb Rendsben a Pusztító osztagokban való szolgálatot jó lehetőségnek tekintik arra, hogy a az újoncok megismerkedjenek a csatater látványával és zajával. Nem így a Szürke Lovagoknál. A Purgáló Osztag által viselt fegyverek mindegyike legalább kétszer halálosabb, százszor ritkább és tízezerszer értékesebb, mint a Pusztító osztagok hétköznapiak mondható felszerelése. Éppen ezért szükséges a Purgáló Osztag tagjainak mindenkinél jobb képességekkel és akarattal rendelkeznie. Továbbá, a Pusztító osztagok általában a fő sereg mögött haladnak és megfelelő helyet keresnek, ahonnan fedezettüzet nyújthatnának. Ellenben a Purgáló Osztag a fő erőkkkel együtt menetel és folyamatosan vadássza le a legalkalmasabb célpontokat.

A Szürke Lovagok elismerik, hogy a precíz nehézfegyveres támogatás gyakran billentheti át a csata mérlegét, így egy csatatestvér, aki helyet kapott a Purgáló Osztagban, nemcsak a rátermettségéről, hanem éles szeméről és biztos kezéről is tanúbizonyságot tett. Néha viszont még ez sem elég. A sors gyakran hozza úgy, hogy a Szürke Lovagok sokszoros túlerővel találják szembe magukat, és aki túlerővel küzd, azt gyakran lerohanják, amíg a figyelme máshol van. Így adatik, hogy a Purgáló Osztagban szolgáló csatatestvérek arra használják mentális erejüket, hogy átlássanak a Hipertér örvénylő energiáin, hogy meglássák az ellenséget és hozzá irányítsák lövéseiket, függetlenül attól, hogy mi áll közöttük. Ez az asztrális látás teszi lehetővé, hogy látszólag lehetetlen lövéseket vigyenek véghez, meghajlítván a lövedékek, vagy akár az energianyalábok röppályáját, fák között, vagy akár erődítmények felett. Sok ellenfél lelte gyors és véres halálát azt gondolván, hogy biztonságban van egy fal, vagy egy tank mögött. Éppen ezért a Purgáló Osztagokat tekintik leginkább a Császár akaratának megnyilvánulásának, mert az ő haragjuk ellen nem nyújt védelmet semmi evilági.



Miután kialakult a helye, elég ritka, ha a Purgáló Osztag egy tagja máshol lelne beosztásra a Rendsen belül. A távolsági harci stílust, miután elsajátították, nem egyszerű félretenni kard - kard elleni taktikáért. Valójában azok a Nagymesterek és Kapitányok, akik korábban egy Purgáló Osztagban szolgáltak könnyen felismerhetőek, mivel továbbra is egy pszíagyút vagy pszíszórót forgatnak – a fegyver immár ugyanannyira a testük részét képezi, mint a jobb kezük. Azok a tisztek, akik mégis leteszik a nehézfegyvereket egy viharvetőért cserébe a legjobb lövészek közé sorolandók a Birodalmon belül, mivel egy Purgator képességei sosem halványulnak el igazából.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szürke Lovag (Grey Knight)	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Ítélethozó (Justicar)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Pszí erő: Kalapácsököl (Hammerhand)

Asztrális Célzás (Astral Aim): Kevés olyan dolog van, ami rejtve maradhat a Szürke Lovag Purgáló Osztag szeme elől. Ősi varázslatokat kántálva lövéseiket a kiszemelt célpontokhoz vezethetik.

Ezt az erőt a Szürke Lovagok lövési fázisában lehet alkalmazni. Ha a pszi teszt sikeres, akkor az osztag (és minden csatolt karakter) lőhet bármely ellenfélre, aki lőtávon belül van, még akkor is, ha nincs rálátásuk vagy messzebb van, mint amennyire éjszakai harcban ellátnak. A célpont automatikusan kap egy 4+-os fedezékmentőt (amit semmivel sem lehet módosítani) a támadás ellen. Az osztag nem célozhat járműben lévő egységekre.

Paladinok

Paladins



A Szürke Lovagok nem abban hisznek, hogy egy harcos a harcban kovácsoltatik, hanem, hogy a harc megedzi annak az embernek a szellemét, aki eleve nagy dolgokra született. Ezért, ha egy Szürke Lovag bizonyítani szeretne, hogy van helye a Paladinok között, akkor pusztán a bátorság és a képesség nem elég – teljesítenie kell nyolc küldetést, amely kialakítja karakterét és célját.

Először az aspiránsnak az Anarch hegy alatti szellemjárta barlangokban kell töltenie egy egész napot és éjszakát, anélkül, hogy elveszíteni az eszét vagy a célját. Ha kitart, akkor össze kell mérnie akaratát a soha nem nyugvó gonosz főliánssal, Abbialachal, aki a Rend Sanctum Sanctorumában van leláncolva. Ezáltal letesztelve mentális tűrőképességét, az aspiránst felszólítják, hogy bizonyítsa harci tudását is.

El kell zárndokolnia Lansel Kriptályához a Tethys elátkozott holdjára, anélkül, hogy a páncélja megvédené őt az ottani szörnyű Hipertér teremtményektől. Fel kell kutatnia és el kell pusztítania egyet mind a négy Káosz Isten Hírnőke közül és visszahoznia magával egy szarvat, vagy egy fogat győzelme jeléül. Négy további feladat vár még ezek után a jelentkezőre, egyik borzalmasabb, mint a másik, de végül az utolsó feladat a legnehezebb mind közül. Az aspiránsnak el kell úznie a hatszázhatvanhat manifesztálódott legerősebb Démon közül egyet, és nem használhat semmi mást, csak a Nemezis kardját és a Démon igaz nevét, amit az Iron Grimoireből nézett ki. Csakis akkor, ha ezt véghezvitte léphet be a Paladinok soraiba.

A feladatok embert próbáló mivoltából kiindulva nem csoda, hogy csak a legmerészebbekből válik Paladin. Ennek ellenére az szinte sosem fordult elő, hogy

egy aspiráns feladja a küldetését, mivel ezzel hatalmas becstelenséges hozna magára. Habár a Paladinok küldetéseinek magas kockázata van, ez biztosítja, hogy sehol máshol a Birodalomban nem található különb harcosok gyülekezete, mint a Titánon, a Bajnokok Csarnokában.

Miután küldetését befejezte, és túlelt az egész éjszakás beavatási lakomán, az új Paladin elhagyja a Testvériséget és elfoglalja helyét a neves csarnokban. Felemelkedése pillanatától pedig mindegyik Paladin nemcsak a Rendjének, hanem valamelyik Nagymesternek is felelősséggel tartozik, mint testőr, bajnok és tanácsadó. Ezért a helye a csatatéren ott lesz, ahol a harc a legvéresebb és a veszély a legnagyobb.

Ezen alkalmakkor egy Szürke Lovag Szanitéc is a csatatérre megy, a védelméről pedig a Paladin osztagnak kell gondoskodnia. Kevés olyan harcos van, aki olyan fontos lenne a Rend jövője számára, mint a Szanitéc. Az ő feladata az elesett harcosokról való gondoskodás, meggyógyítani őket, vagy eltávolítani a progenoid szervüket – és vele együtt a benne lévő értékes génállományt is – ha a sebeik túl súlyosnak bizonyulnának. A Szanitécek nélkül a Szürke Lovagok genetikai öröksége elveszne a harc romjai között és a Rend kihalna néhány évtizeden belül. Így hát érthetően ők kapják a Rend legmegbízhatóbb testőreit.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Paladin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+
Szanitéc (Apotharcy)	5	4	4	4	2	4	2	9	2+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Narthecium (csak a Szanitécnél): Amíg a Szanitéc életben van, addig az osztagra a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) speciális szabály vonatkozik

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand)

Holokauszt (Holocaust): Varázserejük egyesítésével a Paladinok megidézhetnek egy fehér tűzből álló tűzgolyót, így perzselve meg az ellenfeleiket.

Az egy pszi lövés, amelyet bármelyik csapattagtól lebonyolíthatsz (a többi modell lóhet rendesen). A Holokauszt a következő profilt használja:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Holokauszt (Holocaust)	12"	5	-	Assault 1, Large Blast

Tisztítók

Purifiers

A Tisztítók egy különálló rend a Szürke Lovagokon belül, akik eltávolodnak mindenkitől a természetük és a szokásaik miatt. A Tisztaság Terme mélyen a Kolostorerőd alatt helyezkedik el, az Anarch hegy ősi katakombáinak bejáratánál azért, hogy a Tisztítók őrizhessék a bent szunnyadó gonoszt. Csak a Nagymestereknek van szabad bejárásuk ezekbe a csarnokokba. Ez a határozat az újoncok között egyfajta kihívást jelent. Néhányan visszatérnek a feljebb lévő termekbe miután a Tisztítók ellátták a baját, megerősítve a tényt, hogy néhány titok esetében még a saját testvéreibe sem bíznak. Más betolakodók sosem térnek vissza, a sorsukat pedig homály fedi.

Ahogy a Paladinok az ideális harcos példaként szerepelnek, úgy a Tisztítók a Rend elkötelezettségének a megtestesítői. Szárazak és makacsok, a szemükben pedig egy olyan tűz ég, ami már szinte a fanatizmussal határos. Nincs előre meghatározott rezsim, vagy kiképzés mely által egy Szürke Lovag csatlakozhatna a soraikhoz, a felvételt pedig nem adják jutalomként kiemelkedő becsületért, képességért vagy vérontásért. Könnyen megeshet, hogy egy Szürke Lovag századokig szolgál és mégsem részesül eme legnagyobb tisztességben. A Tisztítók ugyanis csak azok közül a testvéreik közül soroznak be, akik a leginkább megronthatatlanok és ellenállóak a Hipertér szennyével szemben – még a Szürke Lovagok szigorú mércéjével mérve is. Olyan aprólékos a besorozás, hogy sosincs több mint egy pár tucat Tisztító. Mégis sose merült fel a gondolat, hogy alább adjanak a követelményekből, máskülönben a rend tisztasága veszélybe kerülhetne.

Szerencsére a csekély létszám még sosem bizonyult túl kevésnek a kirótt feladat elvégzéséhez. Hogy ez a sors fintora, vagy egy magasabb erő ügyködése, azt senki sem tudja. Lehet, hogy a természet rendje, hogy létezzen egy maroknyi olyan harcos, akinek a feladata, hogy küzdjön a Démonok minden formája ellen és biztosítsa, hogy a győzelem lángja sose aludjon ki. Ez talán az egyetlen vigasza a Tisztítóknak, mert mindig ők állnak a Rend rohamainak élén ezekben a sötét időkben. De nekik is, mint minden más Szürke Lovagnak az első a kötelesség és csak utána jön a túlélés.



A makulátlan szellem nem csak az ismertetője a Tisztítóknak – hanem a legnagyobb fegyverük is. Egy Szürke Lovag figyelemreméltó pszi erejével kombinálva a szív és elme tisztasága átalakítható egy azúr tisztító tűzzé, amely nemcsak a testet, hanem a lelket is megégeti. Ez egy olyan támadás, melynek kevés lény képes ellenállni. Minden lény lelkében leledzik ugyanis egy kis sötétség, legyen szó akár egyszerű neheztelésről vagy zsarnokságról, és ez a gonoszság táplálja a tüzet. A fénylő szikrákból megállíthatatlan láng keletkezik és ezen a tűzvészen csak és kizárólag a Tisztítók képesek sértetlenül áthatolni.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tisztító (Purifier)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
A Láng Lovagja (Knight of the Flame)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand)

Tisztítótűz (Cleansing Flame): A Tisztítók szabadjára eresztik a lelkükben égő tüzet, hogy elégessék az ellenfeleiket.

Ezt az erőt bármely játékos roham fázisában lehet használni, miután megtörténtek a rámozgások, de még mielőtt bárki ütött volna. Ha a pszi teszt sikeres, akkor minden ellenséges modell, aki része a rohamnak elszenved egy sebet 4+-on. Páncélmentő dobható ellene.

Miután a Tisztítótűz hatása ki lett dolgozva (és a veszteségek eltávolítva) az ütések rendes cseréje következik. A nem mentett sebek, amiket a Tisztítótűz okozott közelharcban okozottnak számítanak minden szempontból.



Techno Gárdista

Techmarine



A Techno Gárdisták a legmagasabb kaliberű harcos kovácsok, akik a Szürke Lovagok felszereléseinek megépítéséért és javításáért felelnek. Kezeik alól kerülnek ki a harcra kész páncélok, űrutazásra kész hajók, mély álmukból felébresztett Félelmetlenek és vérrel és verejtékkel, vasból és ezüstből készített Nemezis fegyverek.

Ahhoz, hogy megkezdhesse tanulmányait, a tanoncjelölt elutazik a Marsra. Itt betekintést nyers az Adeptus Mechanicus féltve őrzött titkaiba. Ezek után megtanulja kezelni a Techno Gárdisták által használt szerszámokat, amelyek lehetővé teszik neki, hogy csodákat tegyen a sérült eszközökkel. Kevés olyan kár van ugyanis, amit egy Techno Gárdista ne tudna orvosolni; megjavítja a kisebb fegyverhibákat egy érintéssel, és ha elég idő és felszerelés áll a rendelkezésére, akkor lerobbant és használhatatlan harci tankokba is új életet lehelhet.

Miután visszatér a Titánra, a Techno Gárdista örökké külön fog állni testvéreitől, mert a Marson töltött több éves kiképzés alatt teljesen újfajta szokásokat és rituálékat neveltek bele. Kevés olyan van e doktrínák között, ami kompatibilis a Szürke Lovagokkal. Pontosabb vannak olyanok, amelyek homlokegyenest szemben állnak a Rend céljaival. Éppen ezért kényszerülnek arra a Techno Gárdisták, hogy naponta kiegyensúlyozzák

természetüknek ezen két részét: szolgálni a Rend érdekeit, de az Adeptus Mechanicus tanításai szerint.

A Techno Gárdista munkájának java a Titánon található műhelyekben és kohókban összpontosul, de mégsem idegen tőle a harcmező. Olyanok a képességei, hogy a legkíméletlenebb meghibásodásokat leszámítva bármilyen javításokat el tudnak végezni akár a csata hevében is. Egy sérült jármű mellett térdelve ugyan fegyvertelennek tűnhet, leszámítva a nála lévő fúrókat, hegesztőket és vágóeszközöket. Viszont, habár főként szerelésre lettek tervezve, de ezek az eszközök ugyanolyan könnyedséggel szednek szét egy támadót is...



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

Egység típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Kézműves páncél (Artificer armour), bolter (boltgun), energia fegyver (power weapon), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Servo kar (Servo-arm): Mindegyik servo kar egy olyan extra közelharci támadást biztosít 1-es kezdeményezésnél (I), 8-as erővel, amely ignorálja a páncélt.

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

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1])

Az Omnissiah Áldása (Blessing of the Omnissiah): Ha a Techno Gárdista talapatkontaktusban van egy sérült járművel a lövés fázis folyamán, akkor megpróbálhatja megjavítani azt lövés helyett. Dobj egy D6-al és adj hozzá 1-et az eredményhez, ha a Techno Gárdista fel van szerelve Servo Vérttel (Servo-harness).

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

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

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand)

Újjáépítés (Reconstruction): Ezt az erőt a Techno Gárdista mozgási fázisának az elején lehet használni. Ha sikeres a pszi teszt, akkor a Techno Gárdista újradozhatja a javításra tett dobásait.

Rhino és Pengehátú

Rhino and Razorback

Rhino



A Rhino páncélozott szállítójármű a Birodalom egyik legősibb járműve. Az eredete arra az időszakra tehető, amikor az ember kinyúlt a csillagok felé és megkezdte kolonizálásukat.

Azon ősi napok óta kevés változáson ment át a Rhino szerkezete, mivel a szállítóképesség, páncélozottság és harciteri irányíthatóság szempontjából az Adeptus Mechanicus tökéletesen kiegyensúlyozottnak találta. Nem meglepő hát, hogy egykor az emberi seregek fő szállítójárműve volt. Azonban azokban a sötét időkben a Rhino gyártásának sok titka elveszett és rengeteg jármű a rendszeres karbantartások hiányában az enyészeté lett. Csak az Ūrgárdista Rendházak, köztük a Szürke Lovagok tudnak felmutatni annyi harcra kész Rhinot, ami megfelel az igényeiknek.

A Rhino sokrétű képességei közül leginkább az automatikus javítási mechanizmusa a figyelemreméltó. Eredetileg arra lettek ugyanis tervezve, hogy a szegényebb nyersanyagú kolóniákon az elhanyagolt járművek működőképese maradjanak. Ezek a rendszerek azóta bebizonyították mennyire hasznosak a harctéren. Ezeknek köszönhetően lehetséges, hogy a Rhino lánctalpai vagy motorja elszennvedhetnek egy súlyos sérülést is és mégis teljesen működőképés állapotba lehet hozni külső segítség nélkül is. Azok a rendszerek is, amelyeket a Rhino nem tud maga orvosolni egyszerűek és könnyen javíthatóak, ezzel megengedve, hogy egy szerelésben jártas ember fontos javításokat végezzen rövid idő alatt.

Habár ugyanolyan fontos és megbecsült része a Szürke Lovagok arzenáljának, a Rhino sokkal ritkább látvány itt, mint más Ūrgárdista Rendházaknál. Ennek semmi köze a harci doktrínához vagy a hatékonysághoz, mert a Rhino mindig is sokoldalú és strapabíró tanknak bizonyult. Inkább annak tudható be a hiányuk, hogy a limitált szállítóképességük meggátolja a Rend tradicionálisabb harci felszerelésének bevetését. A szállítótere ugyanis nem elég nagy a Terminátorok számára és éppen ezért, valamint mivel sokan a terminátor páncél preferálják, kevésbé hasznos a Rend számára. Ettől függetlenül bizonyos Szürke Lovag osztagok számára rendkívül fontos szállítójármű marad a Rhino. A Purgáló és a Tisztító osztagok például gyakorta használják előrenyomuláskor, nem ritkán egy Land Raider árnyékában haladva.

Pengehátú (Razorback)

A Pengehátú a Rhino szállítójármű egy nehézfegyverzetű változata, amely feladja a szállítóképességének egy részét azért, hogy felszerelhesse rá egy lövegtornyot, leggyakrabban ikercsatolt lézergyúval vagy nehéz bolterrel. A Pengehátú kettős szerepet tölt be szállítójárműként és mobil lövegtoronyként, és gyakran kapja azt a feladatot, hogy más Rhinokat vagy gyalogságot kísérjen a harc hevében. Mivel a Szürke Lovagok gyakori túlerővel néznek szembe (még az Ūrgárdisták mércéjével nézve is) a Pengehátú extra tűzereje mindig jól jön.



	Típus	BS	F	S	R
Rhino	Tank	4	11	11	10
Pengehátú (Razorback)	Tank	4	11	11	10

Egységtípus: Jármű (Vehicle)

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

Transzport: A Rhino 10, a Pengehátú 6 modell szállítására képes, de egyik sem képes Terminátor páncélos modelleket szállítani.

Lőrés: Két modell lőhet ki a Rhino felső nyílásából, a Pengehátún nincsenek lőrés.

Beszállási pontok: A Rhino és a Pengehátú is egy-egy bejáratral rendelkezik mindegyik oldalán és egyvel a hátulján.

Speciális szabály: Az Égisz (The Aegis), Pszi Pilóta (Psychic Pilot)

Javítás (Repair) (csak Rhino): Ha a Rhino bármilyen okból mozgásképtelenné válik, akkor az azt követő körökben a legénység megpróbálhatja megjavítani a járművet lövés helyett.

Dobj D6-ot a lövés fázisban – egy 6-os esetén a Rhino nem mozgásképtelen többé.

Pszi erők:

Kitartás (Fortitude): A Szürke Lovag pilóta bekapcsolja a jármű pszi reaktív páncélját, amely átkalibrálja a rendszereket.

Ezt az erőt a Szürke Lovag mozgási fázisában lehet használni. Ha a pszi teszt sikeres, akkor minden Megrendített Személyzet (Crew Shaken) és Kábult Személyzet (Crew Stunned) effekt, amely a járművön van semlegesítődik és érvényét veszti.

Nemesis Lovagok

Nemesis Dreadknights



Habár tisztába vannak vele, mégsem szívesen ismerik be a Szürke Lovagok hogy a becsület, a virtus és a harci tudás néha nem bizonyul elégségesnek egy Fődémonnal szembeni küzdelemben. Elvégre ezek a pokolfajzatok magasan a terminátorok fölé tornyosulnak és még a leggyengébbikük is egy tucat Űrgárdista erejével bír. Viszont gyakran szükséges, hogy az ilyen szörnyeket elpusztítsa nem egy egész Testvériség, nem egy maréknyi Terminátor, nem is egy osztag Tisztító, hanem a Rend egy magányos hőse. Az ilyen alkalmakra születtek a Nemesis Lovagok.

A Nemesis Lovag a technológia egyik csodája. Az egésznek a szívét az az adamantium ötvözetű csontváz adja, melynek életet egy kicsi, ám mégis erőteljes plasma reaktor ad. Ezekre van ráerősítve több rétegnyi ceramite lemez és vezérlőkábel.

Miután behelyezik a Szürke Lovagot a pilótaszékébe a szinaptikus beültetések teljes irányítást biztosítanak neki a gépezet végtagjai felett – valószínűleg egy erősebb és kitaróbb testtel ruházva fel őt. Ezt kombinálva a Nemesis Lovag pusztító fegyverrendszereivel és a szinte áthatolhatatlan erőterével, amely megóvjá az amúgy védtelen pilótát, a Szürke Lovag harci képességei olyan szintre emelkednek, hogy most már képes elviselni akár a legerősebb Démonok csapásait és ellentámadásba lendülni.

Vajon ez a technológia, amely a Nemesis Lovagot hajtja az emberiség által elvesztett tudás egy darabkája, melyet megőriztek a múlt nagy viszályai közepette? Vagy inkább idegen eredetű? Bárhogy is legyen, a Szürke Lovagok megtartják a példányaikat és eltökéltek, hogy nem osztják meg a tudásukat senkivel. Csupán néhány szervezet engedheti meg magának ezt a fajta viselkedést, mivel ez egyenesen szembeállítaná őket az Adeptus Mechanicus határozataival és az összes jogával, ami alapján az emberiség teljes haderejét ellátják. De mivel a Szürke Lovagok csak az Inkvizíciónak tartoznak felelősséggel, így ők mentesülnek az ilyen politikai viszályoskodások alól.

Minden bizonnyal tetszene a Szürke Lovagoknak, ha minden harcosukat egy Nemesis Lovagban küldhetnék a harcba. Sajnos azonban nem mindenki rendelkezik a kellő erővel és precíz reakciókkal, amelyek az exopáncél irányításához szükségesek. Csak kevés Szürke Lovag mutat elég tehetséget ahhoz, hogy elkezdje a kiképzést, és még kevesebben vannak azok, akik méltónak találtnak rá, hogy egy ilyen gépezetet irányítsanak a harc hevében. Így van tehát, hogy a Nemesis Lovag pilóták örvendenek a legnagyobb tiszteletnek a Szürke Lovagok között, mivel ők sikeresen elsajátították azokat a képességeket, melyeket minden testvérük irigyel. De ez a tisztelet kétélű, ugyanis a legveszedelmesebb feladatokat vonzza magával. Amíg más harcosok viszakoznának az ilyen kihívástól, addig a Nemesis Lovag pilóták örömmel elfogadják azokat, mert tudják, hogy minden győzelem újabb tudással és képességgel ruházza fel őket. Így mindegyikük addig edződik, amíg az egyik legélesebb penge lesz a Császár kezében. Egy Szürke Lovag számára pedig nincs is nagyobb megtiszteltetés ennél.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nemesis Lovag (Nemesis Dreadknight)	5	4	6	6	4	4	3	10	2+

Egységtípus: Szörny (Monstrous Creature)

Felszerelés: két Nemesis Ököl (Nemesis Doomfist)

Nemesis Lovagi Páncél (Dreadknight Armour): Az a modell, akin ilyen páncél van 2+ páncél és 5+ sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik. Minden ilyen modell képes a Becsapódásra (Deep Strike).

Speciális szabály: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1])

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Kiközösítés (Dark Excommunication).

Félelmetlen és Ősi Félelmetlen

Dreadnought és Venerable Dreadnought

Vannak olyan harcok, amelyeket nem lehet csupán halandó katonákkal megnyerni. Némely konfliktusok olyan borzalmasak, olyan mértékű túlerővel szembeniek, hogy a Rend legnagyobb hőseinek egyesített erejét igénylik. Ezekben a sötét időkben a Rend pedig a Hősök Termében szunnyadó Félelmetlenekhez fordul segítségül.

Kevés olyan lenyűgöző látvány van, mint egy harcoló Félelmetlen. Több mint kétszer magasabb egy átlagos embernél és a Szürke Lovagok által biztosítható legfélelmetesebb fegyverzettel van felszerelve. Amerre jár, ellenfelei szétszélednek, mivel a lövéseik egyszerűen lepattognak az adamantium páncélzatáról. Legyen bármely félelmetes a fegyverzete, a Félelmetlen legnagyobb erénye, hogy képes erősíteni a közelében lévő testvéreinek a psi védelmét. A szarkofágjába épített áramkörök segítségével ugyanis össze tudja kapcsolni a saját Égiszét a körülötte állókéval, létehozva így egy erőteljes védőmezőt, mely összességében sokkal hatékonyabb, mint az alkotói egyenként.

Mégis, nem a Félelmetlen páncélja, vagy az Égisz erősítése, vagy a fegyverzete az, ami ilyen félelmetes ellenfélle teszi. Ezt a megtiszteltetést az óriást irányító harcos érdemli; a harcos, aki egyszer már közel került a halálhoz, akinek imár örökké egy kiber-organikus szarkofágában kell léteznie. Viszont csakis a leghatalmasabb elesetteket ültetik be egy Félelmetlenbe. Éppen ezért megküzdeni egy Félelmetlennel nem egyszerűen annyit tesz, hogy megküzdeni egy géppel, vagy a benne lévő ősi hőssel. Azt jelenti, hogy az embernek meg kell küzdenie egy olyan harccsal, aki a halandóságát és törekénységét már rég hátrahagyta egy olyan mechanikus formáért, mely ugyanolyan fáradhatatlan és megtörhetetlen, mint a saját akarata.

Egy Félelmetlen harci tapasztalata annyira teljes, hogy bármely harci helyzethez tud alkalmazkodni, legyen szó akár tűzérési támogatásról, vagy egy roham vezetéséről. Valójában nem ritka a Szürke Lovagoknál, hogy másodlagos parancsnokként funkcionáljon, megengedve így a Kapitánynak, hogy máshol figyeljen az eseményekre. Ez nem is olyan meglepő, hiszen sok Félelmetlen pilóta már megszerezte a Kapitány vagy akár a Nagymester kinevezést, mielőtt behelyezték volna a gépezetbe, és éppen ezért örömmel kamatoztatják ismét taktikai tudásukat. Azok a harcosok pedig, akik ilyen tiszteletre méltó személy árnyékában szállnak csatába biztos, hogy megkettőzik igyekezetüket. Egy ilyen legenda oldalán harcolva ugyanis nem akarnak kívánni valót hagyni maguk után.

Furcsának tűnhet azonban, hogy a Félelmetleneket csak a legínségesebb időkben ébresztik fel. Viszont a Nagymesterek tudják, hogy ha túl gyakran támaszkodnak ezekre az ősi hősekre, akkor azzal csak meggyalázzák a szolgálatuk ajándékát – elvégre nem adták már egyszer életüket a Rendért? Így, miután a vészterhes idők elmúltak, a Félelmetleneket ismét álomba helyezik a Hősök Csarnokában egészen addig, amíg újra szükség nem lesz ősi tudásukra.



	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Félelmetlen (Dreadnought)	4	4	6	12	12	10	4	2
Ősi Félelmetlen (Venerable Dreadnought)	5	5	6	12	12	10	4	2

Egységtípus: Jármű (Vehicle), Lépegető (Walker)

Felszerelés: Füstkilövőők (Smoke launchers), Multi-melta, Nemezis Ököl (Nemesis Doomfist) beépített viharvetővel (storm bolter)

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi Pilóta (Psychic Pilot)

Megerősített Égisz (Reinforced Aegis): A psi tesztre vonatkozó levonás, melyet az Égisz okoz -4-re emelkedik, ha a psi erő célpontja a Félelmetlen 12"-es körzetén belül van (vagy maga a Félelmetlen)

Ősi (Venerable) (csak az Ősi Félelmetlen [Venerable Dreadnought]): Ha egy Ősi Félelmetlen elszenved egy lecsúszó, vagy egy átütő sérülést, akkor megkérheted az ellenfeledet, hogy dobja újra a kidobott effektet. A második dobás eredményét köteles vagy elfogadni.

Pszi erők: Kitartás (Fortitude)

Land Raider



A Birodalom javával ellentétben a Szürke Lovagok nem használnak túl sok páncélozott járművet. Az övüké ugyanis egy sokkal személyesebb háború, amelyet két lábbal a földön vívnak és a harcos a saját fegyverével és kitartásával nyeri meg. Az, hogy a Land Raider mégis helyet kapott a járműparkjukban az annak a jelképe, hogy a Titán Nagymesterei mekkora becsben tartják őket.

A Szürke Lovagok által használt más járművekkel szemben mindegyik Land Raider hatalmas gépszellemmel rendelkezik, mely képes irányítani a gép sok fegyverrendszerét, vagy átvenni az irányítást a futóművek felett. Éppen ezért a Techno Gárdisták a Land Raidert tartják az Omnissiah legáldottabb munkájának – és úgy vélik, hogy talán esszenciájának egy részét is hordozzák. Éppen ezért eléggé felbőszíti őket, ha az ellenség megpróbál elpusztítani egyet.

Külsőleg a Szürke Lovagok által alkalmazott Land Raider teljesen megegyezik a galaxis többi részén használttal. Ugyanaz a ceramite és adamantium páncél, légmentesen zárt utastér és vészjósító fegyverzet – általában egy pár ikercsatolt lézergyű, bár más párosítások sem ritkák. Mégis az adamantium külső alatt rejlenek azon rengeteg módosítások, melyek szükségesek ahhoz, hogy a jármű fontos részét képezhesse a Rend arzenáljának. Pszi töltött áramkörök tömkelege, pszi reaktív páncéllemezek és feltöltött pecsétek teszik lehetővé, hogy a Land Raider személyzete ne csak fizikailag irányíthassa járművét, hanem képes legyen harctéri javítások elvégzésére is szimplán annyival, hogy fókuszálják mentális erejüket. Az Égiszük pedig, átalakítva

abból, amely a Szürke Lovagok páncéljában található, teljes mértékben átszővi a járművet és bizonyos fokú védelemet nyújt az ellenséges pszik ellen.

Néhány Land Raider ceramite páncéljába vas és ezüst keverékét ágyazták be, ezzel mérgezővé éve őket a Démonok számára. Az ilyesfajta átalakításokat a Titánon végzik el a Rend Techno Gárdistái – egy szent feladat, melyet vallási pontossággal végeznek el. Ezek a módosítások technikailag ellenszegülnek az Adeptus Mechanicus kötött protokolljainak, de bizonyítékul szolgál a Szürke Lovagok kivételes helyzetének jelképezésére és annak emlékeztetésére, hogy vannak olyan technológiák, melyekhez még az Adeptus Mechanicus sem érhet hozzá.



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

Felszerelés:

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

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

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

Roham repeszkilövő (Frag Assault Launchers): A Land Raider Hódító és Megváltó külseje robbanótöltetekkel van tele, melyek arra szolgálnak, hogy apró repeszekkel szórják meg az ellenfeleket, amíg a bent lévők kirohamoznak. Bármely osztag, amelyik abban a körben rohamozik, amelyben kiszállt a Hódítóból vagy a Megváltóból úgy kezelendő, mintha repeszgránát (frag grenade) lenne náluk.

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

Lőrések: Nincs.

Beszállási pontok: A Land Raider egy-egy bejáratral rendelkezik mindegyik oldalán és eggyel az elején.

Speciális Szabályok: Az Égisz (The Aegis), Pszi Pilóta (Psychic Pilot)

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

Roham Jármű (Assault Vehicle): A Land Raiderból kiszálló modellek rohamozhatnak abban a körben, amelyikben kiszálltak.

Pszí erők: Kitartás (Fortitude)

Viharholló

Stormraven Gunship

A Viharholló egy közeli támogatást nyújtó és szállító repülőgép, valamint a Szürke Lovagok kedvelt szállítási módszere, ha a teleportálás nem lehetséges. Az utastere ugyanis nem kevesebb, mint hat Terminátor páncélú, vagy kétszer ennyi csatatestvért képes elszállásolni. Ekkora gyalogos haderő már önmagában is figyelemre méltó, de ha szükség lenne extra tüzérré, akkor a Viharholló képes egy Félelmetlent is szállítani a hátsó karmaival. Lévéen kicsit gyorsabb és mozgékonyabb a Rend Viharsólyomjainál, a Viharholló sokkal megbízhatóbb harci bevetést tesz lehetővé – főleg akkor, ha az eget megtölti a démonikus turbulencia, mint azt olyan gyakran teszi, amikor a Szürke Lovagok csatába vonulnak.

A Viharholló már évezredek óta a Szürke Lovagok szolgálatában áll. Talán ez a legsokoldalúbb jármű az arzenáljukban. Képes ugyanis légelhárításra, harci bevetésre és fedezettűz biztosítására egyaránt. Gyakran egy repülő Land



Raiderhez hasonlítják, mivel a két járműnek sok közös tulajdonsága van, nem utolsósorban az a gépszellem, amely képes a jármű fegyverrendszerei felett átvenni az irányítást és a pilóták ügyességének megfelelő szinten kezelni azokat. Viszont fegyverek tekintetében a Viharholló lekörözi még a legendás Land Raider is – nem kevesebb ugyanis, mint egy repülő erődítmény.



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

Felszerelés: Ikercsatolt nehéz bolter (Twin-linked heavy bolter), ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon), 4 pszi rakéta (mindstrike missile)

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

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

Lőrések: Nincs.

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

Speciális Szabályok: Az Égisz (The Aegis), Pszi Pilóta (Psychic Pilot), Becsapódás (Deep Strike), A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit)

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

Égi Árnyék (Shadow Skies): Ha a Viharholló padlógázzal ment (flat out), akkor is kiszállhatnak az utasai, de csak a következőképpen. Jelöld ki egy pontot, ami felett a Viharholló elhaladt és helyezd el az osztagot ott úgy, mintha becsapódtak (deep strike) volna. Ha az osztag szóródik, akkor minden modellnek azonnal tennie kell egy veszélyes terep tesztet. A személyi teleporterrel (personal teleporter) rendelkező modellek egy felettébb precíz leszállást képesek végrehajtani –nem kell ugyanis veszélyes terep tesztet dobniuk (kivéve, ha tényleg veszélyes terepbe érkeznek). Ha az osztag bármely tagját nem lehet elhelyezni, akkor az egész osztag elpusztul (pont, mint az 1-2-es effekt a becsapódás sikertelenség táblázaton). Azok az osztagok, akik így szállnak ki a Viharhollóból nem rohamozhatnak abban a körben, amelyikben kiszálltak.

Pszi erők: Kitartás (Fortitude)

Lord Kaldor Draigo

A Szürke Lovagok legfőbb vezetője



Kaldor Draigo története valójában az Acralem bolygó 799.M41-ik évi Démonikus megszállásával kezdődött, amikor M'kar az Újjászületet egy hatalmas sereget engedett szabadjára a Káosz dimenziójából és nem elégedett volna meg kevesebbel, mint nem csupán Acralem, hanem az egész Vidar rendszer teljes pusztulásával. Elkerülhetetlen volt, hogy a Szürke Lovagok ne feleljenek erre a fenyegetésre. Kilenc Birodalmi Gárda regimenttel és az Asztrál Lovagok és Hústépők Űrgárdista Rendekkel együtt a Szürke Lovagok Harmadik Testvérisége, akiknek a soraiban Draigo is harcolt, leszálltak a bolygóra.

Ami következett az a század legszörnyűbb csatája volt. Nem fér hozzá kétség azonban, hogy ha a Szürke Lovagok nem lettek volna, akkor Acralem elesik. Csupán akkor fordult ugyanis a kocka, amikor megrohmozták M'kar Hipertér erődjét. Ott történt, hogy Draigo, egy frissen beiktatott csatatestvér, örökre beírta magát a Szürke Lovagok történelmébe. Ő volt az ugyanis, aki a kegyelemdőfést adta M'karnak, így száműzve ugyan a démonikus hordát, de a Démon még elég ideig ragaszkodott az élethez ahhoz, hogy megátkozza gyilkosát.

„A győzelem lehet, hogy a tiéd lett ma halandó, de tudd, hogy ha még egyszer lábadat megveded eme bolygón, akkor te is és mindenki, aki tégedet követ tízezer évnyi kárhozatra ítéltettek.”

Az Acralemen szerzett győzelemnek köszönhetően Draigo Ítélethozó rangot nyert magának – a sok kitüntetés közül elsőként. Két évszázadon keresztül

Draigo töretlen elhivatottsággal szolgálta a Rendet és a Császárt. Olyan hírnévre és elismerésre tett szert, mint senki más előtte, kivéve talán magát Janust, azon alapítók közül az élenjárót, akik formálták a Birodalmat a sötét időkben. Legfőbb Nagymesternek nevezték ki 901.M41-ben, miután az elődjét lemészárolta a Démon Primarch Mortarion, és első dolga az volt, hogy belevesse elődjének nevét Mortarion rothadó szívébe – egy sértés, amit a Démon sosem felejtett el.

Az Acralemi győzelme után kétszáz évvel egy Astropatikus jel érkezett a Titánra, miszerint Acralemet ismét megszállták a Démonok. Hallván ezt, Draigo biztosra vette, hogy M'kar újjászületett és így próbálja meg érvényesíteni átkát. Miután elhatározta magát, megtiltotta az egész Rendnek, hogy belekeveredjenek az Acralemi invázióba – nem akarta, hogy mások essenek áldozatul az órá rótt átoknak. Habár nem lelkesedtek a parancsért, de mégis minden harciosa engedelmeskedett neki. Ám a világot nem hagyta sorsára. Draigo elindult, hogy szembenézzen az Acralemen kibontakozó sorsával. Egyedül.

Így történt hát, hogy Kaldor Draigo, a Szürke Lovagok legfőbb vezetője ismét Acraemre érkezett. Keveset szólt ám a magatartása egyértelmű volt, ahogyan régi harctereken gázolt át, melyek friss vérontással teltek meg. A Gorseth kastély ostrománál Draigo volt az, aki szabadjára engedte a Démonokat elűző psi lángokat és leölte a rohamot vezető szörnyeteget. A Trebarin völgyben Draigo volt az, aki tartotta a hátvédet a szoros legkeskenyebb részén, visszatartva az őrült hordákat, amíg a Cadiani 912. ezred visszavonult. A visszavonulás túlélői szerint Draigo két teljes napig tartotta a szorost anélkül, hogy egyszer is elvétett volna egy ütést, vagy egyetlen egy lépést is hátrált volna. Nehéz lenne megmondani, hogy melyik oldalt tartotta nagyobb rettegésben – a Démonokat a hatalmas okozott veszteségek miatt, vagy a Gárda katonáit és tisztjeit, akik nem láttak mást, mint egy csendes gyilkost, akinek a páncélja pokolfajzatok vérével volt tele.

Draigo és M'kar leszámolására az Árnyékhegy tetején került sor, azon kavargó Hipertér örvény előtt, melyből a Démon herceg a szentségtelen erejét nyerte. Amíg a Gárdisták a Démonok hömpölygő hordáival hadakoztak, addig Draigo kifürkészte régi ellenfelét, mert tudta, hogy M'kar halálával a hódításra szőtt tervei is megsemmisülnek, mint oly sok évvel ezelőtt.

Ott küzdöttek egymással az örvény előtt, a Lovag és a Démon. Mindegyikük felhasználta minden tudását, hogy megtörje ellenfele védelmét. A csatamező csak úgy zengett a titáni küzdelmüktől, a Nemezis kard találkozásától Hipertérrel szennyezett fémmelel. A Démonherceg átkokat szórt Draigóra, de a varázslatai és sértései süket fülekre találtak. Draigo pedig újra és újra megidézte a szentelt tüzet, M'kar mégis csak nevetett a saját égő húsán és Draigo tudta, hogy nem tudja örökké tartani a lépést ellenfelével. M'kar pengéje sötét Hipertér lángokkal égett és egy minden eddiginél hatalmasabb csapást mért ellenfelére. A Démonpenge mély recsenéssel ért célba, félbevágva Draigo Nemezis kardját és térdre kényszerítve őt. M'kar pedig diadalittas üvöltéssel emelte végső csapásra pengéjét.

De Draigo még nem adta fel. Saját csatakiáltását hallatva felemelkedett és kardjának csonkját két kézre fogva átszúrta azt M'kar fekete szívére. Ezzel Draigo immár másodszerre szabadította meg Acralem bolygóját. Ahogyan M'kar teste gyengült, úgy kezdett bezárulni a Hipertér portál, amit nyitott. A hasadás gonosz energiái kezdtek semmivé válni és egyenként a démon seregei visszatértek a saját síkjukra. Ám mielőtt a portál teljesen bezárulhatott volna, M'karnak még volt egy utolsó bosszúszomjas cselekedete. Utolsó erejével torkon ragadta Draigot és belevetette az összeomló örvénybe. Így távozott Draigo az emberi világból és lett belőle legenda.

Draigo története azonban nem ért itt véget, mint azt sokan gondolták, mivel túlélte a Káosz világába való utazását. Gyengébb embereket már az örületbe kergette volna a Káosz Istenek világába való érkezés is, ahol minden sarkon kárhozat várta az arra járókat. Ám Draigo elméje már régen edzett volt a Káosz örületével és kísértésével szemben, így elviselte ezt a világot, amelyet senki más nem tudott volna.

Megszámlálhatatlan századokig járta Draigo azt a szörnyű földet. Az útját Démonok övezték, akik megpróbálták elcsábítani, vagy megölni, de Draigo mindegyikükön felülkerekedett. A Vérzuhatagok tetején, ahol Khorne elhullott bajnokainak vére folyik a végtelenbe, legyőzte a hatalmas Vérszomjazót, Kar'vothot. Tisztítótüzzel kiűzte a Démon fejszéből a gonoszt és azt használta arra, hogy megjavítsa kardját, mely oly régen ment tönkre az M'kar elleni csatában. Szentelt tüzet engedett szabadjára Nurgle dzsungeljeiben és hosszú időig a Hipertér szelek nem hoztak magukkal mást, csak a Démonikus vegetáció égett szagát. A Suttogó Mezőkön keresztül haladván pedig hat nővér, Slaanesh kiválasztottjai, próbálta elcsábítani dicsőség, hatalom és mindeni testi és lelki gyönyör ígéréssel. De a szavak süket fülekre találtak és Draigo a Démonettek szétszór maradványaival töltötte meg a mezőt. Az Elkerülhetetlen Város falainál, M'kachen, egy Változás Ura, felajánlotta Draigonak a hazavezető utat, de válaszként a Szürke Lovag leúzta a falakat és bebörtönözte a madár Démont a romok közé.

Ilyen és ezernyi ehhez hasonló tetteivel hozott létre Draigo egy új Legendát, de ez alkalommal abban a világban, ahol a legendák az éltetőerő. Mostanra már csak kevesen mertek a nyomába eredni. A Szürke Lovag időről időre bizonyította, hogy mekkora az ellenállása a korrupcióval szemben és oly sok ezer Démon hulláját hagyta maga mögött, hogy csak Khorne legőrültebbjei keresték a halálát. Az, hogy valami létezhetett a Káosz világában, ami teljesen immunis a Káosz Istenek akaratának, egy teljesen új lehetetlen volt egy olyan világba, ahol mindent átjár a lehetetlen. Habár, ugyan a Káosz Istenek nem tudták eltiporni Draigot, de Draigo sem tudott számító győzelmet kivívni. A Démonok, melyeket lemészárolt idővel új testekben tértek vissza, Nurgle hatalmas dzsungele újra nőtt a hamuból és még az Elkerülhetetlen Város falai is idővel kiegyenesítették magukat.

Viszont a való világ még nem végzett Draigoval. Amikor Joster Prófétája egyezséget kötött a Démon N'karival, a Káosz világának egy darabját és vele együtt Draigot is áthozta a való világba. Így történt, hogy Draigo rövid időre újra egyesült Rendjével, mivel egy Testvériség is érkezett Josterora, hogy megküzdjön az N'kari által jelentett fenyegetéssel. Világos volt, hogy Draigo sok időt volt távol, mert ezeket a harcosokat nem ismerte, ám ők mégis testvérként fogadták őt és egymás oldalán harcolva győzték le Jostero Prófétáját és a Démonikus szövetségeseit.

Ámbár Draigo győzelme nem volt hosszú életű, mert amikor az átjáró bezárult, akkor a Szürke Lovagot egy láthatatlan erő magával ragadta és bebörtönözte ismét a Káosz világában. Segített ugyan felszabadítani Jostero, de nem tudta megmenteni saját magát. Ez Draigo sorsa azóta is: járni a Káosz pusztáit ismeretlen időig, néha áthozva a végtelen harcát a való világba egy rövid időre, mielőtt újra bebörtönzik a győzelem pillanatában. Nehéz elképzelni azt a kitartást, amivel képes elviselni ezen megpróbáltatásokat, de mégis kitart az akaratát mind a mai napig. Még mindig járja a Káosz világot és folytatja örök küzdelmét a Káosz Istenek ellen.

De egy napon visszatér...



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

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), viharpajzs (storm shield), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

A Titánkard (The Titansword): A Titánkard egy mesterien megmunkált erőfegyver (master-crafted force weapon), amely rendelkezik a Démonvész szabállyal. Ezen kívül, minden közelharcú támadást, amelyet Draigo olyan osztag ellen irányít, mely tartalmaz legalább egy Démon vagy Pszi modellt, 10-es erővel kell kidolgozni.

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2]), Nagyszabású Stratégia (Grand Strategy)

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Pszi Közösség (Psychic Communion)

Megszentelt Tűz (Sanctified Flame): Ez az erő egy pszi lövés a következő profillal

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Megszentelt Tűz (Sanctified Flame)	Template	5*	-	Assault 1

* A Megszentelt Tűz a Démonokat mindig 2+-on sebz.

Mordrak Nagymester

Mortain kísértett lovagja

Amikor a Mortain erődvilág elpusztult a Vörös Kalózok által, akkor Mordrak Nagymester volt az egyetlen túlélő Szürke Lovag. A túlélése miatti azonban büntudat midig is gyötörte – elesett bajtársáról szóló látomások kísértették álmában, a hangjuk mindig jelen lévén a hallás határán. Attól tartván, hogy beszenyeződött, Mordrak alávetette magát a Tisztaság Rituáléjának, de tisztának találtatott. A jelenések mégis tovább kísértették, sőt, majdnem az örületbe is kergették, de Mordrak nem találta se okukat, se ellenszerüket.

A Ralindri bolygóján a rejtély újabb fordulatot vett. Elválasztva a társaitól, egy teleporter hiba miatt, Mordrak egyedül és sérülten találta magát egy Démonoktól hemzsegő pusztaságon. Ám mégis, amikor a vég elérkezettnek látszott és Mordrak kezéből kicsúszott a Démonpöröly, két tucat Terminátor érkezett a ködből és védelmezően körbevették az ájult Nagymestert. Egy órával később a egyedül találtak rá, körbevéve több tucat Démon hullájával. Senki sem tudta megmagyarázni Mordrak megmenekülését, a megmentőinek ugyanis semmi nyomát sem lelték.

A rajtély pár hónapig kitarzott még, egészen addig, amíg Mordrak a Belos III véráztatta földjére nem lépett, de most nem ő volt az egyetlen szemtanú. Mind az öt fő ütközetnél megjelentek a rejtélyes harcosok, mindig közel maradva Mordrakhoz. Ott látta meg először Mordrak az újdonsült bajtársait. Látta, hogy a páncélozott testük szétválík, és újra összeáll a csapások elől, mint reggeli köd a szellőben. Valamint tisztán látta a harcosok heraldikáját is – ugyanazon jelölések, mint a Mortainon elesett Szürke Lovagoknál.

Így derült hát fény Mordrak látomásainak okára. A saját pszi ereje által életre keltve Mortain elesettjei hozzá kötődtek haláluk pillanatában – egy erős sereg, de ugyanakkor nem kívánatos, mivel a szavaik még mindig árulásról és bosszúról szóltak. Mordrak tudta, hogy nem rá vonatkoznak ezek a szavak, elvégre ellenkező esetben miért védelmeznék őt a halottak? Csupán egy személy tartható felelősnek a halálukért – Huron Blackheart, az a Káosz Úr, akinek a serege elpusztította Mortaint. Így történt hát, hogy Mordrak maga köré gyűjtötte egy seregnyi testvérét és elindult, hogy megadja a halottaknak a végső nyugalmaikat.

Nem kis feladatra vállalkozott Mordrak. Huron Blackheart a galaxis egyik leghatalmasabb hadvezére – úgy tartják, hogy a serege és armadája egy szinten van az áruló Légiókéval. Egyszer Mordrak kardnyújtásnyira került bosszújának beteljesítéséhez, de végül Huron cselszövése meghiúsította ebben. Mordrak küldetését tovább nehezíti az is, hogy nem hajlandó saját feladatát a Rendje küldetésé elé helyezni, mivel folyamatosan felel a Démonikus inváziókra, gyakran a szellemtársai sürgetésére. Habár bosszúját be kell teljesítenie, ha fel akarja szabadítani a halottakat, de Mordrak és szellemei hűek a Rendhez. Ugyanis élve, vagy holtan, némely kötelességeket nem lehet félretenni.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mordrak Nagymester (Grand Master Mordrak)	6	6	4	4	4	5	4	10	2+
Szellemlovag (Ghost Knight)	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), mesterien megmunkált Démonpöröly (master-crafted Daemon Hammer), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1]), Nagyszabású Stratégia (Grand Strategy)

Első a Sorban (First to the Fray): Ha a Becsapódás (Deep Strike) szabályok alapján érkezik, akkor Mordrak és az osztag, amelyekhez csatlakozott automatikusan megérkezik az első körben és nem szóródik.

Szellem Testőrök (Ghostly Bodyguard): Egy sereg, mely tartalmazza Mordrakot, az tartalmazhat egy osztag Szellemlovagot is. A Szellemlovagok rendelkeznek az Álcázás (Stealth) speciális szabállyal a szellemi mivoltuk miatt. Mordrak és a Szellemlovagok egy osztagot alkotnak, ahol Mordrak egy fejlesztett karakter egészen addig, amíg minden Szellemlovag meg nem hal, akkor Mordrak újra egy egyszemélyes osztagnak számít.

Ha Mordrak elszenved egy nem mentett sebet, akkor dobj a fázis végén D3-mal. Ha az eredmény nagyobb, vagy egyenlő, mint Mordrak maradék sebe, akkor megjelenik egy Szellemlovag, hogy megvédje. Helyezd az új Szellemlovagot koherenciába Mordrak osztagával – a modell csatlakozott Mordrak osztagához minden szempontból. Ez akár maximális létszám fölé is növelheti az osztag létszámát.

Az így érkezett Szellemlovagnak alapfelszerelése van, mint ahogyan a sereglistán is le van írva – nem lehet neki fejlesztése. Ha Mordrak osztaga közelharcban van, akkor a Szellemlovagot úgy kell helyezni, hogy talapatkontaktusban legyen egy résztvevő ellenséges modellel, máskülönben úgy, hogy legalább 1" távolságra legyen az ellenséges modellektől. Ha nincs fölösleges Szellemlovag figurád, vagy nem lehet hova elhelyezni, akkor a Szellemlovag nem jelenik meg.

Ha Mordrakot leveszik veszteségként, akkor a Szellemlovagok is elvesztik kapcsolatukat a való világgal és szintén eltűnnek.

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Pszi Közösség (Psychic Communion)

Stern Kapitány

Brother-Captain Stern

Arvann Stern az egyike a leghosszabban szolgáló és legkitüntetettebb Kapitányoknak. Olyan magas becsben tartott és tiszteletre méltó volt már a pályája elején is, hogy sokan úgy gondolták, jó úton halad afelé, hogy Nagymester váljék belőle. De az élete váratlanul egy egészen más fordulatot vett.

Amikor a Vörös Karom szektája felemelkedett az Antraxes bolygón a Változás Ura, M'kachen által vezetve, Stern volt az, aki az ellentámadást vezette. A szekta templomának szívében lecsapva, Stern és testvérei tartották magukat küldetésükhöz. Habár túlerővel néztek szembe, a Szürke Lovagok lemeszárolták az összes kultistát az utolsó szálig. Legutoljára még maga a nagy M'kachen is legyőzött, visszaküldve a Hipertérbe Stern kezei által – egy figyelemre méltó teljesítmény, melyet egy magányos Kapitány pszi képességeit meghaladónak hittek. Attól a pillanattól kezdve Stern sorsa összefonódott a Démonéval, mert M'kachen megesküdött, hogy elnyeli Stern lelkét, még akkor is, ha az idők végezetéig tart is neki elérnie célját.

Így kezdődött a máig is tartó vérbosszú. Száz évvel és egy nappal elűzése után ugyanis M'kachen újra belépett a való világba. Megszállva egy akaratlan kultistát, és időt nem vesztegetve csapdát állított Sternnek a Sargotha piramisai között. Az öt Szürke Lovagból csak Stern élte túl a támadást, melynek nyomait még ma is viseli, M'kachen viszont érintetlenül menekült el.

Stern és M'kachen azóta már többször összecsaptak. Mindegyik alkalommal a Démonnak sikerült elmenekülnie, bár nem az előtt, hogy lemeszárolta Stern bajtársait, gyakran csak a Kapitányt hagyva egyedüli és gyakran sértetlen túlélőként. Vajon M'kachen csak játszik Sternnel vagy túl nagy falat neki? Lehetetlen biztosan megmondani. M'kachen látszólag folyamatosan beleavatkozik Stern sorsába – a Kapitányt ugyanis minden hősie és dicső tettéért valamilyen elkerülhetetlen balszerencse is éri.

A Szürke Lovagok magas halálozási száma ellenére sem lehet Stern és M'kachen összecsapásait a Démon javára írni, mert bármi is legyen a terve, a megfutamodásával mindig kudarcba fullad az. Továbbá minden összecsapás új tudással ruházza fel Sternt ellenfele gyengeségeiről, reményt adva ezzel, hogy egy napon M'kachen végleg legyőzöttek – vagy visszaúzva a Hipertérbe, vagy bezárva egy

tesseract labirintusba a technológia segítségével. Lehetséges, hogy M'kachen maga táplálja ezt a reményt a saját részéről, de a Szürke Lovagok szerint ez nem túl valószínű. Valóban, az Iron Grimoire úgy írja, hogy az ilyen Változás Urak nagyon furfangos ellenfelek, de ugyanannyira hajlamosak behálózni saját magukat, mint bárki más. Ez ellen a lehetőség ellen szól az is, hogy Stern folyamatosan edzi magát és nem fogadja el a Nagymesteri kinevezést egészen addig, amíg az M'kachen által nyújtott fenyegetésnek véget nem vet. A saját részükről Stern csapatai kérdés nélkül megbíznak vezetőjükben - a becsület és a kötelesség elsöpri azon emberi félelmeket, melyekkel rendelkezhetnének. Érzik, egy napon M'kachen túl magabiztossá válik és azon a napon Arvann Stern kardja lesz az, amely megbosszulja az elesett Szürke Lovagokat. Stern így esküdött meg és így is leszen majd.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Stern Kapitány (Brother-Captain Stern)	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Egység típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2])

A Sors Szálai (The Strands of Fate): Stern újradobhat fázisonként egy találat-, sebző- vagy mentő dobást. Viszont minden így újradobott kockáért az ellenfele egy találat-, sebző- vagy mentő dobást bármikor a játék folyamán.

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Pszi Közösség (Psychic Communion)

Kiátkozó Kör (Zone of Banishment): Stern ezt az erőt a saját roham fázisában használhatja közelharc támadások helyett. Minden modell (baráti és ellenséges) aki D6"-en belül tartózkodik Sterntől, az köteles azonnal egy erőpróbát tenni. Akik elrontják a tesztet, azokat elnyeli a Hipertér és le kell venni őket veszteséggént (nem számítanak bele a harci eredménybe). A Démonoknak pedig újra kell dobniuk a sikeres erőpróbákat.

Crowe Várnagy

Castellan Crowe



Garran Crowe Várnagy egy Bajnok és a Tisztító rend feje is egyszerre. Egy nemesebb példáját a Szürke Lovagoknak nem is lehetne találni – az ő mércéjével mérve Crowe egy makulátlan lélek, aki nem is ellenálló, hanem inkább immunis a Káosz csábításával szemben. Jól is van ez így, mert Garran egy mindenkinél súlyosabb terhet cipel – Antwyr Kardját.

A Szürke Lovagok először M37 későbbi éveiben találkoztak Antwyr Kardjával. Ez egyike volt azon szörnyűségeknek, melyeket az Occlusiad háborúk szabadítottak rá a galaxisra és a Vak Király szolgálói találtak rá egy ősi templom romjai alatt. Hatalmas erejű Démon fegyverként azonban hamar beszenyezte felfedezője testét és lelkét. Együtt, kard és szolga pedig véres háborút zúdított a Vidar, Tremayne és Darksire rendszerekre, olyat, melynek csak mind a nyolc Szürke Lovag testvérség együttes közbelépése vetett véget. A kard és viselője a harcok tetőpontján azonban eltűntek a Hipertérben. Viszont az ilyen gonosz ritkán tűnik el örökre és háromezer évvel később a Tethys elátkozott holdján Antwyr Kardja újra keresztezte a Szürke Lovagok útját. Ez alkalommal azonban a viselőjét megölték és a kard, amely egyszer majdnem elpusztította a galaxist most az ellenségei kezében volt.

Azonban a Szürke Lovagok nem voltak képesek elpusztítani Antwyr Kardját. A Hipertér által létrehozott formája ellenálló volt minden rendelkezésre álló módszerükkel szemben. Mégis, nem akarták az úr sötétjébe hajítani a gonosz pengét, mert biztosan tudták, hogy egy új viselőt vonzana magához.

Hasonlóképpen, azzal hogy elzárják, csak annyit értek volna el, hogy megrontja az őrizőit. Így született meg a döntés, hogy a Szürke Lovagok által kigondolható legbiztosabb börtönbe helyezik Antwyr Kardját. Átadták a Tisztító rendnek és ők pedig továbbadták a saját Bajnokuknak. Így került a penge egyik megronthatatlan harcos kezéből a másikéba ezer éven át, és most Garran Crowe tulajdonában találatik.

Crowe felügyelete azonban nem okozott neki mást, mint testi és lelki gyötrődést. Amikor nem a kard által vonzott örült halandókkal és Démonokkal küzd, akkor magával a karddal kell elme párba jót vívnia, mert az mindig megpróbálja elcsábítani hatalomról szóló ígéretekkel, vagy irányítása alá vonni fekete mágiával.

Crowe folyamatosan résen kell lennie, mert a kard csábító hangja végig ott cseng a fülében azt ajánlva, hogy erejével győzelemre segíti őt. Sokan kapnának az alkalmon, bízva abban, hogy akaruk elég erős a kard irányításához és nem válnának korrupttá tőle. Mégis, nem számít mennyire szorult helyzetben találja magát, Crowe sosem adta be a derekát – a gondolatai és a cselekedetei a sajátja. Ő a kard őrzője, megronthatatlan és bemocskolhatatlan és így is marad halála pillanatáig.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Crowe Várnagy (Castellan Crowe)	8	4	4	4	2	6	*	10	2+

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Kézműves páncél (Artificer armour), viharvető (storm bolter), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Antwyr Kardja (The Blade of Antwyr): Habár Crowe forgatja Antwyr Kardját, mégsem merít az erejéből, inkább a fizikai sajátosságaira és a saját képességeire hagyatkozik. Ezért Antwyr Kardját normál közelharc fegyverként kell kezelni.

Viszont oly erős a gyűlölet, melyet Antwyr Kardja kivált, hogy abban a körben, amelyben egy ellenséges osztag megrohamozza Crowet minden modell megkapja az Ádáz Roham (Furious Charge) speciális szabályt és újradobhatják abban a roham fázisban a rontott találati dobásokat.

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Rettenthetetlen (Fearless), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1]), A Tökéletes Harcos* (The Perfect Warrior*), Titán Hírnöke (Titan's Herald)

Mesteri Kardforgató (Master Swordsman): Crowe képességei a pengével legendásak és még a legkiemelkedőbb páncélzatnak is képes megtalálni a gyenge pontjait. A közelharc támadásai rendelkeznek a Hasítád (Rending) speciális szabállyal, ami 4-es vagy magasabb sebző dobás esetén is érvényesül már.

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Tisztítóűz (Cleansing Flame), Hősi Áldozat (Heroic Sacrifice)

Thawn Ítélethozó

Justicar Thawn

Amikor a Szürke Lovagok Begyűjtői az Anval Thawt szállító Fekete Hajóra léptek azzal találták szembe magukat, hogy a fiú a bejáratnál várt rájuk. A fiatal a nyugalom szigete volt a hajó fojtott horrorjai között és higgadtan kijelentette, hogy „arr várt, hogy velük menjen”. Felfigyelve a homlokán lévő Birodalmi Sasra és a körülötte lévő pszi koronára a Begyűjtők úgy döntöttek, hogy a fiú alkalmas a szolgálatukra és elvitték a Titánra, nagy dolgokat remélve tőle.

Kiképzése végeztével Thawn hamar be is váltotta a hozzá fűzött reményeket. A Vartoson például ő volt az, aki megadta a kegyelemdőfést a Kor'agar'and nevezetű Vérszomjazónak. Gori bolygóján szintén ő volt az, aki őrizte az elesett Leoracot Nagymestert és vágott le két tucát Vérontót, amíg meg nem érkezett a segítség. A Halkin IV-en Thawn túlélte ott, ahol minden más testvére meghalt és elveszett a bolygó pokoli kapui között hetekre. Egyszer sem tántorodott meg viszont, holott egy egész Démonvilág kereste a halálát. Amikor megérkezett az erősítés Thawn már sokat tudott a Harkin Pokoli Kapujairól és képes volt oda irányítani testvéreit, ahol a legnagyobb kárt tudták okozni. Így nyerte el Anval Thawn az Ítélethozó rangot.

Ilyen és ehhez hasonló cselekedeteket hajtott végre Thawn – oly sok dicső tettet, hogy a saját legendája hamar egyenrangúvá vált a Rend nagy hőseiével. És akkor megtörtént a lehetetlen. Mialatt a Malan'tai Mestervilág kihalt csarnokaiból űzte el a Démonokat, Thawn meghalt, felnyársalva a Démon, N'kari szentségtelen lándzsájára. Az egész Titánon csend lett úrrá, amikor a testét hazahozták temetésre. Mégis, amikor a koporsóját a Halotti Földekre vitték ismét megtörtént a lehetetlen – a szertartást meg kellett szakítani, mert a koporsó belsejéből zörejek hallatszottak. Összezavarodva és gyorsan felnyitották a fedelet és azt látták, hogy Thawn él és látszólag sértetlen.

Thawn látszólagos újjászületését gyanakvással fogadták - a testvérei örültek, hogy újra körükben tudhatják, de ugyanakkor tartottak tőle, hogy az esemény hátterében valami sötétebb és alattomosabb áll. Órákkal korábban ugyanis teste hideg volt és élettelen. Most mégis a testvérei között járt és olyan egészségesnek tűnt, mint bármelyikük. Nem számított, hogy a Könyvtárosok mennyit kutakodtak magyarázat, vagy korrupció után, nem találtak semmit. Több év fárasztó és fájdalmas kutatás után viszont Thawn újra szolgálatba lépetett.

Az elkövetkezendő években Thawn tovább küzdött mindazzal az eltökéltséggel és képességgel, amely azelőtt nagyságra jelölte. Azóta többször meghalt, de mindegyik alkalommal visszatért az életbe napok, órák, vagy akár perceken belül. A legtöbb Szürke Lovag már nem is kérdőjelezi meg a látszólagos halhatatlanságát. Néhányan a sors követének tekintik őt – egy prófécia kimondottan egy halhatatlan harcosról szól, aki az Arany Trónus lábánál leli majd halálát, körbevéve ellenfelekkel.

Thawnnak a halhatatlanság azonban mégis átok. Hosszú élete során ugyanis látta az emberiség sorsának egyre sötétebbé és a Birodalom egyre kétségbeesettebbé válását. Tudja, mint rajta kívül néhányan, hogy az emberiség végzetén érdemében nem tud változtatni sem ő, sem a testvérei. A végén a Sötét Istenek megkapják a győzelmüket és az emberi civilizáció elbukik. Ám mégis küzd az elkerülhetetlen ellen, eltökélve, hogy a Birodalom és az őt elpusztítani vágyó Démonok közé áll.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Thawn Ítélethozó (Justicar Thawn)	5	4	4	4	1	4	2	9	2+

Egység típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Rettenthetetlen (Fearless), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2])

Nem Adom Fel (I Shall Not Yield): Minden alkalommal, amikor Thawnt leveszik veszteségként helyezd el egy jelzőt ott, ahol elesett. Dobj egy D6-al minden elkövetkező köröd elején. Ha az eredmény 4 vagy nagyobb, akkor helyezd vissza őt teljesen gyógyultan 1"-re a jelzőtől – innentől különálló osztagnak minősül.

Ha Thawn így 1"-nél közelebb kerülne ezzel egy ellenséges modellhez, akkor helyezd őt a lehető legrövidebb úton oda, ahol már nincs 1"-nél közelebb egy ellenséges modellhez.

Thawn normálisan cselekedhet abban a körbe, melyben újjászületett. Thawn nem ad pontot (kill point) az ellenfélnek, ha életben van a játék végén, függetlenül attól, hogy hányszor halt meg.

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand)

Inkvizítorok

Inquisitors



Az Inkvizíció a leghatalmasabb és legtitokzatosabb szervezet a Birodalomban. Az ügynökei, az Inkvizítorok ugyanis az első és az utolsó védelmi vonala az emberiségnek és a Császárnak az eretnekekkel, az idegenekkel és a mutánsokkal szemben. Számukra a cél mindig szentesíti az eszközt, mert egyedül ők képesek felfogni az emberiségre irányuló fenyegetéseket és a megállításukhoz szükséges drasztikus lépéseket. Éppen ezért teljesen kegyetlenek és fel vannak hatalmazva, hogy bármilyen módszert beveessenek céljaik eléréséért.

Az Inkvizíción belül több Ordo is van, amelyek egy bizonyos fenyegetésre specializálódnak. Több tucat ágazat van, némely oly kicsi, hogy a feladatuk már feledésbe is merült vagy szándékosan el lett rejtve a Birodalom elől. Mások, mint például az Ordo Xenos, a földönkívüli ismeretek mesterei, vagy az Ordo Hereticus Boszorkányvadászai relatív nagy szervezetek, hasonlóan nagy hírnévvel. Viszont a legnagyobb és leghatalmasabb ág az Ordo Maleus, az az ág, amely a Démonok elűzésére specializálódott és így a legszorosabb összeköttetésben áll a Szürke Lovagokkal.

Mint az Inkvizíció harci kezének, a Szürke Lovagok legtöbb feladata az egyes Inkvizítorok segítése. Ha ugyanis valamelyikük egy olyan fenyegetéssel találja szembe magát, mely túlmutat önnön képességein, akkor a Szürke Lovagok az elsők, akikhez fordul. Hasonlóan, ha egy Szürke Lovag haderő

olyan fenyegetéssel találja szembe magát, mely kifinomultabb vizsgálatot igényel, mint a nyers erő, akkor egy Inkvizítor segítségét kéri. Bármilyen is legyen az indok, az ilyen közös feladatok kettős vezetés alatt folynak. A Szürke Lovagokra van ugyanis hagyva a küldetés felelőssége, így lehetővé téve az Inkvizítoroknak, hogy nagyobb rálátása legyen a dolgok egészére, amíg az egész kampányt irányítja. Ez azonban nem azt jelenti, hogy az Inkvizítorok nem szállnának harcba a Szürke Lovagok oldalán. Éppen ellentézőleg, sok Inkvizítor örömmel segíti képességeivel az adott helyzetet. Ám legyen bármennyire is figyelemre méltó egy Inkvizítor jelenléte, általában a szélesebb befolyási köre az, ami jellemzi a kampány irányát.

Az Inkvizítorok olyan különbözőek kinézetben, viselkedésben és eljárásban, mint azon Birodalmi bolygók, melyeket védelmeznek. Korban megtalálható közöttük a fiatal hitbuzgótól a századokon át harcoló veteránig mindenki. Vannak, akik szövetségük szimbólumait és díszes köpenyeket viselnek, mások pedig elutasítják a rangok jelzését. Általában több fajta fegyvert is viselnek, hogy bármiféle fenyegetéssel szembenézhesenek. Néhányuk különleges fegyvereket, melyeket leölt ellenfeleiktől vettek el, is használ – exotikus felszerelés, idegen technológiájú fegyver vagy Démonikus kard. A puritán Inkvizítorok szerint azonban ezek az eszközök elátkozottak és eretnekek, de más, radikálisabb egyének szerint az ellenséget csak a saját fegyvereikkel lehet legyőzni. Ez a két frakció folyamatos vitában áll egymással, a puritánok ugyanis el akarják pusztítani azokat az eretnek tárgyakat, melyeket előszeretettel alkalmaznak a radikálisok. Ezek az ellentétek gyakran vezetnek konfliktushoz az Inkvizíción belül, de ritkán torkollanak nyílt összecsapásba.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Inkvizítor (Inquisitor)	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Rohampáncél (Carapace Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), lánckard (chainsword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Önfejű (Stubborn).

Megjegyzendő, hogy az itt feltüntetett profilt használják az Ordo Malleus, az Ordo Hereticus és az Ordo Xenos Inkvizítorai is. A sereglistán mindegyik Ordonak külön bejegyzése lesz, hogy jobban fel tud szerelni az Inkvizítort a származásának megfelelően.

Coteaz Inkvizítor

Inquisitor Coteaz

Torquemada Coteazt mindig is csupán egy cél vezérelt: elpusztítani a Démonokat bárhol, ahol felbukkannak. Sok más Inkvizítorral ellentétben mindig is elutasította a Hipertér erőinek használatát és agresszívan lépett fel azok ellen, akik nem rendelkeztek az övéhez hasonló tisztasággal. Így lelte halálát korábbi mentora, Laredian Inkvizítor – egy öreg ember, kit megölt a saját tanítványa, mert tiltott tanokkal foglalkozott. Laredian halálával Coteaz magára vette anak felelősségeit, mint a Formosa Szektor Védelmezője. Szövetségek, hízlegés és nyílt fenyegetés segítségével pedig kialakított egy kémhálózatot, amely a szektor minden lakot bolygójára kiterjed. Az Inkvizíciós Mandátum ugyanis nem felelt meg Coteaznak, nem akart katonákat kérvényezni, amikor felmerült a szükségességük – saját hadsereget akart, amelyre mindig támaszkodhatott.

Ki tudja, hogy a Formosa szektor bolygóközi védelmi erőinek mekkora része engedelmeskedik Coteaznak és mennyi a parancsnokuknak? Vagy, hogy hány alvárosi banda működik Coteaz irányítása alatt, engedélyt kapva, hogy bármit tegyenek, amíg a szemeként szolgálnak? Az emberek nagyon könnyen eltűnnek a Formosan és a lakosok jobban tudják minthogy kérdezősködjének. Első ránézésre Coteaz irányítása nem tűnik másnak, mint egy újabb esete a hatalomittasságnak, de ő nem uralkodni akar – a vezetők javarészt figyelem és közbeavatkozás nélkül végezhetik dolgukat. Coteaz hálózata ugyanis arra szolgál, hogy figyelmeztesse bármiről, ami Formosat fenyegethetné. Ez a védelem leghatékonyabb módja; elvégre egy olyan szektorban, ahol három ember találkozásánál biztosra vehető, hogy legalább ketten közülük Coteaz informátorai, hogyan gyűjt követőket egy áruló? Így a szektora virágzik egy olyan időben, amikor a Birodalmat romba döntik az ellenségei belülről. Kevesen remélhetnék, hogy le tudják másolni ezt a sikert, mert Coteaz egy olyan ember, akit elnyelt a választott feladata. Ritkán alszik és éber óráit azzal tölti, hogy



jelentéseken fut át, melyeket a hűséges Glovodan Pszisólyma hoz neki, vagy személyesen vezeti seregei azon bolod Démonok, eretnekek vagy xenok ellen, akik a területére léptek.

Mostanában azonban Coteaz kivetette befolyását a Formosa szektorral határos bolygókra is, így hozva még több bolygót védelme alá. Ám amíg a birodalma növekszik, úgy teszik ezt Coteaz aggodalmi is. Már öreg, és mint minden öregember, attól fél, hogy munkáját befejezetlenül távozik, és nem talál megfelelő utódot; a sok tanítványa közül idáig egyik sem bizonyult elég erősnek és eltökéltnek. Így hát Coteaz elkezdett régi, elfeledett klónozási technológiák és földönkívüli fiatalító technikák után kutatni – bármely módszer után, mellyel meghosszabbíthatná életét – vagy inkább egy módszert kivéve.

Coteaz tudja, hogy a kívánságát könnyen teljesíthetné egy Démon, ha megidézné és a megfelelő rituálékkal magához láncolná. Egy része kívánja ezt a kis rosszat, hogy megszilárdíthassa igaz munkáját. Ez a kísértés pedig napról napra nagyobb, de Coteaz ellenáll neki, még...

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Coteaz Inkvizítor (Inquisitor Coteaz)	4	4	3	3	3	4	3	10	2+

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Kézműves páncél (Artificer armour), bolt pisztoly (bolt pistol), mesterien megmunkált Nemezis Démonpöröly (master-crafted Nemesis Daemon hammer), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Pszi Sólyom (Psyber-eagle): Coteaz szabadjára engedheti a Pszi Sólymát, hogy vadásszon, ez pedig lövésként kezelendő a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Pszi Sólyom (Psyber-eagle)	24"	4	-	Assault D6

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2]), Önfejű (Stubborn).

Kémhálózat (Spy Network): Coteaz lehetővé teszi, hogy újrabobbd a kezdeményezés elvételekor a kockádat, vagy újradobasd az ellenfelét.

Már Vártalak (I've Been Expecting You): Ha egy ellenséges egység Coteaztól 12"-en belül jön játékba tartalékból és Coteaz rálát, akkor ő és az osztaga egyből leadhatnak rá egy soron kívüli lövést (a fegyvereik rendes proiljával). Nincs megszabva, hogy ezt a képességet körönként hányszor használhatod.

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Menedék (Sanctuary), Kiközösítés (Dark Excommunication).

Karamazov Inkvizítor

Inquisitor Karamazov



Fydor Kamarazov az Ordo Hereticus egyik Inkvizítora, és még azon a megalkuvást nem ismerő szervezeten belül sem találhatnánk kegyetlenebb személyt. Egy majd két évszázados karrier alatt Karamazov ugyanis egy véres csíkot hagyott maga után a galaxis egyik szélétől a másikig. Salem Proctortól Ultima Machariaig, Bakkatól Cypra Mundiig egy baljóslatú legenda, egy megalkuvást nem ismerő nyomozó, aki semmitől nem riad vissza, hogy kiiartsa a korrupciót és az eretnekséget.

Karamazov cselekedeteit az vezérli, elsősorban, hogy az emberiség, még most is, a Császár által több ezer évvel korábban mozgásba hozott terv alapján él. Az életének célja pedig az, hogy biztosítsa, hogy senki, ember vagy xeno, Inkvizítor vagy Démon se zavarja meg ezt a nagy tervet. Más Inkvizítorok ezt természeténél és méreteinél fogva lehetetlennek tartják, de Karamazov bizalma a Császár előrelátásában és saját képességeiben akkora, hogy soha sem kétkedett a saját cselekedeteiben. Valójában úgy véli, hogy mivel az emberiség kibontakozó sorsa a Császár tervével összhangban van, ezért az ő cselekedetei is ezen cél fontos részeként szolgálnak és így vitán felül állnak.

Sok Inkvizítor inkább a titkok leple alatt ügyködik, árnyak között üzletelve, csak akkor mutatkozva, ha mindenképp szükséges, de Karamazov nem tartozik közéjük. Céljai eléréseért ugyanolyan könnyen megtalálható egy keresztes hadsereg élén, mint az eretnekek tárgyalásán. A cselekedetei teljesen nélkülözik az ármányt és az álcát, mert egyik sem található meg a szívében –

felváltva az embertársai iránti bizalmatlanságával oly régen. Így van hát, hogy Karamazov minden tette egyben figyelmeztetésként is szolgál azoknak, akik közbeavatkoznának az emberiség sorsának alakulásába.

Akár egy kampányt vezet, vagy eretneket üldöz, Karamazov a saját Ítélet Trónjáról irányítja a segédeit, egy ősi mozgó katedrálisról, melyet a 930.M41-es Abraxan tisztítások után adtak át neki. A trón jól felszerelt és a mérete kárpótolja gazdája nem éppen impozáns fizikai megjelenését, így Karamazov már régen a ceremóniáinak részévé tette azt.

Sok módon kerülhet az ember Karamazov Trónja elé eretnekség, árulás vagy boszorkányság vádjával. Számára ugyanis nem létezik olyan, hogy kisebb kihágás – a protokoll legkisebb megszegése is a Császár tervének sértése és ezért meg kell büntetni. Kegyelem, mérséklés, megbocsátás – ezek a dolgok ismeretlenek Fydor Karamazov tárgyalásán. Még annak sincs esélye védelemre, aki ártatlan. Karamazovnak ugyanis nincs türelme azokra, akik bűnösnek látszanak, holott nem azok. Az ilyen félkegyelműek, ha másban nem is, abban bűnösök, hogy pazarolták az idejét és ugyanúgy mágjára jutnak, mint a gyilkosok, árulók, szabotőrök és az eretnekek.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Karamazov Inkvizítor (Inquisitor Karamazov)	4	4	5	5	4	4	3	10	2+

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Mesterien megmunkált multi melta (Master-crafted multi-melta), mesterien megmunkált energia kard (master-crafted power sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), rad gránát (rad grenade), orbitális jeladó (orbital strike relay).

Az Ítélet Trónja (Throne of Judgement): Az Ítélet Trónja több tulajdonságát megnöveli Karamazovnak (a profiljában már benne vannak), valamint egy 2+-os páncélt biztosít. Továbbá a méretei miatt Karamazov nem szállhat be szállító járműbe.

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Rendíthetetlen (Relentless).

Bármí Áron (By Any Means Necessary): Karamazov számára az egyes szövetségesek feláldozhatóak. Ha Karamazov orbitális jeladója tüzel, akkor dönthetsz úgy, hogy a sablont úgy helyezed, hogy egy szövetségesen legyen a közepe alatt – még akkor is, ha az a szövetséges közelharcban van. Ha így teszel, akkor a lövés nem szóródik. Minden modell a sablon alatt találatot szenved el, mint általában.

Rettegett Hírnév (Dread Reputation): Karamazov nem ismer félelmet és a követői jobban félik az ő haragját, mint az ellenségét. Karamazov mindig eldöntheti, hogy átmegy vagy elbukja a morál és pinning tesztek. A 12"-en belül lévő baráti egységek pedig újradobhatják a rontott morál és pinning tesztjeiket.

Valeria Inkvizítor

Inquisitor Valeria

Helynna Valeria Inkvizítor mindig is abban hitt, hogy az Ordo Xenos munkáját a következő szabály vezénylésével kellene végezni: használj az ellenség fegyvereit az ellenség ellen. Ezt igaznak tartja, forrástól függetlenül, legyen szó akár Démonikus fegyver használatáról Démonok ellen, vagy xeno technológia használatáról földönkívüliek ellen. Valeria számára nincs olyan határ, amit ne lehetne átlépni, olyan szabály, melyet ne lehetne áthágni. A Császár az Inkvizícióra bízta az emberiség védelmét saját maga és az ellenséges galaxissal szemben. Ez pedig egy olyan feladat, mely annyira fontos, hogy Valeria szerint semmilyen módszertől, legyen az bármely szélsőséges, nem szabad visszariadni.

Ezen cél érdekében Valeria gyűjtője lett az archaikus és misztikus, az ősi és az idegen technológiáknak, melyeket újra fel lehet használni. Több évtizedet töltött távoli világok romjainak átkutatásával, ősi dokumentumok olvasásával a Psamathean Könyvtárakban, üzletelve Eldákkal, Ulumeathikkal, Draxiansokkal, Hrudokkal és száz másik fajjal annak érdekében, hogy bővítse az emberiség tudásátárát.

A Dimenzionális Kohó megtalálása lett volna Valeria életművének koronája. Az Iron Grimoire alapján a szerkezetet Janus fedezte fel az egyik legelső csatája alkalmával. A legendák szerint képes volt arra, hogy egy null zónát - egy olyan zóna, ahova a Démonok nem tudtak belépni - hozzon létre több fényév sugarú körben. A Kohó helye azonban elveszett, így mikor Valeria kapcsolatai hírt hoztak, hogy egy idegen gépezetet találtak, amely megfelelt a leírásának, a Cavlokra, akkor azonnal útnak indult. Viszont a visszaszerzést késleltette a bolygó Démonikus megszállása, és amíg a Cavlockért vívott csata zajlott, Valeria küldetése felkeltette a puritán riválisának, Emil Darkhammernek a figyelmét - egy Inkvizítort, aki minden idegen technológiát megvetendőnek tartott, függetlenül a származásától vagy a céljától. Valeria után érkezve ugyan a Cavlokra, Darkhammernek elég ideje volt rá, hogy Exterminatust parancsolja a bolygóra azzal az indokkal, hogy meggátolja a Démonikus korrupció továbbterjedését. Valeria pedig az űrből nézte, ahogyan Cavlok és a titkai is hamuvá lesznek.

Így vette kezdetét a Helynna Valeria és az Emil Darkhammer közötti leszámolás. Valójában Valeria nem sokat törődött a megöltek billióival - az ő szemében az emberiség örökéletű, az egyes emberek pedig könnyen pótolhatóak. Inkább az bosszantotta, hogy a Dimenzionális Kohót ily felelőtlen módon pusztították el, egy olyan eszközt, amely megszabadíthatta volna az emberiséget a Hipertér rémeitől. Darkhammert árulóvá kiáltva ki végigkergette őt a Segmentum Obscuruson, bosszúra szomlyazva az igazság álcája alatt.

Eddig egyetlen más Inkvizítor sem állt egyik párt oldalára sem - az ilyen Inkvizíciós vendetták nem számítanak ritkaságnak és a stabilitást az szolgálja a legjobban, ha kimaradnak belőle. Hasonlóképpen a Szürke Lovagok is javarészt semlegesek maradnak, mint ahogyan azt a kötelességük és joguk diktálja. Viszont, hogyha ez a vita nem zárul le mihamarabb, akkor mások is belekeverednek és biztosan pártfogolnak majd valakit. Ha pedig ez megtörténik, akkor ez a bosszúhadjárat könnyen megingathatja az Inkvizíció stabilitását és így egy korszak munkáját.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Valeria Inkvizítor (Inquisitor Valeria)	4	4	3	3	3	4	3(5)	10	3+

Egység típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), lézer pisztoly (las pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Gravitron Sugár (Gravitron Beamer): Valeria a gravitron sugarát egy idegen kovácstól szerezte az ltima Segmentumban. Egy fókuszált gravitációs sugarat bocsát ki, amely könnyedén összezúz páncélozott járműveket vagy harcosokat egyaránt.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Gravitron Sugár (Gravitron Beamer)	12"	10	1	Pistol, One Shot

Éjfél Tőr (Dagger of Midnight): Egy Elda kalóz hullájáról szerezve, ezt a pengét egy vérszomjas és lázadó értelem vezérli. Az Éjfél Tőr energia fegyvernek minősül. Továbbá +2 támadást ad Valerianak (a profiljában már benne van). Ezeket a támadásokat azonban külön kell dobni, mert ha Valeria duplát dob találathoz rájuk, akkor úgy kell kezelni őket, mintha saját maga ellen irányultak volna a választott célpontja helyett.

Erőpajzs (Forceshield): Ez a karra szerelt szerkezet széteszlatja a támadások energiáit. Valeria 4+-os sebezhetetlenségi mentőt kap miatta.

Dimenzionális Útvesztő (Hyperstone Maze): Ez a kocka alakú drágakő nem egyszerű ékszer. Valójában egy átjáró egy zsebdimenzionális börtönbe ahová Valeria zárhatja ellenfeleit. Valeria játékonként egyszer használhatja a dimenzionális útvesztőt a közelharc támadásai helyett. Válassz ki egy karaktert, vagy szörnyet, aki talpatkontaktusban van Valeriával. Az áldozatnak azonnal dobni kell egy D6-al, ha az eredmény kisebb vagy egyenlő a maradék sebeinek számával, akkor nem történik semmi. Ha elvétí a dobást, akkor örökre bekerül a dimenzionális útvesztőbe - le kell venni veszteségként, mindenféle mentődobás lehetősége nélkül.

A Sors Rúnái (Runes of Destiny): Valeria szerzett magának néhány Elda rúnát. Egyszerű emberként ezek erejének csupán töredékét tudja ugyan kiaknázni, viszont még így is képes kis időre a jövőbe látni és felfedezni ellenfeleinek gyengéjét. A Valeria lövései és közelharc támadásai ellen dobott sikeres mentődobásokat újra kell dobni.

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Önféjű (Stubborn).

Inkvizíciós Csatlósok

Inquisitorial Henchmen

Az Inkvizíció munkája sok különböző képességet és ismeretet követel meg. Azt elvárni egyetlen személytől – még egy olyan kivételestől, mint egy Inkvizítor, hogy rendelkezzen velük az lehetetlen. Ennek eredményeképpen sok Inkvizítor gyűjt maga köré egy maroknyi lojális követőt, akik segítik munkájában. Az ilyen kíséretnek nagyon eltérőek lehetnek méretüket tekintve, az egész kis létszámú, dedikált csapatától a tanácsadók egész hálózatáig – bár elég ritka, hogy egy Inkvizítor egy tucatnál több emberét hozza magával egy küldetésre.

Flagelláns (Arco-Flagellant)



A flagelláció egy olyan büntetési forma, amelyet azokon hajtanak végre, akik több pontban is vétkeztek a Császár ellen. Különböző műtétek és mentális újjáépítés segítségével egy Flagelláns teste tele van stimuláló anyagokkal és veszélyes adamantium pörölyökkel, pengékkel vagy ostorokkal. Egy speciális sisak nyugtató himnuszokat és szentek képeit sugározza a flagelláns agyába egészen addig, amíg ki nem mondják a hozzá tartozó parancsszót. Miután a parancs elhangzott, a teste feltöltődik harci drogokkal, amelyek megnövelik érzékelését és agresszivitását, valamint elnyomják a fájdalmat, amit elszenvedne. Így a Flagelláns egy örült gyilkológéppé változik, melyet csak az őt irányító Inkvizítor tart pórázon.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Flagelláns (Arco-Flagellant)	5	1	5	3	1	3	4	8	-

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Közelharci fegyver (Close combat weapon)

Speciális szabályok: Fájdalomtűrés (Feel No Pain)

Pap (Banisher)

Habár egy Inkvizítor elsősorban a tudomány embere, mégis teljesen tisztában van vele, hogy a hit lehet a legerősebb páncélja és a leghatalmasabb fegyvere a Démonok ellen. Így hát sok Inkvizítort kísérnek papok, a leghitbuzgóbb és legeltökéltebb vallási emberek, akiknek a hite méreg a Káosz lényei számára. A Démonoknak egy litánia ugyanis olyan, mint egy kard. Egy Inkvizítor szolgálatában azonban egy pap sok szörnyűségnek lesz szemtanúja. Oly mértékben lesz próbára téve a hite, mint még soha, de minden próbatétel csak arra szolgál, hogy megerősítse az Istencsászárba vetett hitét.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Pap (Banisher)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), lánckard (chainsword) és lézer pisztoly (laspistol).

Zsigerelő (Eviscerator): A zsigerelő egy groteszkül nagy kétkézes lánckard, amely az energia öklök (power fist) szabályát követi és 2D6-al dob páncélatütést.

Speciális szabályok: Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

A Hit Aurája (Aura of Faith): Azoknak a Démon osztagoknak, amelyek 6"-on belül vannak egy ilyen szabállyal rendelkező modelltől, újra kell dobniuk a sikeres sebezhetetlenségi mentőiket.

Keresztes Lovag (Crusader)

Néhány Inkvizítor felfogad keresztes lovagokat a Cardinal Crimson díszőrségéből – az Egyház legtitokzatosabb rendjéből.



Úgy tartják, hogy sehol másholnem lehet hithűbb harcosokat találni – kivéve talán a híres Csatanővérek sorai között. A legtöbbjük a Schola Progeniumból emelik ki az Császárhoz vetett kiemelkedő hitükért. A kiválasztás nagy megtiszteltetés, de egyben egy gyakorlással és megvonásokkal teli élet kezdete is, valamint bitosítása annak, hogy az illető a harcmezőn hullik el az eretnekek elleni csaták egyikében. Nem túl valószínű, hogy egy keresztes lovag sorsa nagyban változna egy Inkvizítor vezetése alatt, de ez kiváló alkalom kard és pajzs tesztelésére az emberiség legnagyobb ellenfeleivel szemben. Egy keresztes lovag számára pedig nem létezik nagyobb megtiszteltetés.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Keresztes Lovag (Crusader)	4	3	3	3	1	3	1	8	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), energia fegyver (power weapon) és viharpajzs (strom shield).

Megszállott (Daemonhost)

A Megszállott egy Hipertér szellem, akit különböző ceremóniákkal egy halandó ember testéhez láncoltak. Vannak, amelyeket azért hoznak létre, hogy egy Inkvizítor kikérdezhesse a Démonikus lényt, megint másokat pedig azért, hogy az Inkvizítor harcosainak sorait erősítse. Az így engedélyezett Megszállottak félelmetes ellenfelek, mert képesek mindenféle természetfeletti képesség használatára a mesterük szolgálatában.

Mégis, minden ereje ellenére csupán a legmagabiztosabb Inkvizítor gondol arra, hogy létrehozson egy Megszállottat, arról nem is beszélve, hogy a csata közelébe engedje. A Démonok ugyanis nem akaratukból szolgálnak és az őket bezáró pecsétek nagyon érzékenyek. Ha pedig egy Démon kiszabadul, akkor örömmel áll bosszút a közelben lévő embereken, akik közé akaratlanul az őt irányítani próbáló Inkvizítor is tartozik.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Megszállott (Daemonhost)	3	3	4	4	1	3	1	8	-

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Közelharci fegyver (Close combat weapon)

Speciális szabályok:

Hipertér Pajzs (Warp Shield): A Megszállott egy 5+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.

Démoni Erő (Daemonic Power): Dobj egy D6-al minden köröd elején, hogy megállapítsad, hogy az osztagban lévő Megszállott milyen erővel rendelkezik ebben a körben. Ha nem írnak másképp, akkor minden erő a következő körödig tart, ahol felváltja egy másik.

D6 Eredmény

- Regenerálás (Re-Knit Host Form):** a Megszállott rendelkezik a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) szabállyal
- Hipertér Karmok (Warp Grasp):** a Megszállott közelharci támadásai ellen nem dobható páncélmentő
- Démoni Sebeség (Daemonic Speed):** a Megszállott rendelkezik a Fűrge (Fleet) speciális szabállyal és az I-je 10 lesz
- Hipertéri Erő (Warp Strength):** a Megszállott ereje (S) 6 lesz
- Energia Zápor (Energy Torrent):** a lövési fázisban minden Megszállott leadhat egy lövést a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Energia Zápor (Energy Torrent)	24"	4	3	Assault 1, Blast

- Szentségtelen Tekintet (Unholy Gaze):** a lövési fázisban minden Megszállott lőhet a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Szentségtelen Tekintet (Unholy Gaze)	24"	8	4	Assault 1

Halál Kultusz Orgyilkos (Death Cult Assassin)



Halál Kultuszokat sok Birodalmi bolygón találni. Habár sokukat a Káosz alapította és szolgálataikat Khornnak, a Véristennek ajánlják fel, vannak olyanok, melyek hűek a birodalmi eszmékhez és áldozataikat a Császárnak szentelik – ezzel törlesztve az adósságot, mellyel az emberiség tartozik neki. A pegével való bánás ismerete létfontosságú a Halál Kultusz Orgyilkosok számára; a különböző sérülések mivolta, a fegyver, amivel okozták őket, a hely ahol a testen ejtették – mindegyiknek fontos szerepe van a Császárnak felajánlott áldozatnál. Éppen ezért tartja a legtöbb Inkvizítor a lehető legértékesebb követőknek őket.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Halál Kultusz Orgyilkos (Death Cult Assassin)	5	3	4	3	1	6	2	8	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak armour), két energia fegyver (power weapon).

Speciális szabályok:

Villámgyors Reflexek (Uncanny Reflexes): a Halál Kultusz Orgyilkos egy 5+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.

Inkvizícós Szolga (Inquisitorial Servitor)

Természetüknél fogva szívósak, maradéktalanul hűségesek és szinte teljesen immunisak a Démonok csábításaival szemben, sok Inkvizítor szerint a Szolgák a tökéletes asszisztensek. Nemcsak, hogy fel lehet használni a megfertőzhetetlen gépagyukat fontos adatok tárolására, de a testüket is fel lehet szerelni félelmetes fegyverekkel. Viszont a Szolgálata használata sincs kockázatok nélkül.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Inkvizícós Szolga (Inquisitorial Servitor)	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Rohampáncél (Carparace armour) és szervó kar (servo arm)

Speciális szabályok:

Agyzár (Mindlock): Ha egy osztag, amely tartalmaz Szolgákat nem tartalmaz egy Inkvizítort, akkor minden saját kör elején agyzár próbát kell tennie. Dobj egy D6-al. Ha az eredmény 4,5 vagy 6, akkor a próba sikeres volt és az osztag normálisan cselekedhet. Ha azonban az eredmény 1,2 vagy 3, akkor a Szolgák az agyzár hatása alá kerültek – az osztag (és a hozzá csatolt karakterek) nem mozoghat (de megfutamodhat), lőhet vagy rohamozhat abban a körben (viszont rendszeren küzdenek tovább, ha már közelharcban vannak).



Jokaero Fegyverkovács (Jokaero Weaponsmith)

A Jokaerok nehéz testfelépítésű, narancssárga szőrű majmok visszahúzható ujjakkal és leginkább az ősi Terra orángutánjaihoz hasonlítanak. De ez a primitív kinézet megtévesztő. A Jokaerok ugyanis technológiai zsenik, akik természetüknél fogva értenek a gépekhez. Elég idővel és alkatrészekkel pedig bármit képesek elkészíteni, egy úrhajótól egy mixerig. Ha egy Jokaerót sikerül becsalni az Inkvizítor segéddi körébe, akkor hamar rajta hagyja a jelét a csapat fegyverzetén, apróbb (és gyakran összezavaró) fejlesztéseket végezve. Nem minden ilyen fejlesztés jár azonban a szóban forgó felszerelés teljesítményének javulásával – néha csak annyi történik, hogy a tárgy helyesnek érződik majd a Jokaeronak. Ez viszont gyakran bosszantó a szövetségeseinek, akik nem örülnek neki, hogy a Mechanicus által engedélyezett felszereléseiket átalakítja a saját ízlésére egy idegen majom. De néhány pillanatnyi ihlettel egy Jokaero egy sima lézer karabélyból is figyelemreméltó fegyvert képes csinálni, vagy csak valami díszítést tesz a csőre – lehetetlen megmondani.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Jokaero Fegyverkovács (Jokaero Weaponsmith)	1	3	2	3	1	3	1	8	-

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Digitális fegyverek (Digital weapons).

Védelmi Gömbök (Defense Orbs): A Jokaero hátizsákja valójában egy irányító és gyártó központ egy felhőyi energia elnyelő apró gépnek, melyek körbeveszik őt és elnyelik a támadások energiáit. A Jokaero egy 5+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.

Speciális szabályok:

Hihetetlen Átalakítás (Inconceivable Costumisation): Amikor egy Inkvizíciós Csatlós osztag, mely egy vagy több Jokaerót tartalmaz, játékba kerül, dobj egy D6-al a következő táblázaton. Minden dobásnál adj +1-et az eredményhez minden egyes Jokaero után, amely ez osztagban van az elsón felül. Minden eredmény a játék végéig tart.

D6 Eredmény

- 1 Esztétikai Módosítás (Aesthetic Alteration):** Habár tetszik a Jokaeronak, lényegi hatása nincs a módosításnak.
- 2 Javított Célzás (Improved Gun Sights):** Minden nem template lövésű fegyver maximális hatótávja megnő 12"-el
- 3 Megerősített Páncél (Reinforced Armour):** Az osztagban lévő modellek páncélmentője eggyel jobbnak számít.
- 4 Átütő Lőszer (Penetrating Ammunition):** Minden lőfegyvere az osztagnak Hasító (Rending) lesz.
- 5 Energia Mező (Augmentative Energy Fields):** Az osztag minden modellje 5+-os sebezhetetlenségi mentőt kap.
- 6 Mestermű (The Works):** Dobj kétszer a táblázaton és alkalmazd mind a két eredményt. Minden fejlesztés csak egyszer használható – a dupla dobásokat hagyd figyelmen kívül (a dupla 6-os dobásokat is).

Jokaero találékonyság (Jokaero Ingenuity): Minden Jokaero digitális fegyverekkel van felszerelve. Továbbá, minden körben a Jokaero lőhet a digitális fegyverével, mint a következő fegyverek egyike: lézerágyú (lascannon), multi-melta vagy nehéz lángszóró (heavy flamer) – válaszd ki melyiket lövöd. Az osztagban azonban minden Jokaeronak ugyanazzal a fegyverrel kell lőnie.

Harcos Tanonc (Warrior Acolyte)

Majdnem minden Inkvizítor fenntart egy harcosokból és testőrökből álló belső kört. Az, hogy honnan toborozta ezeket az illetőket, az teljes mértékben az Inkvizítor személyiségétől és a munkája természetétől függ. Bizonyis Inkvizítorok csak az Adeptus Terra legelőkelőbb intézményeiből toboroznak: a Schola Progenium, a Skitarii Légiók vagy az Egyház Harci Rendjeiből. Mások pedig a fejedelmek, bandatagok vagy a szökevények villámgyors reakcióit és ösztöneit preferálják. A harcos tanoncként való szolgálat tele van veszéllyel, de ugyanakkor ez az első lépcsőfok, ha az ember a mestere nyomdokaiba akar lépni. Így van hát, hogy sok harcos tanoncból növendék Inkvizítor válik. Viszont a legtöbbjük meghal, elfeledetten egy idegen világon, az Inkvizítor nagy munkálatait szolgálva.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Harcos Tanonc (Warrior Acolyte)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), lánckard (chainsword) és lézer pisztoly (laspistol).

Tisztánlátó (Mystic)



A Tisztánlátók alsóbbrendű pszík, akiket a megtörhetetlen akaraterejük és a Démonikus kísértéssel szembeni ellenállásuk miatt választottak ki. Habár nem elég erősek azon erők használatára, amik miatt annyira félnek az emberek a többi pszitől, de mégis képesek egy folyamatos pszi jelet kibocsátani.

Ez a jel, még ha összehasonlíthatatlanul gyengébb is, de nem sokban különbözik az Astromican jelétől, és használható arra, hogy irányítsa az Inkvizitor segítségére érkezőket. Sok Inkvizitor tart egész Tisztánlátó kórusokat különböző távoli világokon, hogy könnyebben hívhassanak erősítést. Így bizonyultak a Tisztánlátók elengedhetetlen kellékeinek az Inkvizitor terveihez. Egész szektorok sorsa múlt már ugyanis azon a bizonyos pár pillanaton...

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tisztánlátó (Mystic)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), lézer pisztoly (laspistol).

Speciális szabályok:

Pszí Jel (Psychic Beacon): Ha egy baráti osztag Becsapódással (Deep Strike) szeretne érkezni és ezt a Tisztánlátó 6"-es körzetén belül teszi, akkor nem szóródik. A Tisztánlátónak azonban már a kör elején a pályán kell lennie, hogy használni tudja ezt a képességét.

Pszí (Psyker)

A munkájuk során egy Inkvizitornak gyakran szüksége lehet egy tapasztalt Pszire. Viszont az ilyen pszík, habár feltétlenül hűségesek és jól képzettek, mégis természetüknél fogva túlságosan rugalmatlanok. Ez azonban egy beléjük nevelt védelem – egy tompa elme sokkalta kevésbé kívánatos a Démonoknak és könnyebben hagyják figyelmen kívül, kívánatosabb étek után kutatva.

Viszont ez a tény gyakran alkalmatlanná teszi az Elítélt Psziket az Inkvizitor feladatainak elvégzésére. Ugyanúgy, ahogyan az Inkvizitornak is rugalmasan kell alkalmazkodnia a körülményekhez, úgy kell az őt szolgálóknak is. Így van, hogy az Inkvizitorok felkutatnak szükevény psziket – akaratos és önképzett embereket, akiknek az ösztöneit a szükevény életmód magas szintre képezte. A híveük ellenére ugyanis nem mindegyikük veszélyes eretnek, gonosztevő vagy áruló. Igaz, némely szükevény pszík veszélyesek és rosszindulatúak – ezeket azonban az Inkvizitorok gondolkodás nélkül megölik. Mások egyszerűen csak átcsúsztak a Birodalom bürokráciai résein, vagy csak szimplán nem keltették fel senkinek a figyelmét sem. Miután viszont rájuk leltek hamar felajánlják szolgálataikat (és pusztító erejüket) a bürokratikus immunitásért, melyet csak egy Inkvizitor adhat meg nekik.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Pszí (Psyker)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), lézer pisztoly (laspistol).

Pszí erők:

Pszí Ostrom (Psychic Barrage): A Pszík szabadjára engedhetnek egy hatalmas erejű pszi lövést a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Pszí Ostrom (Psychic Barrage)	36"	3*	6**	Assault 1, Large Blast

* A támadás ereje az elsőtől minden pszi után 1-el nő

** A támadás AP-je az elsőtől minden pszi után 1-el jobb lesz

Csak egy Pszí Ostrom támadás kerül ellövésre, függetlenül az osztagban lévő pszík számától. Az osztag összes pszíje egy pszínek számít pszi tesztek szempontjából és a saját Ld-jüket használják nem pedig egy csatolt karakterét. A játékos bármely pszitől mérheti a távolságot és a rálátást, amikor elsüti a Pszí Ostrom lövést. Ha az osztag elszenved egy A Hipertér Veszélyei (Perils of the Warp) hatást, akkor az osztag minden pszíje elszenvedti a hatást.

Inkvizíciós Kiméra (Inquisitorial Chimera)

Egy Inkvizítor igényelhet minden elképzelhető szállítójárművet, siklóktól kezdve, Rhinokon át egészen a kolosszális Capitol Imerialisig. Viszont megbízhatóság, hatékonyság, javíthatóság és feltűnésmentesség tekintetében nehéz felülmúlni a Kimérát. Az Inkvizíciós Kiméra majdnem teljesen megegyezik azzal, amit nagyobb számban alkalmaznak a Birodalmi Gárdánál. Elég gyors egy mobil központhoz, de mégis a páncélzata és a lőrései lehetővé teszik, hogy mobil bunkerként működjön, ha a szükség úgy hozná.

	Típus	BS	F	S	R
Inkvizíciós Kiméra (Inquisitorial Chimera)	Tank	3	12	10	10

Egységtípus: Jármű (Vehicle)

Felszerelés: Nehéz bolter (Heavy bolter), Füstkilövők (Smoke launchers)

Multi-lézer (Multi-laser): Pusztító tüzérfő kombinálva gyors tüzeléssel, ezekért a tulajdonságaiért olyan hatékony a multi-lézer a könnyű páncélató célpontok ellen

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Multi-lézer (Multi-laser)	36"	6	6	Heavy 3

Transzport: Az Inkvizíciós Kiméra 10 modell szállítására képes.

Lőrések: 5 modell lőhet ki az Inkvizíciós Kiméra felső nyílásából.

Beszállási pontok: Az Inkvizíciós Kiméra egy bejárattal rendelkezik a hátulján.

Speciális szabály:

Kételtű (Amphibious): Az Inkvizíciós Kiméra minden vizet tiszta terepnek tekint, amikor mozog.



Orgyilkosok

Assassins

Az Orgyilkosok az emberiség jövőjét védik azzal, hogy megölik azokat, akiket megfertőz a zsarnokság, kapzsiság, a démoni vagy más néven nem nevezhető gonosz. Minden világért, amit lázadásra buzdított egy áruló vezető, vagy pusztulásra ítélt vezetőjének Démoni szövetségese, mennyi menekült meg egy Orgyilkos kése által? Mennyivel több esett volna áldozatul a Sötét Isteneknek, ha nem lett volna egy mérgezett kehely vagy tű? Sekni sem tudja a válaszokat ezekre a kérdésekre. Az Orgyilkosok ugyanis csendben és köszönet nélkül dolgoznak. Ők a Birodalom véres kezű és titkos megmentői.

Munkája során egy Szürke Lovag Nagymester esetlegesen kérvényezheti egy Orgyilkos hozzáadását a sereghez a kampány idejére. Bármely félelmetesek és túlvilágiak legyenek is ugyanis a Démonok, ugyanolyan halandóak egy Orgyilkos tudásával szemben – csak tudni kell, hogy hova kelki döfni a tört vagy löni a golyót. Máskor a Szürke Lovagok megérkeznek egy világra és azt találják, hogy egy Orgyilkos már saját feladatot végez el ott. Ezen alkalmakkor nem ritka, ha a két fél együttműködik – még akkor is, ha a küldetéseik eltérnek, a Szürke Lovagok és az Orgyilkosok legfelsőbb közös célja ugyanis az emberiség védelme.

Ezek a rögtönzött szövetségek hidegek és távoliak, szükségszerűségből születtek, nem pedig akaratból. Habár néha hasznot húzhat mások segítségéből egy Orgyilkos akkor is egyedül járja az útját.

Az összes Orgyilkos a következő profilt, felszerelést és speciális szabályokat használja. Továbbá mindegyik Orgyilkos valamelyik Templom tagja, így további (A Templomukhoz kapcsolódó) felszereléssel és speciális szabályokkal egészülnek ki.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Orgyilkos (Assassin)	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Repesz gránát (Frag grenades).

Testpáncél (Synskin): A testpáncél egy rugalmas második bőrréteg, amelyet az Orgyilkosok fűznek magukra, hogy egy tethez álló ruhát kapjanak, ami javítja az alatta lévő izmok működését. A testpáncél védőréteggént is szolgál, ami elnyeli az ütések és elvezeti az erejüket.

A testpáncél a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) speciális szabály egy változatával ruházza fel az Orgyilkosokat, ami a sebeket egy 6-os dobása esetén ingorálja 4+ helyett.

Speciális szabályok: Átmozgás Terepen (Move Through Cover), Rettenthetetlen (Fearless), Fűrge (Fleet)

Villámgyors Reflexek (Lightning Reflexes): Az Orgyilkosok emberfeletti gyorsasággal rendelkeznek és könnyen kitérnek egy penge, vagy akár egy golyó elől. Mindegyikük 4+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.



Callidus Orgyilkos

Callidus Assassin



A Callidus Orgyilkosok a beszivárgás mesterei. A formamódosító polymorphine drog segítségével a Callidus bárkivé átalakulhat, egy csinos eberi nőtől egészen egy orkig. Így tevékenykedik a Callidus az ellenséges vonalak mögött, kiiktatva és helyettesítve személyeket azért, hogy egyre közelebb kerüljön a célpontjához.

Felszerelés:

C'tan fázis kard (C'tan phase sword): Ez egy energia fegyver (power weapon). Továbbá az általa okozott sebek automatikusan azonnali halált (Instant Death)

okoznak, függetlenül az ellenfél állóképességétől (T).

Agyroncsoló (Neural Shredder): Ez a fegyver megzavarja az agy működését és a következő profilt használja:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Agyroncsoló (Neural Shredder)	Template	8*	1	Pistol

* Az agyroncsoló találatait az ellenfél vezetési értéke (Ld) ellen kell kidolgozni, nem pedig az állóképessége (T) ellen. Az agyroncsoló azonban nem tud kárt tenni a járművekben.

Polymorphine: A polymorphine megengedi a Callidusnak, hogy megszemélyesítsen bárkit, akit akar és, hogy csak akkor fedje fel magát, amikor elérkezett az idő a támadásra.

Amikor a Callidus Orgyilkos megérkezik a tartalékból, akkor válassz ki egy ellenséges osztagot. A kiválasztott osztag azonnal kap D6 4-es erejű 2-es AP-jű találatot. A Callidus Orgyilkos utána felkerül az asztalra az osztagtól legfeljebb 3"-re a Becsapódás (Deep Strike) szabályok szerint, de nem szóródik.

Speciális szabályok: Rajtaütés (Hit and Run), Lopakodás (Stealth).

Culexus Orgyilkos

Culexus Orgyilkos

A Culexus Orgyilkosokat azért választják ki, mert nincs, vagy ránézésre nincs jelenlétük a Hipertérben – minden szempont szerint lelketlenek. A Culexus félelmetes erejét azonban általában elrejtí az animus speculum. Viszont amikor közel a célpont, akkor a Culexus kinyitja az animus speculum szemét. Ahogy pedig a kísérteties fény tovaszáll belőle, pszi ellenes energiák hullámoznak végig a harcmezőn és cafatokra szedik az ellenséget.



Felszerelés: Anti-pszi gránátok (Psyk-out grenades), psyocolum

Animus Speculum: Ez a koponya formájú sisak egy lövést képes leadni a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Animus Speculum	12"	5	1	Assault 2*

* Minden pszi használó (Psyker) után, amely 12"-en belül van a Culexus Orgyilkostól, növeld 1-el a fegyver lövéseinek a számát.

Etherium: Az etherium lehetővé teszi a Culexusnak, hogy kilépjen a fizikai síkból, jóformán szellemmé válva egészen addig, amíg el nem érkezik az idő a támadásra.

Bármely ellenséges osztagnak, amely rá akar lőni a Culexus Orgyilkosra, vagy megcélozza egy pszi erővel, először sikeres vezetési érték (Ld) próbát kell tennie 3D6-al (a járművek 10-es értékkel rendelkeznek ebből a szempontból). Ha a teszt sikertelen, akkor nem célozhatják a Culexus Orgyilkost, de megtámadhatnak egy másik célpontot.

Eversor Orgyilkos

Eversor Assassin



Az Eversor Orgyilkosok nem mások, mint őrült gyilkológépek és nem egyetlen célpontot, hanem egész tömegeket írtanak ki egy lázadás szívében. Küldetések között az Eversort különböző drogokkal és nyugtatókkal tartják kordában. De amint elkezdődik a küldetés, ezeket a drogokat felváltja a frenzon – egy olyan stimuláns, ami folyamatos dühroham állapotába helyezi az Eversort.

Felszerelés: Melta bombák (Melta bombs), Idegkesztyűk (Neuro Gauntlets) (Villámkarmokként [Lightning Claw] funkcionál).

Frenzon: Az Eversor Orgyilkosok tele vannak pumpálva drogokkal, amelyek megnövelik az amúgy is jelentős harci képességeiket. Egy rohamkor az Eversor Orgyilkosok a szokásos egy extra támadás helyett D6 extra támadást kapnak.

Kivégző Pisztoly (Executioner Pistol): A mérgezett és páncélatütő golyóival ez a pistoly ugyanolyan halálos, mint a viselője.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Kivégző Pisztoly (Executioner Pistol)	12"	4	2	Pistol, Poisoned (2+)

Speciális szabályok: Ádáz Roham (Furious Charge)

Vindicare Orgyilkos

Vindicare Assassin

A Vindicare Templom Orgyilkosai a mesterlövészetet művészi szintre emelték. Egyetlen jól időzített és elhelyezett golyóval képesek megváltoztatni akár a történelem menetét.

Felszerelés: Vakító gránáok (Blind grenades)

Exitus Fegyverzet (Exitus Weaponry): Az Exitus fegyverek a fegyvermérnökök mesterművei, ugyanolyan pontosak, mint maga a Vindicare.

Exitus Pisztoly (Exitus Pistol)*

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Exitus Pisztoly (Exitus Pistol)	12"	x	1	Pistol, Sniper

Exitus Puska (Exitus Rifle)*

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Exitus Puska (Exitus Rifle)	36"	x	1	Heavy 1, Sniper

* Az Exitus fegyverek különleges lőszeret használnak. Ki kell választanod a következő listából, hogy melyik lőszeret alkalmazod még mielőtt találatra dobsz.

Pokoltúz (Hellfire): A lövés mindig sebez 2+-on.

Pajzstörő (Shield-Braker): Ha az ezzel a lőszerrel okozott sebet leosztod egy modellre, akkor az a modell elveszíti a tárgyakból vagy felszerelésből eredő sebezhetetlenségi mentőit a játék hátralévő részére. Más mentődobások (ha vannak) tehetőek.

Páncéltörő (Turbo-Penetrator): Egy páncéltörő lőszerrel okozott lövés 2 sebet okoz a célpontnak a szokásos 1 helyett. A járművek ellen pedig 4D6 páncélatütéssel rendelkezik.

Speciális szabályok: Lopakodás (Stealth), Beszivárgás (Infiltrate)

Halálpontos (Deadshot): A Vindicare lövései által okozott sebeket mindig a Vindicare Orgyilkost irányító játékos osztja le.



Felszerelés

A könyv ezen része felsorolja a Szürke Lovagok és szövetségeseik által használt fegyvereket és eszközöket, a hozzájuk tartozó szabályokkal együtt.

Azok a fegyverek és eszközök, melyeket több fajta modell is használhat, itt kerülnek leírásra, viszont azok a felszerelési tárgyak, melyek egyediek és kimondottan egy adott egyénhez, vagy osztaghoz tartoznak (beleértve a nevesített karakterek által használt tárgyakat), azok a Titán Serege című rész megfelelő szakaszában kerülnek leírásra.

Például a Nemesis force weaponöket több modell is viselheti, így azok itt kerülnek leírásra. A Blade of Antwyr viszont Várnagy Garran Crowe egyedi fegyvere, így annak leírása Crowe bejegyzésében szerepel.

Nemesis Fegyverek

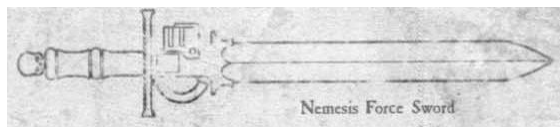
Nemesis Force Weapons

Erőfegyverek (Force Weapons): Minden Nemesis fegyver egyben erőfegyver is, mint ahogyan az a Warhammer 40.000 szabálykönyvben is szerepel. Megjegyzendő, hogy a Pszi Testvériség szabállyal rendelkező Szürke Lovagoknak csupán egy pszi tesztet kell dobniuk, hogy aktiválják az összes erőfegyverüket (habár az egyedülálló karaktereknek külön dobást kell végezniük). Ha a teszt sikeres, akkor az osztag Nemesis fegyverei által okozott sebek azonnali halált okoznak abban a fázisban. Ha egy osztag tagjai különböző kezdeményezésnél (I) támadnak, akkor végezd el a tesztet akkor, amikor bevitted az első nem mentett sebet. Az osztag által okozott többi seb a pszi teszt eredményétől függően viselkedik majd.

Démonvész (Daemonbane): Bármely Démon vagy Pszi, aki elszenved egy vagy több nem mentett sebet egy Nemesis fegyvertől, vezetési érték (Ld) próbát köteles tenni a roham fázis végén. Ha a teszt sikeres, akkor semmi sem történik. Ha a teszt sikertelen, akkor a modellt le kell venni veszteségként. Ez a képesség mindig működik, függetlenül attól, hogy a fegyverek aktiválva lette-e vagy sem.

További Képességek: A Nemesis fegyverek különböző fajtái rendelkeznek egy vagy több további képességgel is. Ezek a fenti Erőfegyverek és Démonvész szabályokon felül vonatkoznak az adott fegyverre.

Nemesis Kard (Nemesis Force Sword)

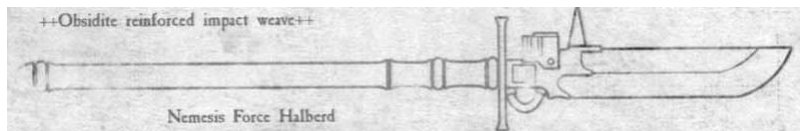


A Nemesis fegyverek leggyakoribb fajtája, a Nemesis kard szimbolizálja a Szürke Lovagok által használt mágia és technológia keveredését. Maga a penge edzett vas, némi ezüsttel vegyítve és ősi démonölő rúnákkal telelősve. Ezen egyszerű anyagokkal ellentétben azonban a

kard markolatában fejlett erőmező generátorok találhatóak.

A Nemesis kard megnöveli +1-el a viselője sebezhetetlenségi mentőit a közelharc támadásokkal szemben. Ha a viselő nem rendelkezik sebezhetetlenségi mentővel, akkor nincs hatás.

Nemesis Alabárd (Nemesis Force Halberd)

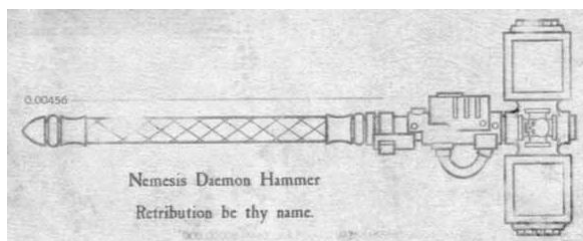


A Nemesis alabárd egy vas és ezüst pegéből áll, amit egy adamantium rúdon helyezkedik el. Ez az extra táv azonban sokszor létfontosságúnak minősül a Szürke Lovag számára, mert előbb

lecsaphat, mintsem hogy az ellenfél fegyvere elérne.

A Nemesis alabárdok kétkezes fegyverek, továbbá a viselőjük +2-es kezdeményezéssel (I) üt.

Nemesis Démonpöröly (Nemesis Daemon Hammer)

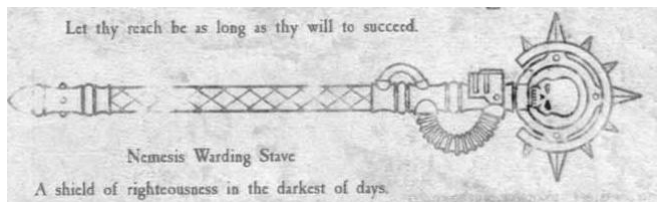


Az Ordo Malleus által kifejlesztve a Démonölés végő szavaként, a Démonpöröly ötvözi a közönségesebb viharkalapács erejét a pusztítás mádiájával – kevesen élik túl egy force hammer csapását.

A Nemesis Démonpöröly a viharkalapács (thunder hammer) szabályait követ (ld. Warhammer 40.000 szabálykönyv). Megjegyzendő, hogy egy Nemesis Démonpörölyrel felszerel Nemesis

Lovag a saját kezdeményezésénél (I) üt, nem pedig 1-esnél.

Nemezis Hárító Bot (Nemesis Warding Stave)



A Nemezis hárító bot képességei inkább deffenzívek, mint offenzívek. Az üreges nyélbe be van építve ugyanis több erőmező generátor is, melyeket a viselő egy pszi parancsal könnyen aktiválhat. Miután pedig aktiválta, a bot egy védő mezőt hoz létre a viselője körül, mely megnöveli ellenállását ellenfelei támadásaival szemben.

Egy modell, mely egy Nemezis hárító botot visel 2+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkeik a közelharcban elszenvedett sebek ellen.

Nemezis Szablyák (Nemesis Falchions)



A Nemezis szablyákat mindig párban használják. Sok szempontból a Nemezis kard rövidített másolatainak tűnnek egy kampó formájú végződésel. A szablyákba épített monoszálás áramkör használatával azonban a viselőjük villámgyorsan képes forgatni a pengéket, általában több csapást mérve annyi idő alatt, mint amennyi normál esetben egyetlen suhintáshoz kellene.

A Nemezis szablyák viselője +1 támadást (A) kap (azért viszont nem jár még egy támadás, mert két fegyverről an szó).

Nemezis Ököl (Nemesis Doomfist)

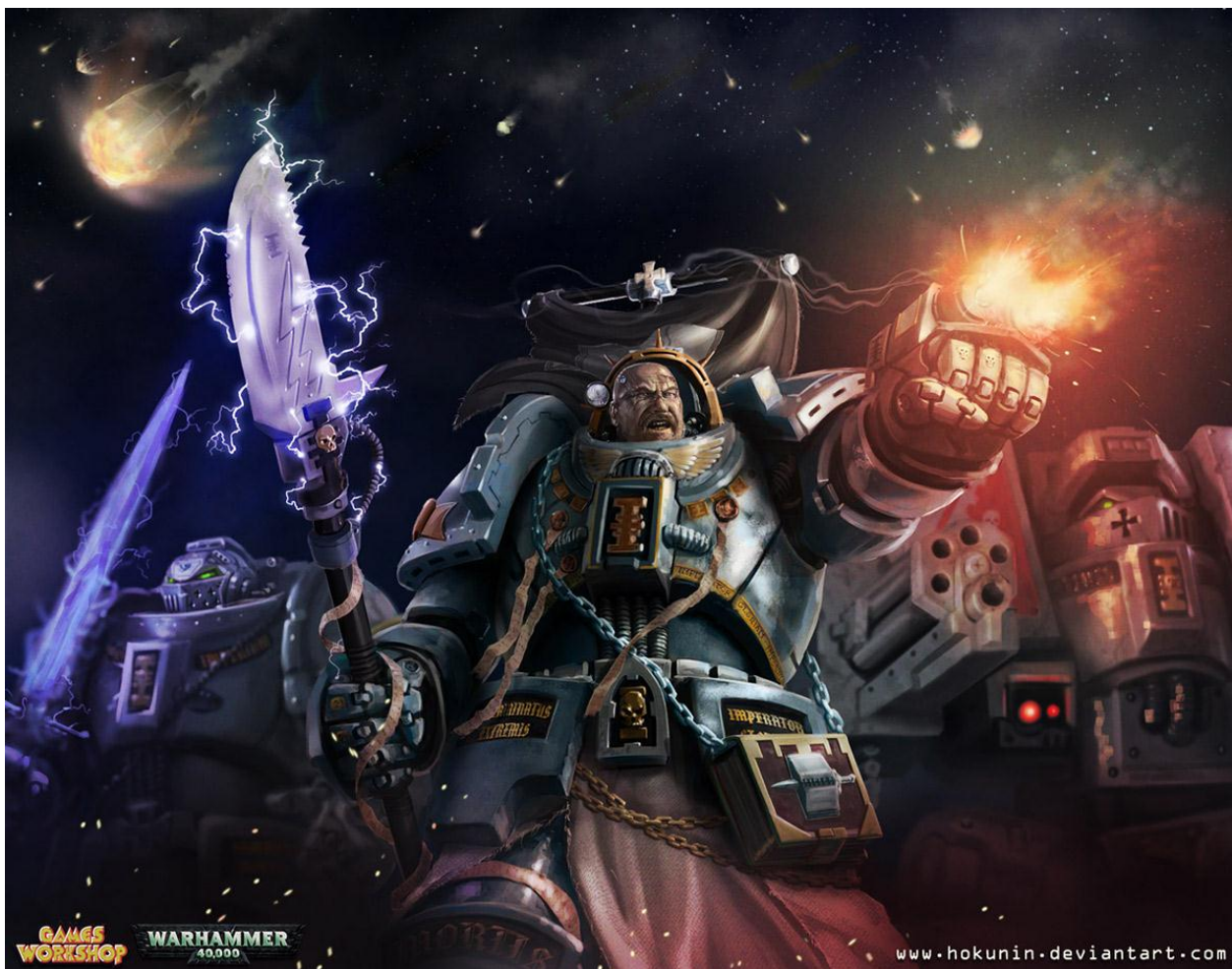
A Nemezis ököl egy Félelmetlen méretű energia ököl, melyet Nemezis áramkörökkel egészítettek ki. Habár a Félelmetlen teste korlátolt, a pszi hatalma nem az, mint ahogyan azt mindenki megérzi, akit eltalál a Nemezis ököl.

A Nemezis ököl a Félelmetlen közelharc fegyver (Dreadnought close combat weapon) szabályait követi.

Nemezis Pallos (Nemesis Greatsword)

A hatalmas Nemezis pallost csakis a Nemezis Lovag használja, mert egyetlen Szürke Lovag sem remélhetné, hogy valaha fel tudná emelni.

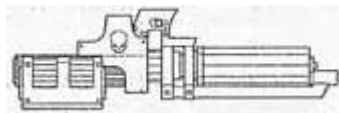
Egy modell, mely a Nemezis pallossal van felszerelve újradobhatja a sikertelen találati-, sebző- és páncél átütési dobásokat közelharcban.



Fegyverek

A Szürke Lovagok több fegyvert is használnak a Birodalom átlagos fegyverei közül, valamint néhány, csak nekik engedélyezett, exotikusabb eszközt is.

Rohamágyú (Assault Cannon)



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

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

Bolter (Boltgun)



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

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

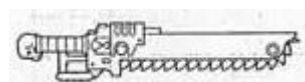
Bolt Pisztoly (Bolt Pistol)



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

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

Lánckard (Chainsword)



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

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

Kombi fegyverek (Combi-Weapons)

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

Elítélő Bolter (Condemnor Boltgun)

Az elítélő bolter egy nagyon különleges kombi fegyver, melyet majdnem kizárólag az Ordo Hereticus ügynökei használnak és egy bolttert egyesít egy egyszer használatos nyílvetővel.

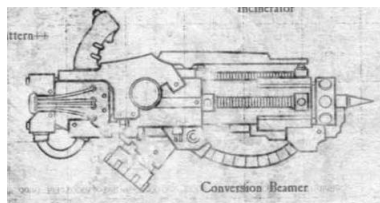
Habár egyszerű a megjelenése, a nyílvető egy ezüst karót lő ki, melybe olyan rúnák vannak belevésve, amelyek megzavarják a pszik összeköttetését a Hipertérrel. Egy sikeres találat ez által nem csak súlyos sebet ejt a pszin, hanem az erejét is kizökkenti, így egy pszi vihart hozva a fejére.

Az elítélő bolter a kombi fegyverekre vonatkozó szabályokat követi – egy bolterből és egy nyílvetőből áll. A nyílvető játékonként egyszer használható a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Elítélő Bolter (Condemnor Boltgun)	24"	5	-	Assault 1, Pszi-shock*

* Bármely pszi (psyker), amely elszenved egy elszenved egy nem mentett sebet ettől a fegyvertől minden más hatás mellett elszenved egy Hipertér Veszélyei (Perils of the Warp) hatást is.

Átalakító Sugár (Conversion Beamer)

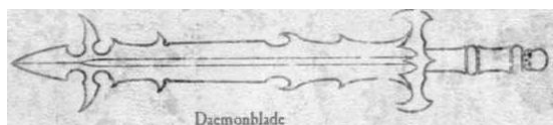


Rendkívül ritka ereklve, amely egy energiasugarat bocsájt ki, amely atomi szinten alakítja át a célpont tömegét energiává. Minél távolabb van a célpont annál halálosabb a nyaláb, mert a sugárnak van ideje erőt gyűjtenie.

Az átalakító sugárral leadott lövés más profillal rendelkezik a célpont távolságától függően. Amikor lősz vele mérd le a távolságot és helyezd el a blast sablont. Miután megállapításra került a sablon végső helye (szóródás után), mérd le a sablon közepe és a tüzelő közötti távolságot, hogy megtudd az alábbi táblázatból, hogy milyen hatása van a fegyvernek.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
18"-ig	6	-	Heavy 1, Blast
18"-tól 42"-ig	8	4	Heavy 1, Blast
42"-tól 72"-ig	10	1	Heavy 1, Blast
72" felett	Mellé!	nincs	nincs

Démonpenge (Daemonblade)



A radikális Inkvizítorok erkölcsének legvégső megtestesülése, miszerint használd az ellenfél fegyverét ellene, a Démonpengébe ugyanis egy nagyobb, vagy több tucat kisebb Démon van bezárva. Habár az

oltalmazó pecsétek és rúnák miatt nem annyira hatalmasak, mint a Káosz szolgálai által használtak, mégis szükség van rájuk, máskülönben az Inkvizítor megőrülne a fejében tomboló hangoktól. Nincs két egyforma formájú, erejű vagy anyagú Démonpenge, némelyek annyira egyediek, hogy kialakították a saját sötét hírnevüket is.

A Démonpenge egy kétkezes közelharci fegyver. Továbbá minden Démonpenge rendelkezik két véleltelnszerűen generált erővel, amit a következő táblázatból lehet kiválasztani még a seregek felrakása előtt. Ha kétszer dobtad ki ugyanazt az eredményt, akkor kiválaszthatod a Démonpenge második tulajdonságát.

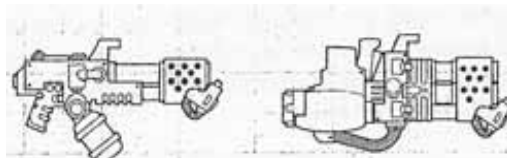
2D6 Démoni Erő

- 2-3** *Hipertéri Lángok (Warpflame):* A Démonpengét természetfeletti tűz veszi körül. A támadásait +3 S-el kell kidolgozni.
- 4** *Szentségtelen Sebesség (Unholy Speed):* A Démonpenge természetfeletti sebességgel bír és +3 A-t biztosít viselőjének.
- 5** *Éterpenge (Etherblade):* A Démonpenge ki és be lép a valóság síkjára. Az általa okozott sebek ellen nem tehető páncélmentő.
- 6** *Vámpír (Vampyre):* Amikor a Démonpenge egy nem mentett sebet okoz, akkor a viselője kap +1 W-t (max 10-ig)
- 7** *Démoni Viszály (Daemonic Feud):* A Démonok elleni közelharci támadások 2+-on találnak. Továbbá a Démonoknak a sikeres sebezhetetlenségi mentőiket újra kell dobniuk e támadások ellen.
- 8** *Halálvágó (Deathlust):* A Démonpenge viselője megkapja az Ádáz Roham (Furious Charge) és a Düh (Rage) speciális szabályokat.
- 9** *Sötét Újjászületés (Dark Resurrection):* A Démonpenge viselője megkapja a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) és az Örök Harcos (Eternal Warrior) szabályokat.
- 10** *Démoni Méreg (Daemon Venom):* A Démonpenge megkapja a Poisoned (2+) szabályt.
- 11-12** *Csatlós (Familiar):* A Démonpenge erőfegyvernek (force weapon) számít. Továbbá a viselője Mesteri Szintje (Mastery Level) eggyel nő.

Lángszóró Fegyverek (Flamer Weapons)

A lángszórók rövid hatótávolságú fegyverek, melyek a levegővel kapcsolatba kerülve nyúlékony anyagokat fecskendezden ki. Főként védelmi állások kitisztítására használják őket, mert egy fal nem akadály egy tüzes felhőnek.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lángszóró (Flamer)	Template	4	5	Assault 1
Nehéz Lángszóró (Heavy Flamer)	Template	5	4	Assault 1
Lángvihar Ágyú (Flamestorm Cannon)	Template	6	3	Heavy 1

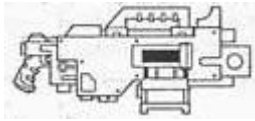


Digitális Fegyverek (Digital Weapons)

A digitális fegyverek miniatürizált lézerek, melyeket gyűrűkbe, beültetésekbe vagy kesztyűkbe építettek bele. Habár nem elég erősek ahhoz, hogy távolról használják őket, mégis lehetővé teszik, hogy közelharcban aktiválva a viselője egy váratlan támadást intézzen, amíg az ellenfele a fő fegyverének csapásait védi. Éppen ezért az ilyen digitális fegyvereket megbízhatatlannak és alattomosnak tartják, de kevés Inkvizítor tartja többre a becsületet a győzelemnél.

Egy modell, aki digitális fegyverrel van felszerelve újradobhat egy rontott sebződést minden közelharc fázisban.

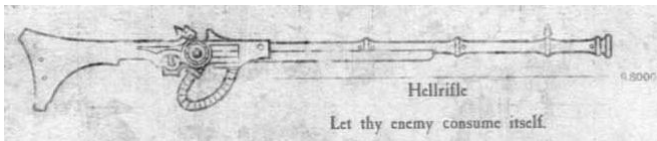
Nehéz Bolter (Heavy Bolter)



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

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

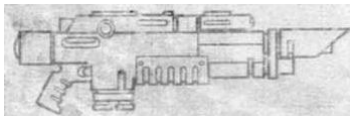
Pokolpuska (Hellrifle)



A radikális Inkvizítorok kedvelt fegyvere, a pokolpuska leginkább egy antik lőfegyverre hasonlít. Valójában azonban egy kifinomult eszköz, amely különböző finom műszerek segítségével borotvaéles démoni anyagot lő ki.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Pokolpuska (Hellrifle)	36"	6	3	Heavy 1, Rending

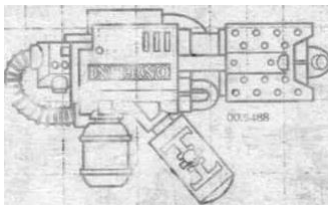
Túltöltött Lézerkarabély (Hot-shot Lasgun)



A túltöltött lézerkarabély a Birodalmi Gárdisták hétköznapi lézerkarabélyának egy túltöltött változata. Egy külső energia cellát használva képes olyan sugarat kibocsátani, amely alkalmas szinte bármilyen páncélt átütni. Ezeknek a fegyvereknek az előállításá felettébb drága és az energia magaik is hamar kiégnek. Viszont az ilyen ár nem akadály egy Inkvizítornak, akinek a tettei felbecsülhetetlen értékűek a Birodalom számára.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Túltöltött Lézerkarabély (Hot-shot Lasgun)	18"	3	3	Rapid Fire

Hamvasztó (Incinerator)

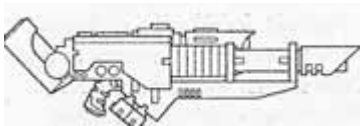


Sok Szürke Lovag tartja a tisztító tüzet, így a hamvasztókat is, a Rend legfőbb fegyvereinek. A hamvasztó a nehéz lángszóró módosított változata. Amikor lőnek vele, akkor olyan anyagot lövell ki, amely azúr lánggal ég és minden más ismert anyagnál forróbban izzik.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Hamvasztó (Incinerator)	Template	6	4	Assault 1
Nehéz Hamvasztó (Heavy Incinerator)	Template*	6	4	Heavy 1

* Egy nehéz hamvasztó tüzelésekor helyezd el a sablont úgy, hogy a szűkebb vége ne legyen messzebb 12"-nél a fegyvertől és a szélesebb vége ne legyen közelebb a fegyverhez, mint a szűk vége: A nehéz hamvasztó ezután rendes template fegyverként kezelendő.

Lézerágyú (Lascannon)



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

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

Lézerpisztoly (Laspistol)

A lézerpisztoly egy olcsó és megbízható fegyver, még akkor is, ha egy kicsit gyenge a legtöbb ellenséggel szemben. Ettől függetlenül könnyen használható és egyszerű újratölteni, így biztosítva, hogy sok Inkvizítor segédnek fontos kelléke maradjon.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lézerpisztoly (Laspistol)	12"	3	-	Pistol

Mesterien megmunkált fegyverek (Master-Crafted Weapons)

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

Egy mesterien megmunkált fegyver lehetővé teszi, hogy a viselője körönként egy rontott találati dobást újradobjon, ha azt a fegyvert használja. Egy pár Nemezis szablya csak egyszer tehető mesterien megmunkálttá és csak egy újradobást biztosítanak.

Pszi Rakéta (Mindstike Missiles)

A pszi rakéták egy adagnyi pszi-reaktív lőszert is tartalmaznak. Hatékonyak tömeges könnyűgyalogság ellen, de pszik ellen halálosak. Minden rakéta egyszer használható játékonként.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Pszi Rakéta (Mindstike Missiles)	72"	4	5	Heavy 1, Blast, One Shot, Psy-shock*

* Minden pszi, aki találatot szenved el a pszi rakétától automatikusan elszenved egy A Hipertér Veszélyei (Perils of the Warp) hatást is.

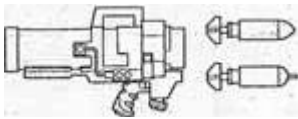
Melta Fegyverek (Melta Weapons)

A melta fegyverek halálos páncél ellenes fegyverek, melyeket megerősített állások megrohamozásakor használnak. Leginkább rövid távon hatásosak és képesek a fémeket, követ vagy az élő szövetet szénné olvasztani.

A melta fegyverek nem adnak le hangot, ha tüzelnek velük, de a levegő felforrósodása egy jellegzetes sziszegő hangot kölcsönöz nekik. Ha a csóva egy élőlényt talál el, akkor annak testnedvei pedig egy látványos robbanás keretén belül elpárolognak.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Infernó Pisztoly (Inferno Pistol)	6"	8	1	Pistol, Melta
Melta puska (Meltagun)	12"	8	1	Assault 1, Melta
Multi-melta	24"	8	1	Heavy 1, Melta

Rakétavető (Missile Launcher)



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

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

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

Tű Pisztoly (Needle Pistol)

A tű pisztoly egy kicsi és elegáns fegyver, melynek eredete homályba vész. Relatív könnyű fegyver, amely monomolekuláris tűket lő ki, melyek a leghalálosabb mérgekkel vannak átitatva – tökéletes csendes gyilkosságokhoz, de ugyanolyan hatékonyak harctéri használatra is.

Annyira alattomos fegyver, hogy gyakran az áldozat már azelőtt holtan hever a földön, hogy egyáltalán észrevette volna a sebet.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Tű Pisztoly (Needle Pistol)	12"	3*	2	Pistol

* A tű pisztoly lövései mindig 2+-on sebeznek.

Null Pálca (Null Rod)



Ez az obszidián rúd mágia ellenes energiákat áraszt magából, így semlegesítve a pszik túlvilági erejét. Már egy egyszerű érintéssel is képes láncreakció szerű agyi károsodást okozni egy varázslóban. Azonban minden harc végén a null pálcából le kell szívni az összegyűjtött energiákat, máskülönben az összegyűjtött erő Hipertér hasadékot nyitna.

A null pálca egy energia fegyver (power weapon). Minden általa okozott, nem mentett seb azonnali halált okoz a psziknek. Továbbá a viselő (és az osztaga) nem lehet pszi erő (baráti vagy ellenséges) alanya vagy célpontja.

Orbitális Jeladó (Orbital Strike Relay)

Nagyon ritka az, ha a Szürke Lovagok valamilyen orbitális támogatás nélkül harcolnának, legyen szó akár egy saját, egy szövetséges Űrgárdista vagy egy Birodalmi Tengerészeti hajóról. A pontos célzás biztosításához pedig a Szürke Lovagok gyakran visznek magukkal orbitális jeladót.

Az orbitális jeladó egy távolsági fegyver, amit akkor lehet használni, ha a tulajdonosa nem mozgott a mozgási fázisban (bár később még rohamozhat). Minden használatnál ki kell választanod, hogy melyik csapást akarod leélni. Megjegyzendő, hogy az orbitális csapások mindig a teljes 2D6-t szóródják (ha hitet dobsz, akkor a hit jelen lévő nyíl irányába szóródik) és ezt nem csökkentheted semmivel sem (pl. Szervo Koponyákkal [Servo Skull] sem).

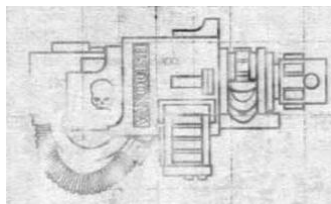
Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Robbanó Töltetek (Barrage Bomb)	Végtelen	6	4	Ordnance D3* Large Blast
Lándzsa Csapás (Lance Strike)	Végtelen	10	1	Heavy 1, Blast** Lance
Anti-pszzi Bomba (Psyk-out Bomb)	Végtelen	6	4	Ordnance 1 Large Blast, Psi-shock

* Dobd ki, hogy hány lövés kerül leadásra minden tüzelésnél.

** Minden jármű, amit eltalál a lándzsa csapás egy 10-es erejű találatot szenved el, függetlenül attól, hogy hol helyezkedik el a sablon közepe.

*** Minden pszi, akit eltalál az anti-pszzi bomba, az azonnal elszenved egy Hipertér Veszélyei (Perils of the Warp) hatást.

Pszíagyú (Psyncannon)



Talán csak tucatnyi pszíagyú létezik már csak a 41. évezred vége felé. Sokuk elveszett, vagy megsemmisült a Sötét Technológiai Korban való megszületésük óta és a készítésük titka rég feledésbe merült a Birodalomban. Azok a pszíagyúk, melyek átvészelték az évszázadok előrehaladását most a Szürke Lovagok felügyelete alatt vannak. Csak ők rendelkeznek ugyanis az emberiség védelmezői közül a kellő akarattal a pszi töltetek aktiválásához.

A legtöbb pszíagyú relatív könnyű fegyver, így lehetséges, hogy a harcban egyetlen Szürke Lovag használja. Rendelkezik viszont a Rend néhány nehéz pszíagyúval, melyekhez a szükséges erőt csak egy Nemezis Lovag képes biztosítani.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Pszíagyú (Psyncannon)	24"	7	4	Heavy 2 vagy Assault 4*, Rending
Nehéz Pszíagyú (Heavy Psyncannon)	24"	7	4	Heavy 1, Large Blast, Rending

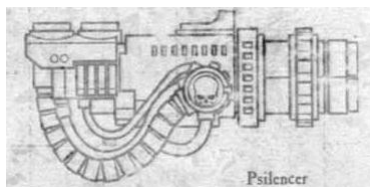
* A pszíagyú használható Nehéz (Heavy) vagy Roham (Assault) fegyverként is (megjegyzendő, hogy a terminátor páncélos modellek mindig a nehéz változatot használják).

Psziooculum (Psyoculum)

A psziooculum lencsége miszikusan elkészített anyagokat, nagyító áramköröket és fényerősítő érzékelőket tartalmaz. Ezek megengedik a viselőjének, hogy a psziket a pszi kisugárzásuk alapján kövesse és ne csak a látása segítségével. A szökevény pszik kutatásának elengedhetetlen kelléke ugyan, de a psziooculum a harctéren is megállja a helyét. Megfelelő módosításokkal az adatfolyam összeköthető egy egyszerű célzó mechanizmussal, így lehetővé téve a pszik (és azon bolondok, akik védelmeznék) elleni hibátlan célzást.

A psziooculum viselője (és az osztaga) 10-es Célzó Értékűnek (BS) minősül, ha pszikre vagy pszit tartalmazó osztagokra lőnek.

Pszivető (Psilencer)



A pszivető nem lő mást, mint a használója fókuszált és felerősített pszi erejét. Nincs elsütő mechanizmusa – akkor aktiválódik, amikor a használója egy adag pszi erőt küld a fegyver belsejébe. A keletkező energiahullámot ezután átvezetik több fókuszáló kristályon és átalakítják egy kifinomult sugárrá, amely különleges tulajdonsága, hogy destabilizálja a Démonok fizikai testét. Nem tudni, hogy a pszivető hogyan lett része a

Szürke Lovagok arzenáljának, mert minden bizonnyal idegen eredetű fegyverről van szó, mert nem hasonlít semmihez, ami a Birodalomban található. Ám mégis a pszilencert olyan technológia alapján építették, amelyet elloptak, vagy amelyet ingyen kaptak? A Szürke Lovagok hallgatnak az ügyről.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Pszivető (Psilencer)	24"	4*	-	Heavy 6
Pszivető Ágyú (Gatling Psilencer)	24"	4*	-	Heavy 12

* A psilencer mindig 4+-on sebzí a Démonokat, kivéve, ha a sebzéshez szükséges dobás ennél kisebb lenne normál esetben.

Plazma Fegyverek (Plasma Weapons)

A plazma fegyverek kompakt plazma hullámokat lőnek ki, melyek nagyon hatékonyak mindenféle nehéz gyalogság és könnyű járművek ellen. A plazma fegyverek óriási mennyiségű hőt termelnek és gyakran túlmelegednek – és általában ugyanakkora veszélyt jelentenek a tüzelőre, mint a célpontra.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Plazma Pisztoly (Plasma Pistol)	12"	7	2	Pistol, Get's Hot!
Plazma Puska (Plasma Gun)	24"	7	2	Rapid Fire, Get's Hot!
Plazma Ágyú (Plasma Cannon)	36"	7	2	Heavy 1, Blast, Get's Hot!

Scythiai Méregkarom (Scythian Venom Talon)



A Scythianok egy haros szerzetesekből álló faj, akik a fegyveres harc egy bizonyos fajtájára specializálódtak. A törj jellegű méregkarom az egyik alapvető fegyverük, amely képes egy apró karcolással kiütni az ellenfelet. Azt, hogy az Inkvizíció hogyan jutott hozzá ilyen fegyverekhez, a legjobb, ha a fantáziánkra bízunk.

A Scythiai Méregkarom egy közelharc fegyver, amely rendelkezik a Poisoned (2+) szabállyal.

Viharvető (Storm bolter)



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

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

Tájfún Rakétavető (Typhoon Missile Launcher)

A tájfún rakétavető közkedvelt választás olyan Sikló pilótáknál, akik drámai belépést kívánnak tenni a harcmezőre. A tájfún rakétavető mindig fel vannak szerelve repesz és krak rakétákkal.

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

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

További fegyverek

A Szürke Lovagok és az Inkvizíció tömérdek fegyvert alkalmaz a Démonok elleni küzdelmükben. A következő fegyverek szerepelnek ugyan a sereglisztában bizonyos osztagoknál, de a rájuk vonatkozó szabályokat a Warhammer 40.000 alapszabálykönyvben találod.

- Erőfegyverek (Force Weapons)
- Villámkarmok (Lightning Claws)
- Energia Ökök (Power Fist)
- Energia Fegyver (Power Weapon)
- Viharkalapács (Thunder Hammer)

Gránátok

A Szürke Lovagok és az Inkvizíció ügynökei többféle gránátot is alkalmaznak. Némelyikük alapfelszerelés a Birodalmi seregeknél, mások sokkal ritkábbak és exotikusabbak – az Inkvizíció erejének újabb bizonyítéka.

Vakító gránátok (Blind grenades)

A vakító gránátok a füstgránátok egy kifinomult változata, amely egy adag füstöt, infra-vörös zavarót és széles sugarú elektromágneses sugárzást bocsát ki magából. Szinte lehetetlen normál szemmel átlátni ezen a speciális füstön, és a mesterséges látás rásegítők, mint az infra-vörös látás, szkennerek és célzóberendezések sem segítenek sokat.

A vakító gránátok védekező gránátok, mint ahogyan az a Warhammer 40.000 szabálykönyvben szerepel.

Idegaknák (Empyrean Brain Mines)

Az idegaknák elfogott Szellem Világi technológián alapulnak. Amikor aktiválódnak, akkor megkapazkodnak az áldozatban és egy energiahullámot küldenek egyenesen a célpont agyába, megbénítva ezzel a mozgásközpontját. A hatás csupán átmeneti, mivel az aknák pár másodperc alatt kiégnek, de ez idő alatt védtelenné teszik az áldozatukat.

Az idegaknát a roham fázisban lehet használni, miután a rámozgások megtörténtek, de még mielőtt bárki ütött volna. Nevez meg egy ellenséges modellt, aki talapatkontaktusban van a viselővel. Annak a modellnek kezdeményezés (I) tesztet kell tennie, hogy elkerülje az idegaknát. Ha a teszt sikeres, akkor ellenállt a hatásának. Ha a teszt sikertelen, akkor az a modell nem tud támadni abban a roham fázisban.

Repszgránátok (Frag grenades)

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

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

Krak gránátok

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

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a krak gránátok használatáról.

Melta bombák (Melta bombs)

A melta bombák képesek megolvasztani a legerősebben páncélozott bunkerek és harci járművek páncélzatát is. A melta bombák sokkal testesebbek, mint a krak gránátok és egy sokkal kifinomultabb robbanási szerkezettel rendelkeznek. Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a melta bombák használatáról.

Anti-pszí gránátok (Psyk-out grenades)

A pszik-out gránátok abbaól a ritka anyagból készülnek, amelyet elvileg az Astronomican működtetése során előállított melléktermékből készítenek. Robbanásakor a gránát egy nagy területen pszí visszaverő részecskéket szór szét. Minden pszí és Daemon, akik a hatósugarában van egy kis időre megbénul, könnyű prédát nyújtva ezzel a Szürke Lovagoknak.

Ha egy pszik-out gránátokkal felszerelt osztag rohamot indít, akkor a berohamozott osztag(ok)ban lévő Daemonok és pszíek I-je 1-re csökken a fázis végéig.

Rad gránát

A rad gránátok fertőzött részecskékkel terítik be az áldozatokat robbanásakor. Minden részecske csupán egy fél mikrosecundumig él, így biztosítva, hogy a gránát elhajtója biztonságosan berohanhasson a hatókörébe. Viszont azok az ellenfelek, akik az eredeti detonáció területén voltak, érezni fogják a rad gránát hatását még egy darabig.

Abban a körben, amelyikben a rad gránátviselője megrohamoz, vagy meg lesz rohamozva, az ellenséges osztag(ok) -1 állóképességet (T) kapnak a fázis végéig (ez hat az ellenfél azonnali halál [instant death] küszöbére is).

Pszichotroke Gránátok (Psychotroke Grenades)

A pszichotroke gránátok egy édes illatú ideggázt engednek ki magukból, amely agresszív látomásokat vált ki az ellenfelekben. Rendkívül pszicho reaktív és a közelsége is elég a hatás kiváltásához, így a pncélnak sem ér ellene semmit.

Amikor a pszichotroke gránátokkal felszerelt osztag rohamozik vagy berohamozák, akkor dobj egy D6-ot minden ellenséges osztagnak, aki részt vesz a közelharcban, hogy meghatározd a hatást. A pszichotroke hatása csak egy roham fázis erejéig tart.

Megjegyzendő, hogy az itt leírt hatások az emberi tesztalányok reakciói alapján kerültek leírásra – az idegen fajok a sajátos módjukon fognak reagálni (de játéktechnikailag nincs különbség a hatás szempontjából).

D6 Hatás

1 *Mi ez? Furcsa szaga van.*

Az osztag ellenállt a pszichotroke gáznak – nincs hatás.

2 *Mindent tisztán látok. A harc, a szövetségeseink, az a halálos seb – minden csak egy hatalmas kozmikus vicc! Legjobb lesz, ha leülök és nevetek rajta egy jót.*

Elveszve a saját képzeletbeli világukban, az ellenfelet automatikusan eltalálsz ebben a roham fázisban. Még tudnak viszont harcolni, de legfellebbező modellenként 1 támadással (az őrült kapálózásukkal).

3 *Ha! Azok az ellenfelek nem valódiak, csupán illúziók – ezt nem veszem be!*

Az ellenfelet annyira váratlanul érte a támadás, hogy újradobhatod a találatot az ellenséges osztag ellen ebben a roham fázisban.

4 *Szörnyűek! A legsötétebb félelmeink öltöttek alakot és eljöttek értünk!*

A rémület lett úrrá rajtuk, az ellenfél tovább harcol ugyan, de a moráljuk mélyponton van. Az ellenséges osztag Ld-je 2 lesz a roham fázis erejéig.

5 *Forog a világ – minden a fekje tetejére állt.*

Elkszédülve, az ellenséges osztag l-je 1 lesz a rohamfázis hátralévő részében.

6 *Azt mondják, hogy a barátaid, de hazudnak – el akarnak kapni. Inkább te kapd el őket!*

Az ellenséges osztag minden modellje köteles 1 próbát tenni. Minden modell, amelyik elrontja a tesztet köteles a saját osztagát támadni a tied helyett, pont úgy, mintha a te oldaladon állnának. Az okozott sebeket az összes ellenséges modell között kell szétosztani, nemcsak azon modellek között, akik nem szenvedtek hatást. A nem mentett sebek, melyeket az érintett modellek okoztak beleszámítanak a te közelharc eredményedbe. Az egy modellből álló osztagok esetén dobd újra ezt a hatást.



Jármű felszerelések

Tolólapát (Dozer Blade)

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

Extra Páncél (Extra Armour)

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

Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile)

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

Hurrikán Bolterek (Hurricane Bolters)

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

Viharvető (Storm Bolter)

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

Keresőlámpa (Searchlight)

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

Füstkilövők (Smoke Launchers)

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

Ezüst Páncél (Truesilver Armour)

Megszentelt ezüst és vasszalakat építenek bele a jármű kölső burkolatába, így téve annak érintését mérgezővé a Daemonok és a psziék számára.

Ha egy Démon vagy pszi eltalálja a járművet közelharcban, akkor automatikusan elszenved egy 6-os erejű ütést minden egyes bevitt találatért, miután a jármű sérülését kidolgozták.

Hipertér Stabilizációs Mező (Warp Stabilization Field)

Nagyon ritka és kifinomult technológia szükséges ahhoz, hogy valami olyan kis dolgot, mint például egy Land Raider vagy egy Félelmetlen, meg lehessen védeni a Hipertér utazás gyötrelmeitől, de lehetséges. Az ilyen eszközöket ritkán alkalmazzák, mert ha egyszer elpusztulnak, akkor sohasem lehet pótolni őket.

A Hipertér Stabilizációs Mezővel felszerelt járművek lehetnek alanyai a Könyvtáros Idézés nevű képességének. Az így mozgott járművet úgy kell tekinteni, mintha kilőttek volna (flat out).

Kiegészítők

Glória (Iron Halo)

Egy Glória a rang jele a Szürke Lovagoknál és így csak a Nagymesterek és a Kapitányok hordják. Mindegyikük egy díszekkel teli ereklye, amelyet a Rend alapításának hajnalán készítettek. Ám a Glória több, mint egy egyszerű dísz, mivel a bele épített energiamező generátorok egy olyan erős védőburkot hoznak létre a viselője köré, hogy az még a legveszélyesebb csapásokat is képes elhárítani.

A Glória birtokosa egy 4+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.

Testvériség Zászló (Brotherhood Banner)

A Szürke Lovag Testvériségek zászlók sokaságával rendelkeznek. Mindegyikük egy nagy győzelmet örökít meg és ezüst szálakkal vannak szöve, hogy ellenállóak legyenek az elenség varázslataival szemben. Egy Testvériség Zászló alatt harcolni annyit tesz, hogy az illető az ősatyják szeme alatt harcos és éppen ezért megduplázza erőfeszítéseit.

Minden modell, aki ugyanabban az osztagban van, mint a Testvériség Zászló +1 támadást (A) kap, amíg a viselő életben van. Továbbá az osztag automatikusan sikert ér el a Nemezis fegyvereik aktiválásához szükséges pszi teszten.

Pszi Lőszer (Psybolt Ammunition)

A pszi lőszer egy ezüst bevonatú, pszi töltött lövedék, melyet viharvetőkben és hasonló fegyverekben alkalmaznak. Tüzeléskor a Szürke Lovag pszi erejének egy darbja is átjárja a lövedéket, így az kékes izással és sokkal nagyobb erővel csapódik be, mint hétköznapi társai. Az ilyen lövedékeket ugyan nehéz előállítani és nagyon megterhelik a fegyver belső szerkezetét, de megengedik a Szürke Lovagoknak, hogy megnöveljék az átlagos fegyverek tűzerjét anélkül, hogy magát a fegyvert kellene módosítani.

A pszi lőszerrel felszerelt modell a lövéseinek az erejét eggyel nagyobbak tekintheti, ha a következő fegyverek egyikét használja: bolt pisztoly (bolt pistol), bolter (boltgun), viharvető (storm bolter), nehéz bolter (heavy bolter), hurrikán bolter (hurricane bolter), automata ágyú (autocannon) vagy rohamágyú (assault cannon).

Pl.: egy rohamágyú ereje 7 lenne 6 helyett, ha a tüzelő pszi lőszert használna.

Pszi Láng (Psyflame Ammunition)

Kis erőfeszítéssel egy lángszóró könnyen átalakítható úgy, hogy a hamvasztó pszi töltésű anyagát használhassa.

A pszi láng lőszerrel felszerelt modell a lövéseinek az erejét eggyel nagyobbak tekintheti, ha a következő fegyverek egyikét használja: lángszóró (flamer), nehéz lángszóró (heavy flamer) vagy lángvihar ágyú (flamestorm cannon).

Például egy nehéz lángszóró ereje 6 lenne az 5 helyett.

Szervo koponyák (Servo-skulls)

A szervo koponyák érzékelőkkel felszerelt mobil egységek, amelyeket a Birodalmi szolgák üreges koponyájából készítették és kis anti-gravitációs motorok hajtanak. Habár teljesen nélkülözik a fegyvereket, a szervo koponyák mégis fontos kellékei a Szürke Lovagoknak és az Inkvizítoroknak. Érzékelő álcázásuknak köszönhetően szinte láthatatlanok, így könnyen elszórhatóak a harcmezőn, ahol folyamatos érzékelői adatokat szolgáltatnak az irányítójának.

A szervo koponyákat inkább jelzőknek kell tekinteni, mint egységeknek minden szempontból. Azután kerülnek fel a csatamezőre, miután a felállási zónák meghatározásra, de még mielőtt a seregek felrakásra kerültek volna. A szervo koponyákat bárhol el lehet helyezni a pályán, az ellenfél felállási zónáját kivéve. Miután felhelyezésre kerültek a szervo koponyák nem mozognak.

Az ellenség modelljei nem szivároghatnak be (infiltrate) a szervo koponyák 12"-es körzetén belülré. Továbbá az ellenséges felderítők sem használhatják a játék előtti mozgásukat úgy, hogy azzal egy szervo koponyához 12"-nél közelebb kerülnének. Egy baráti osztag, amely Becsapódással (Deep Strik) érkezik egy D6-al kevesebbet dob szóródásra, ha egy szervo koponya 12"-es körzetén belül tervezik érkezni (több koponya hatása nem adódik össze). Hasonlóképpen, a baráti sablonok, melyek egy szervo koponya 12"-es körzetén belülré helyeznek is egy D6-al kevesebbet dobnak szóródásra. A szervo koponyák túl kicsik és mozgékonyak ahhoz, hogy megtámadhassák őket és így nem is sebezhetőek semmilyen módon. Viszont, ha ha egy ellenséges osztag 6"-nél közelebb kerül egy szervo koponyához, akkor az megsemmisíti önmagát vagy elmenekül – vedd le a pályáról.

Ulumeathi Plazma Szifon (Ulumeathi Plasma Syphon)

Ez az idegen kristályokból álló szerkezet olyan zavaró hullámokat bocsájt ki, amelyek a plazma fegyverek által használt frekvenciákon rezonálnak, így megzavarják azokat és szinte lehetetlenné teszik a pontos célzást velük.

A plazma fegyvereket (beleértve a plazma pisztolyt [plasma pistol], plazma puskát [plasma gun] és a plazma ágyút [plasma cannon]) használó modellek, amelyek 12"-en belül vannak az Ulumeathi Plazma Szifont viselő modelltől 1-es célzó értékűnek (BS) számítanak.

Viharpajzs (Storm Shield)

A viharpajzs egy tartós pajzs, amibe energiamező generátorok vannak beleépítve. Az energiamező képes bármilyen támadást elhárítani, legyen szó akár egy lascannon lövésről vagy egy power weapon csapásról.

A viharpajzsral felszerelt modell 3+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik, de sosem kapja meg a második közelharci fegyverért járó +1 támadást (A).

Teleport Jeladó (Teleport Homer)

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

Ha egy Szürke Lovag Csapásmérő, Elfogó vagy Terminátor páncélatú osztag a harcmezőre teleportálás segítségével (vagyis becsapódás [deep strike] szabályokkal) szeretne érkezni és ezt a teleport jeladót viselő modell 6"-es körzetében teszi, akkor nem szóródik. Megjegyzendő, hogy a teleport jeladó csak teleportáló modellek esetében működik. Szintén megjegyzendő, hogy a teleport jeladónak már a kör elején a pályán kell lennie, hogy használható legyen.



Páncélok

Kézműves Páncél (Artificer Armour)

A Kézműves páncélra általában úgy tekintenek, mint a legkifinomultabb fizikai védelem, amivel egy Birodalmi harcos rendelkezhet. Kevésbé méretes, mint a Terminátor páncél, de mégis több védelmet nyújt, mint az Ūrgárdisták által alkalmazott Erőpáncél. A Kézműves páncél vastag alkotóelemei és sebzés irányító rendszerei lehetővé teszik viselőjének, hogy tankelhárító rakétáknak vagy akár harci ágyúknak álljanak ellen. Az pedig, hogy a Szürke Lovagok ennyi Kézműves páncéllal rendelkeznek egy újabb jele az erejük elismerésének és az Inkvizíció bőkezűségének.

A Kézműves páncélt viselő modellek 2+-os páncélmentővel rendelkeznek.

Rohampáncél (Carapace Armour)

A rohampáncél ceramite vagy armaplas lemezekből áll és testhezállón van kiképezve. Kedvelt formája a védelemnek az Inquisitoroknál és a tanítványaiknál, mert megfelelő védelmet nyújt anélkül, hogy akadályozná a viselője mozgását.

A rohampáncélt viselő modellek 4+-os páncélmentővel rendelkeznek.

Golyóálló Mellény (Flak Armour)

A Birodalomban használt általános páncél, a golyóálló mellény arra lett kifejlesztve, hogy olcsó és könnyen előállítható legyen. Így az általa nyújtott védelem nem mondható tökéletesnek, de a thermoplast és becsapódás elnyelő carbonszálás rétegei könnyen jelenthetik a különbséget élet és halál között.

A golyóálló mellényt viselő modellek 5+-os páncélmentővel rendelkeznek.

Erőpáncél (Power Armour)

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

Az erőpáncélt viselő modellek 3+-os páncélmentővel rendelkeznek.

Terminátor Páncél (Terminator Armour)

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

A Terminátor páncélt viselő modellek 2+-os páncélmentővel és 5+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkeznek.

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

Bármely modell, amely Terminátor páncélban van képes a harcmezőre teleportálni. Mindig kezdetik a játékot tartalékban és érkehetnek Becsapódás (Deep Strike) szabályok alapján, még akkor is, ha a küldetés nem tartalmazza ezt. A Terminátorok két modellnek számítanak szállíthatóság szempontjából és nem szállhatnak be Rhinokba és Pengehátúakba (Razorback).



Vezérek

HQ

Lord Kaldor Draigo 275 pont

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

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), viharpajzs (storm shield), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo), A Titánkard (The Titansword)

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2]), Nagyszabású Stratégia (Grand Strategy)

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Pszi Közösség (Psychic Communion), Megszentelt Tűz (Sanctified Flame)

Titán Ura (Lord of Titan): Abban a seregben, amely tartalmazza Lord Kaldor Draigo-t, a Paladin osztagok Közkatonái (Troop) választásnak minősülnek.

Mordrak Nagymester (Grand Master Mordrak) 200 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mordrak Nagymester (Grand Master Mordrak)	6	6	4	4	4	5	4	10	2+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), mesterien megmunkált Démonpöröly (master-crafted Daemon Hammer), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1]), Nagyszabású Stratégia (Grand Strategy), Első a Sorban (First to the Fray), Szellem Testőrök (Ghostly Bodyguard)

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Pszi Közösség (Psychic Communion)

Szellem Lovagok (Ghost Knights) 40 pont/modell

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szellem Lovagok (Ghost Knights)	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Egység összeállítás: 1-5 Szellem Lovag

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis kard (Nemesis force sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers).

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand)

Opciók:

Bármely modell lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd) vagy Démonpöröly (Daemon Hammer)..... *ingyen*

- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions).....*5 pont*

Egy modell lecserélheti a Nemezis kardját egy Testvériség Zászlóra (Brotherhood Banner)..... *25 pont*

Stern Kapitány (Brother-Captain Stern)..... 200 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Stern Kapitány (Brother-Captain Stern)	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2]), A Sors Szálai (The Strands of Fate)

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Pszi Közösség (Psychic Communion), Kiátkozó Kör (Zone of Banishment)

Crowe Várnagy (Castellan Crowe)..... 200 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Crowe Várnagy (Castellan Crowe)	8	4	4	4	2	6	*	10	2+

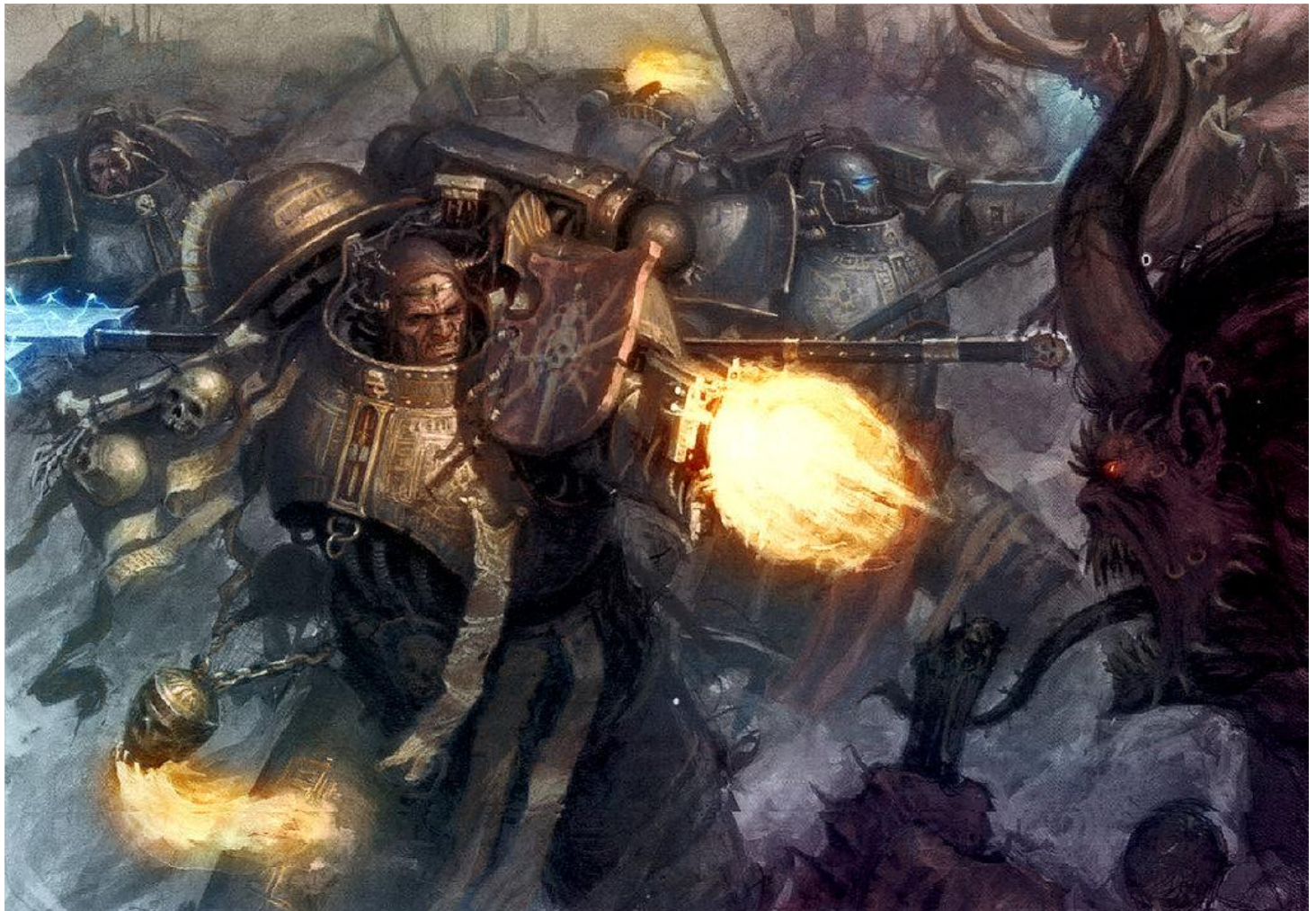
Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])

Felszerelés: Kézműves páncél (Artificer armour), viharvető (storm bolter), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo), Antwyr Kardja (The Blade of Antwyr).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Rettenthetetlen (Fearless), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1]), A Tökéletes Harcos* (The Perfect Warrior*), Titán Hírnöke (Titan's Herald), Mesteri Kardforgató (Master Swordsman).

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Tisztítóűz (Cleansing Flame), Hősi Áldozat (Heroic Sacrifice)

Anarch Őrzője (Keeper of Anarch): Abban a seregben, amely tartalmazza Crowe Várnagyot, a Tisztító osztagok (Purifiers) Közkatonái (Troop) választásnak minősülnek.



Szürke Lovag Nagymester (Grey Knight Grand Master) 175 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szürke Lovag Nagymester (Grey Knight Grand Master)	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Egység összeállítás: 1 Nagymester

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1]), Nagyszabású Stratégia (Grand Strategy)

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Pszi Közösség (Psychic Communion)

Opciók:

Felfejleszhető Mesteri Szint 2-re..... 35 pont

Lecserélheti a viharvetőjét a következők egyikére:

- Hamvasztó (Incinerator)5 pont

- Pszivető (Psilencer) 35 pont

- Psziágyú (Psycannon)..... 45 pont

Lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd) vagy Démonpöröly (Daemon Hammer).....5 pont

- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions)..... 10 pont

- Nemezis Hárító Bot (Nemesis Warding Stave) 35 pont

Vehet legfeljebb 3 Szervo Koponyát (Servo-Skull)..... 5 pont/darab

Választhatja a következők bármelyikét:

- Vakító gránátok (Blind grenades), melta bombák (meltabombs), digitális fegyverek (digital weapons), pszi lövedék (psybolt ammunition) 5 pont/darab

- Idegaknák (Empyrian brain mines) 10 pont

- Pszichotroke gránát (Psychotroke grenades), rad gránát (rad grenades) 15 pont/darab

- Orbitális jeladó (Orbital strike relay) 50 pont

Bármelyik fegyverét mesterien megmunkáltta (master-crafted) teheti 5 pont/fegyver



Szürke Lovag Kapitány (Grey Knight Brother-Captain)..... 150 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szürke Lovag Kapitány (Grey Knight Brother-Captain)	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Egység összeállítás: 1 Kapitány

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1]).

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Pszi Közösség (Psychic Communion)

Opciók:

Lecserélheti a viharvetőjét a következők egyikére:

- Hamvasztó (Incinerator)5 pont
- Pszivető (Psilencer) 30 pont
- Psziágyú (Psycannon)..... 40 pont

Lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd) vagy Démonpöröly (Daemon Hammer).....5 pont
- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions)..... 10 pont
- Nemezis Hárító Bot (Nemesis Warding Stave) 35 pont

Vehet legfeljebb 3 Szervo Koponyát (Servo-Skull)..... 5 pont/darab

Választhatja a következők bármelyikét:

- Vakító gránátok (Blind grenades), melta bombák (meltabombs), digitális fegyverek (digital weapons), pszi lövedék (psybolt ammunition) 5 pont/darab
- Idegaknák (Empyrian brain mines) 10 pont
- Pszichotroke gránát (Psychotroke grenades), rad gránát (rad grenades) 15 pont/darab
- Orbitális jeladó (Orbital strike relay) 50 pont

Bármelyik fegyverét mesterien megmunkálttá (master-crafted) teheti 5 pont/fegyver



Bajnok (Brotherhood Champion) 100 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Bajnok (Brotherhood Champion)	7	4	4	4	1	5	*	10	2+

Egység összeállítás: 1 Bajnok

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Kézműves páncél (Artificer armour), viharvető (storm bolter), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), glória (Iron Halo), Megszentelt Kard (Anointed Blade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1])

Titán Hírnöke (Titan's Herald): Abban a körben, amelyikben rohamozik, a Bajnok és annak az osztagnak az összes tagja, amelyikhez csatlakozott, újradozhatják a sikertelen találati dobásokat, A Tökéletes Harcos (The Perfect Warrior).

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Hősi Áldozat (Heroic Sacrifice).

Opciók:

Választhatja a következők bármelyikét:

- Digitális fegyverek (digital weapons)5 pont
- Idegaknák (Empyrian brain mines) 10 pont
- Pszi lövedék (psybolt ammunition).....5 pont

Könyvtáros (Librarian) 150 pont

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

Egység összeállítás: 1 Könyvtáros

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), Pszi csukja (Psychic Hood).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2]).

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand)

Opciók:

Felfejleszhető Mesteri Szint 3-ra 50 pont

Lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd) vagy Démonpöröly (Daemon Hammer).....5 pont
- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions)..... 10 pont
- Nemezis Hárító Bot (Nemesis Warding Stave) 35 pont

Választhatja a következők bármelyikét:

- Digitális fegyverek (digital weapons), pszi lövedék (psybolt ammunition) 5 pont/darab
- Idegaknák (Empyrian brain mines) 10 pont
- Teleport jeladó (Teleport homer) 15 pont

Vehet legfeljebb 3 Szervo Koponyát (Servo-Skull)..... 5 pont/darab

Megveheti a következő pszi erők bármelyikét:

- Kiközösítés (Dark Excommunication), Titán Ereje (Might of Titan), Higanytest (Quicksilver), Menedék (Sanctuary), Lepel (The Shrouding), Csapás (Smite), Idézés (The Summoning), A Végzet Örvénye (Vortex of Doom), Hipertér Hasadék (Warp Rift) 5 pont/darab

Bármelyik fegyverét mesterien megmunkálttá (master-crafted) teheti 5 pont/fegyver

Coteaz Inkvizítor (Inquisitor Coteaz) 100 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Coteaz Inkvizítor (Inquisitor Coteaz)	4	4	3	3	3	4	3	10	2+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Kézműves páncél (Artificer armour), bolt pisztoly (bolt pistol), mesterien megmunkált Nemezis Démonpöröly (master-crafted Nemesis Daemon hammer), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), Pszi Sólyom (Psyber-eagle).

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2]), Önfejű (Stubborn), Kémhálózat (Spy Network), Már Vártalak (I've Been Expecting You)

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Menedék (Sanctuary), Kiközösítés (Dark Excommunication).

Formosa Ura (Lord of Formosa): Abban a seregben, amely tartalmazza Coteaz Inkvizítort, az Inkvizíciós Csatlósok (Inquisitorial Henchmen warband) Közkatonai (Troop) választásnak minősülnek (és olyan helyet is foglalnak a seregalkotási táblázatban [Force organization chart]) és nincsenek limitálva a seregben lévő Inkvizítorok számától.

Karamazov Inkvizítor (Inquisitor Karamazov) 200 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Karamazov Inkvizítor (Inquisitor Karamazov)	4	4	5	5	4	4	3	10	2+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Mesterien megmunkált multi melta (Master-crafted multi-melta), mesterien megmunkált energia kard (master-crafted power sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), rad gránát (rad grenade), orbitális jeladó (orbital strike relay), Az Ítélet Trónja (Throne of Judgement).

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Rendíthetetlen (Relentless), Bármí Áron (By Any Means Necessary), Rettegett Hírnév (Dread Reputation).

Valeria Inkvizítor (Inquisitor Valeria)..... 140 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Valeria Inkvizítor (Inquisitor Valeria)	4	4	3	3	3	4	3(5)	10	3+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), lézer pisztoly (las pistol), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), Gravitron Sugár (Gravitron Beamer), Éjfél Tőr (Dagger of Midnight), Erőpajzs (Forceshield), Dimenzionális Útvesztő (Hyperstone Maze), A Sors Rúnái (Runes of Destiny)

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Önfejű (Stubborn).



Ordo Malleus Inkvizitor (Ordo Malleus Inquisitor)25 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ordo Malleus Inkvizitor (Ordo Malleus Inquisitor)	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Egység összeállítás: 1 Inkvizitor

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Rohampáncél (Carparace Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), lánckard (chainsword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Önfejű (Stubborn).

Opciók:

Lecserélheti a bolt pisztolyát és/vagy a lánckardját a következők egyikére:

- Energia fegyver (Power weapon), plazma pisztoly (plasma pistol), kombi lángszóró (combi-flamer), kombi melta (combi-melta) vagy kombi plazma (combi-plasma) 10 pont/darab

- Energia ököl (Power fist), hamvasztó (incinerator), Nemezis Démonpöröly (Nemesis Daemon hammer), Démonpenge (Daemonblade) vagy pokolpuska (hellrifle) 15 pont/darab

Lecserélheti a rohampáncélt egy erőpáncélra (power armour) 8 pont

Vehet legfeljebb 3 Szervo Koponyát (Servo-Skull) 3 pont/darab

Választhatja a következők bármelyikét:

- Pszi lövedék (psybolt ammunition) 5 pont

- Idegagnák (Empyrian brain mines) 10 pont

Lecserélheti a rohampáncélját, a bolt pisztolyát, a lánckardját és a repesz és krak gránátjait egy

Terminátor páncélra (Terminator armour), egy viharvetőre (storm bolter) és egy Nemezis Démonpörölyre (Nemesis Daemon Hammer) 40 pont

Lecserélheti a Terminátor páncél viharvetőjét a következők egyikére:

- Kombi lángszóró (Combi-flamer), kombi melta (combi-melta) vagy kombi plazma (combi-plasma) 10 pont

- psziágyú (Psycannon) 15 pont

Felfejleszhető Mesteri Szint 1-re (Mastery Level 1) a Kalapácsököl (Hammerhand) vagy a Pszi Közösség

(Psychic Communion) erővel és lecserélve valamelyik fegyverét egy erőfegyverre (force weapon) 30 pont

Ordo Hereticus Inkvizitor (Ordo Hereticus Inquisitor)25 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ordo Hereticus Inkvizitor (Ordo Hereticus Inquisitor)	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Egység összeállítás: 1 Inkvizitor

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Rohampáncél (Carparace Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), lánckard (chainsword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Önfejű (Stubborn).

Opciók:

Lecserélheti a bolt pisztolyát és/vagy a lánckardját a következők egyikére:

- Energia fegyver (Power weapon), plazma pisztoly (plasma pistol), inferno pisztoly (inferno pistol), kombi lángszóró (combi-flamer), kombi melta (combi-melta) vagy kombi plazma (combi-plasma) 10 pont/darab

- Energia ököl (Power fist), vagy elítélő bolter (condemnor boltgun) 15 pont

- Viharkalapács (Thunder hammer) 20 pont

- Null pálca (Null rod) 25 pont

Lecserélheti a rohampáncélt egy erőpáncélra (power armour) 8 pont

Vehet legfeljebb 3 Szervo Koponyát (Servo-Skull) 3 pont/darab

Vehet egy psziocculumot (psyocculum) 25 pont

Felfejleszhető Mesteri Szint 1-re (Mastery Level 1) a Kalapácsököl (Hammerhand) vagy a Pszi Közösség

(Psychic Communion) erővel és lecserélve valamelyik fegyverét egy erőfegyverre (force weapon) 30 pont

Ordo Xenos Inkvizítor (Ordo Xenos Inquisitor)25 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ordo Xenos Inkvizítor (Ordo Xenos Inquisitor)	4	4	3	3	3	4	3	10	4+

Egység összeállítás: 1 Inkvizítor

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Rohampáncél (Carparace Armour), bolt pisztoly (bolt pistol), lánckard (chainsword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Önfejű (Stubborn).

Opciók:

Lecserélheti a bolt pisztolyát és/vagy a lánckardját a következők egyikére:

- Energia fegyver (Power weapon), plazma pisztoly (plasma pistol), kombi lángszóró (combi-flamer), kombi melta (combi-melta) vagy kombi plazma (combi-plasma) 10 pont/darab

- Tű pisztoly (needle pistol) vagy Scythiai Méregkarom (Scythian venom talon) 15 pont/darab

Lecserélheti a rohampáncélt egy erőpáncélra (power armour) 8 pont

Vehet legfeljebb 3 Szervo Koponyát (Servo-Skull) 3 pont/darab

Választhatja a következők bármelyikét:

- Digitális fegyverek (Digital weapons) 5 pont

- Ulumeathi Plazma Szifon (Ulumeathi Plasma Syphon) 10 pont

- Rad ggránát (Rad grenades), pszichotroke gránát (psychotroke grenades) 15 pont/darab

Felfejleszhető Mesteri Szint 1-re (Mastery Level 1) a Kalapácsököl (Hammerhand) vagy a Pszi Közösség

(Psychic Communion) erővel és lecserélve valamelyik fegyverét egy erőfegyverre (force weapon) 30 pont



Elitek

Elite

Techno Gárdista (Techmarine) 90 pont

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

Egység összeállítás: 1 Techno Gárdista

Felszerelés: Kézműves páncél (Artificer armour), bolter (boltgun), energia fegyver (power weapon), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), Szervo Vért (Servo-harness)

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1]), Az Omnissiah Áldása (Blessing of the Omnissiah), Védelem Javítása (Bolster Defences).

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Újjáépítés (Reconstruction).

Opciók:

Lecserélheti a bolterét egy viharvetőre (storm bolter) 3 pont

Lecserélheti a bolterét és a szervo vértjét egy átalakító sugárra (conversion beamer) 20 pont

Lecserélheti az energia kardját a következők egyikére:

- Nemezis Kard (Nemesis Force Sword) 5 pont

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd) vagy Démonpöröly (Daemon Hammer) 10 pont

- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions) 15 pont

- Nemezis Hárító Bot (Nemesis Warding Stave) 25 pont

Vehet legfeljebb 3 Szervo Koponyát (Servo-Skull) 5 pont/darab

Választhatja a következők bármelyikét:

- Vakító gránátok (Blind grenades), melta bombák (meltabombs), pszi lövedék (psybolt ammunition) 5 pont/darab

- Idegaknák (Empyrian brain mines), rad gránát (rad grenades) 10 pont/darab

- Pszichotroke gránát (Psychotroke grenades), digitális fegyverek (digital weapons) 15 pont/darab

- Orbitális jeladó (Orbital strike relay) 50 pont

Tisztító osztag (Purifier squad) 120 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tisztító (Purifier)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
A Láng Lovagja (Knight of the Flame)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egység összeállítás: 1 Láng Lovagja és 4 Tisztító

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Dedikált szállító: Választhat magának egy Rhinot vagy egy Pengehátút (Razorback)

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Tisztítótűz (Cleansing Falme)

Opciók:

Tartalmazhat legfeljebb 5 további Tisztítót 24 pont/modell

Az osztag minden öt modellje után 2 Tisztító lecserélheti a viharvetőjét és a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Hamvasztó (Incinerator) ingyen

- Pszivető (Psilencer) ingyen

- Psziágyú (Pscannon) 10 pont/modell

Bármely modell lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd) 2 pont

- Démonpöröly (Daemon Hammer) 5 pont

- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions) 5 pont

Egy modell lecserélheti a Nemezis kardját egy Nemezis háritó botra (Nemesis warding stave) 25 pont

Az egész osztag felszerelhető pszi lövedékekkel (psybolt ammunition) 20 pont

A Láng Lovagja választhatja a következők bármelyikét:

- Bármelyik fegyverét mesterien megmunkálttá (master-crafted) teheti 5 pont/fegyver

- Digitális fegyverek (Digital weapons) 5 pont

Ősi Félelmetlen (Venerable Dreadnought)..... 175 pont

	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Ősi Félelmetlen (Venerable Dreadnought)	5	5	6	12	12	10	4	2

Egység összeállítás: 1 Ősi Félelmetlen

Egységtípus: Jármű (Vehicle), Lépegető (Walker)

Felszerelés: Füstkilövő (Smoke launchers), Multi-melta, Nemezis Ököl (Nemesis Doomfist) beépített viharvetővel (storm bolter)

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi Pilóta (Psychic Pilot), Megerősített Égisz (Reinforced Aegis), Ősi (Venerable)

Pszi erők: Kitartás (Fortitude)

Opciók:

Lecserélheti a multi meltáját a következők egyikére:

- Ikercsatolt nehéz lángszóró (Twin-linked heavy flamer)*ingyen*
- Ikercsatolt nehéz bolter (Twin-linked heavy bolter) *5 pont*
- Ikercsatolt automata ágyú (Twin-linked autocannon) *10 pont*
- Plazma ágyú (Plasma cannon) vagy rohamágyú (assault cannon) *10 pont*
- Ikercsatolt lézérágyú (Twin-linked lascannon) *30 pont*

Lecserélheti a Nemezis öklét egy ikercsatolt automata ágyúra (twin-linked autocannon)

vagy egy rakétavetőre (missile launcher) *10 pont*

Lecserélheti a viharvetőjét (storm bolter) egy nehéz lángszóróra (heavy flamer) *10 pont*

Választhatja a következők bármelyikét:

- Keresőlámpa (Searchlight) *1 pont*
- Pszi lőszer (Psybolt ammunition), pszi láng (psyflame ammunition) *5 pont/darab*
- Hipertér stabilizációs mező (Warp stabilisation field) *5 pont*
- Ezüst páncél (Truesilver armour) *10 pont*
- Extra páncél (Extra armour) *15 pont*

Paladin osztag (Paladin squad)..... 55 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Paladin	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Szanitéc (Apothecary)	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Egység összeállítás: 1 Paladin

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Holokauszt (Holocaust).

Opciók:

Tartalmazhat legfeljebb 9 további Paladint*55 pont/modell*

Egy modell felfejleszhető Szanitécce, lecserélve a viharvetőjét egy narthecium-ra *75 pont*

Az osztag minden öt modellje után 2 Paladin lecserélheti a viharvetőjét a következők egyikére:

- Hamvasztó (Incinerator)*5 pont/modell*
- Pszivető (Psilencer)*10 pont/modell*
- Psziágyú (Psyncannon)*20 pont/modell*

Bármely modell lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd) vagy Démonpöröly (Daemon Hammer)*ingyen*
- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions) *5 pont*

Egy modell lecserélheti a Nemezis kardját egy Nemezis háritó botra (Nemesis warding stave) *20 pont*

Egy modell lecserélheti a Nemezis kardját egy Testvériség zászlóval (Brotherhood banner) *25 pont*

Az egész osztag felszerelhető pszi lövedékkel (psybolt ammunition) *20 pont*

Bármelyik modell mesterien megmunkálttá (master-crafted) teheti bármelyik fegyverét*5 pont/fegyver*

Callidus Orgyilkos (Callidus Assassin) 145 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Callidus Orgyilkos (Callidus Assassin)	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])**Egységtípus:** Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])**Felszerelés:** Repesz gránát (Frag grenades), Testpáncél (Synskin), C'tan fázis kard (C'tan phase sword), Agyroncsoló (Neural Shredder), Polymorphine**Speciális szabályok:** Átmozgás Terepen (Move Through Cover), Rettenthetetlen (Fearless), FÜRGE (Fleet), Villámgyors Reflexek (Lightning Reflexes), Lopakodás (Stealth), Rajtaütés (Hit and Run).**Culexus Orgyilkos (Culexus Assassin) 135 pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Culexus Orgyilkos (Culexus Assassin)	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])**Egységtípus:** Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])**Felszerelés:** Repesz gránát (Frag grenades), Testpáncél (Synskin), anti-pszí gránát (psyk-out grenades), Animus speculum, Etherium, Psziocculum (Psyocculum)**Speciális szabályok:** Átmozgás Terepen (Move Through Cover), Rettenthetetlen (Fearless), FÜRGE (Fleet), Villámgyors Reflexek (Lightning Reflexes).**Eversor Orgyilkos (Eversor Assassin) 130 pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Eversor Orgyilkos (Eversor Assassin)	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])**Egységtípus:** Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])**Felszerelés:** Repesz gránát (Frag grenades), Testpáncél (Synskin), Melta bombák (Melta bombs), Idegkesztyűk (Neuro Gauntlets), Frenzon, Kivégző Pisztoly (Executioner Pistol).**Speciális szabályok:** Átmozgás Terepen (Move Through Cover), Rettenthetetlen (Fearless), FÜRGE (Fleet), Villámgyors Reflexek (Lightning Reflexes), Ádáz Roham (Furious Charge).**Vindicare Orgyilkos (Vindicare Assassin) 145 pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Vindicare Orgyilkos (Vindicare Assassin)	8	8	4	4	2	7	4	10	4+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])**Egységtípus:** Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])**Felszerelés:** Repesz gránát (Frag grenades), Testpáncél (Synskin), Vakító gránátok (Blind grenades), Exitus Pisztoly (Exitus Pistol), Exitus Puska (Exitus Rifle).**Speciális szabályok:** Átmozgás Terepen (Move Through Cover), Rettenthetetlen (Fearless), FÜRGE (Fleet), Villámgyors Reflexek (Lightning Reflexes), Lopakodás (Stealth), Beszivárgás (Infiltrate), Halálpontos (Deadshot)

Inkvizíciós Csatlósok (Inquisitorial Henchmen Warband)

Minden Inkvizítor (Inquisitor) után, amely a seregében van, hozhatsz egy 3-12 csatlósból álló osztagot, amelyet az alábbi listából tetszőlegesen állíthatsz össze. Ez az osztag nem foglal helyet a seregalakítási táblázatban (force organisation chart).

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Flagelláns (Arco-Flagellant)	5	1	5	3	1	3	4	8	-
Pap (Banisher)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Keresztes Lovag (Crusader)	4	3	3	3	1	3	1	8	5+
Megszállott (Daemonhost)	3	3	4	4	1	3	1	8	-
Halál Kultusz Orgyilkos (Death Cult Assassin)	5	3	4	3	1	6	2	8	5+
Inkvizíciós Szolga (Inquisitorial Servitor)	3	3	3	3	1	3	1	8	4+
Jokaero Fegyverkovács (Jokaero Weaponsmith)	1	3	2	3	1	3	1	8	-
Tisztánlátó (Mystic)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Pszí (Psyker)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Harcos Tanonc (Warrior Acolyte)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Dedikált szállító: Az osztag bármilyen dedikált szállítójárművet választhat magának.

Flagelláns (Arco-Flagellant)..... 15 pont/modell

Felszerelés: Közelharci fegyver (Close combat weapon)

Speciális szabályok: Fájdalomtűrés (Feel No Pain)

Pap (Banisher)..... 15 pont/modell

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), lánckard (chainsword) és lézer pisztoly (laspistol).

Speciális szabályok: Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), A Hit Aurája (Aura of Faith)

Opciók:

Lecserélheti a lánckardját egy zsigerelőre (eviscerator)..... 15 pont

Keresztes Lovag (Crusader)..... 15 pont/modell

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), energia fegyver (power weapon) és viharpajzs (strom shield).

Megszállott (Daemonhost)..... 10 pont/modell

Felszerelés: Közelharci fegyver (Close combat weapon)

Speciális szabályok: Hipertér Pajzs (Warp Shield), Démoni Erő (Daemonic Power)

Halál Kultusz Orgyilkos (Death Cult Assassin)..... 15 pont/modell

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak armour), két energia fegyver (power weapon).

Speciális szabályok: Villámgyors Reflexek (Uncanny Reflexes)

Inkvizíciós Szolga (Inquisitorial Servitor)..... 10 pont/modell

Felszerelés: Rohampáncél (Carparace armour) és szervó kar (servo arm)

Speciális szabályok: Agyzár (Mindlock)

Opciók:

Legfeljebb 3 Szolga lecserélheti a szervó karját a következők egyikére:

- Nehéz bolter (heavy bolter) vagy multi-melta *ingyen*

- Plazma ágyú (Plasma cannon) 10 pont/modell

Jokaero Fegyverkovács (Jokaero Weaponsmith)..... 35 pont/modell

Felszerelés: Digitális fegyverek (Digital weapons), Védelmi Gömbök (Defense Orbs)

Speciális szabályok: Hihetetlen Átalakítás (Inconceivable Costumisation), Jokaero találékonyság (Joakero Ingenuity)

Tisztánlátó (Mystic)..... 10 pont/modell

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), lézer pisztoly (laspistol).

Speciális szabályok: Pszi Jel (Psychic Beacon)

Pszi (Psyker)..... 10 pont/modell

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), lézer pisztoly (laspistol).

Pszi erők: Pszi Ostrom (Psychic Barrage)

Harcos Tanonc (Warrior Acolyte)..... 4 pont/modell

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), lánckard (chainsword) és lézer pisztoly (laspistol).

Opciók:

Bármely Harcos Tanonc lecserélheti a lánckardját és/vagy a lézer pisztolyát a következők egyikére:

- Bolter (Boltgun)1 pont
- Viharvető (Storm bolter).....3 pont
- Túltöltött lézarkarabély (Hot-shot lasgun)5 pont

Legfeljebb 3 Harcos Tanonc lecserélheti a lánckardját és/vagy a lézer pisztolyát a következők egyikére:

- Kombi lángszóró (Combi-flamer), kombi melta (combi-melta) vagy kombi plazma (combi-plasma) 10 pont
- Plazma puska (Plasma gun), melta puska (meltagun) vagy lángszóró (flamer)..... 10 pont
- Energia fegyver (Power weapon) vagy plazma pisztoly (plasma pistol), 15 pont
- Viharpajzs (Storm shield)..... 20 pont
- Energia ököl (Power fist)..... 25 pont

Bármely Harcos Tanonc lecserélheti a golyóálló mellényét a következők egyikére:

- Rohampáncél (Carapace armour) 4 pont/modell
- Erőpáncél (Power armour)10 pont/modell

Vehet melta bombákat (melta bombs) 5 pont/modell



Közkatonák

Troops

Szürke Lovag Terminátor osztag (Grey Knight Terminator squad)..... 200 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Terminátor (Terminator)	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Terminátor Ítélethozó (Terminator Justicar)	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Egység összeállítás: 1 Terminátor Ítélethozó és 4 Terminátor

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand).

Opciók:

Tartalmazhat legfeljebb 5 további Terminátort.....40 pont/modell

Az osztag minden öt modellje után 1 Terminátor lecserélheti a viharvetőjét a következők egyikére:

- Hamvasztó (Incinerator)5 pont/modell

- Pszivető (Psilencer)15 pont/modell

- Psziágyú (Psycannon)25 pont/modell

Bármely modell lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd) vagy Démonpöröly (Daemon Hammer)ingyen

- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions) 5 pont

Egy modell lecserélheti a Nemezis kardját egy Nemezis háritó botra (Nemesis warding stave)..... 20 pont

Egy modell lecserélheti a Nemezis kardját egy Testvériség zászlóval (Brotherhood banner) 25 pont

Az egész osztag felszerelhető pszi lövedékekkel (psybolt ammunition)..... 20 pont

A Terminátor Ítélethozó mesterien megmunkálttá (master-crafted) teheti bármelyik fegyverét5 pont/fegyver

Thawn Ítélethozó (Justicar Thawn)..... 75 pont

Egy Szürke Lovag Terminátor osztag (Grey Knight Terminator squad) lecserélheti az Ítélethozóját (Justicar) Anval Thawnnal.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Thawn Ítélethozó (Justicar Thawn)	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Egység összeállítás: 1 (Egyedi [Unique])

Egységtípus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Felszerelés: Terminátor páncél (Terminator armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Rettenthetetlen (Fearless), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 2) (Psyker [Mastery Level 2]), Nem Adom Fel (I Shall Not Yield)

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand)



Szürke Lovag Csapásmérő osztag (Grey Knight Strike squad)..... 100 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szürke Lovag (Grey Knight)	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Ítélethozó (Justicar)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egység összeállítás: 1 Ítélethozó és 4 Szürke Lovag

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Isernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Dedikált szállító: Választhat magának egy Rhinot vagy egy Pengehátút (Razorback)

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Hipertér Rengés (Warp Quake)

Opciók:

Tartalmazhat legfeljebb 5 további Szürke Lovagot..... 20 pont/modell

Az osztag minden öt modellje után 1 Szürke Lovag lecserélheti a viharvetőjét és a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Hamvasztó (Incinerator) ingyen

- Pszivető (Psilencer) 10 pont/modell

- Psziágyú (Psycannon)..... 20 pont/modell

Bármely modell lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd)5 pont

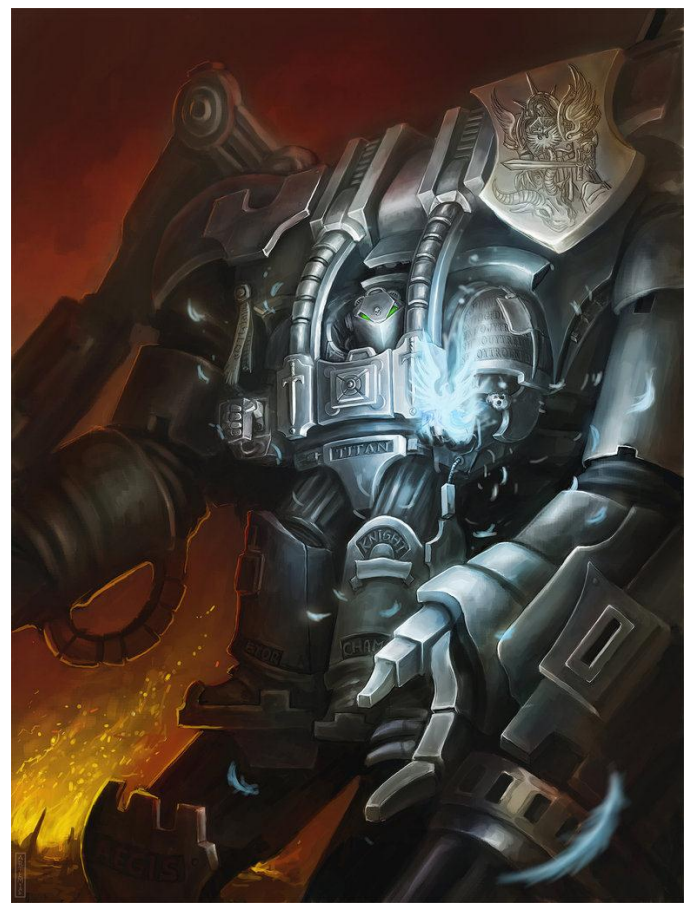
- Démonpöröly (Daemon Hammer) 10 pont

- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions)..... 10 pont

Egy modell lecserélheti a Nemezis kardját egy Nemezis háritó botra (Nemesis warding stave)..... 25 pont

Az egész osztag felszerelhető pszi lövedékekkel (psybolt ammunition)..... 20 pont

Az Ítélethozó mesterien megmunkálttá (master-crafted) teheti bármelyik fegyverét 5 pont/fegyver



Dedikált Szállítók

Dedicated Transports

Rhino.....40 pont

	Típus	BS	F	S	R
Rhino	Tank	4	11	11	10

Egység összeállítás: 1 Rhino

Egység típus: Jármű (Vehicle)

Felszerelés: Viharvető (Storm bolter), Füst kilövők (Smoke launchers)

Szállítókapacitás: 10 modell

Speciális szabály: Az Égisz (The Aegis), Pszi Pilóta (Psychic Pilot), Javítás (Repair)

Pszi erők: Kitartás (Fortitude)

Opciók:

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Keresőlámpa (Searchlight) 1 pont
- Tolólapát (Dozer Blade) 5 pont
- Pszi lőszer (Psybolt ammunition) 5 pont
- Hipertér stabilizációs mező (Warp stabilisation field) 5 pont
- Egy további viharvetővel (storm bolter) 10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile) 10 pont
- Ezüst páncél (Truesilver armour) 10 pont
- Extra páncél (Extra armour) 15 pont

Pengehátú (Razorback).....45 pont

	Típus	BS	F	S	R
Pengehátú (Razorback)	Tank	4	11	11	10

Egység összeállítás: 1 Pengehátú

Egység típus: Jármű (Vehicle)

Felszerelés: Ikercsatolt nehéz bolter (twin-linked heavy bolter), Füst kilövők (Smoke launchers)

Szállítókapacitás: 6 modell

Speciális szabály: Az Égisz (The Aegis), Pszi Pilóta (Psychic Pilot)

Pszi erők: Kitartás (Fortitude)

Opciók:

Lecserélheti az ikercsatolt nehéz bolterét (twin-linked heavy bolter) a következők egyikével:

- Ikercsatolt nehéz lángszóró (twin-linked heavy flamer) 25 pont
- Ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon) 35 pont
- Ikercsatolt lézerágyú (twin-linked lascannon) 35 pont
- Lézerágyú és ikercsatolt plazma puska (lascannon és twin-linked plasma gun) 35 pont

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Keresőlámpa (Searchlight) 1 pont
- Tolólapát (Dozer Blade) 5 pont
- Pszi lőszer (Psybolt ammunition) 5 pont
- Pszi láng (Psyflame ammunition) 5 pont
- Hipertér stabilizációs mező (Warp stabilisation field) 5 pont
- Egy további viharvetővel (storm bolter) 10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile) 10 pont
- Ezüst páncél (Truesilver armour) 10 pont
- Extra páncél (Extra armour) 15 pont

Inkvíziós Kiméra (Inquisitorial Chimera).....55 pont

	Típus	BS	F	S	R
Inkvíziós Kiméra (Inquisitorial Chimera)	Tank	3	12	10	10

Egység összeállítás: 1 Inkvíziós Kiméra

Egység típus: Jármű (Vehicle)

Felszerelés: Multi-lézer (Multi-laser), Nehéz bolter (Heavy bolter), Füst kibocsátók (Smoke launchers)

Speciális szabályok: Kételtű (Amphibious)

Szállítókapacitás: 12 modell

Opciók:

Lecserélheti a Multi-lézerét a következők egyikére:

- Nehéz lángszóró (heavy flamer) vagy nehéz bolter (heavy bolter) ingyen

Lecserélheti a Nehéz bolterét egy Nehéz lángszóróra (heavy flamer) ingyen

Választhatja a következők bármelyikét:

- Keresőlámpa (Searchlight).....1 pont

- Tolólapát (Dozer Blade)5 pont

- Hipertér stabilizációs mező (Warp stabilisation field).....5 pont

- Egy további viharvetővel (storm bolter) 10 pont

- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile) 10 pont

- Ezüst páncél (Truesilver armour) 10 pont

- Extra páncél (Extra armour)..... 15 pont



Rohamegységek

Fast Attack

Viharholló (Stromraven Gunship) 205 pont

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

Egység összeállítás: 1 Viharholló

Egység típus: Jármű (Vehicle)

Felszerelés: Ikercsatolt nehéz bolter (Twin-linked heavy bolter), ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon), 4 pszi rakéta (mindstrike missile), Hőálló Borítás (Ceramita Plating)

Speciális Szabályok: Az Égisz (The Aegis), Pszi Pilóta (Psychic Pilot), Becsapódás (Deep Strike), A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit), Roham Jármű (Assault Vehicle), Égi Árnyék (Shadow Skies)

Szállítóképesség: 12 modell és 1 Félelmetlen (Dreadnought)

Pszi erők: Kitartás (Fortitude)

Opciók:

Lecserélheti az ikercsatolt nehéz bolterét a következők bármelyikével:

- Ikercsatolt multi-melta (Twin-linked multi-melta)*ingyen*
- Tájfűn rakétavető (Typhoon missile launcher) 25 pont

Lecserélheti az ikercsatolt rohamágyúját a következők bármelyikével:

- Ikercsatolt lézérágyú (Twin-linked lascannon)*ingyen*
- Ikercsatolt plazma ágyú (Twin-linked plasma cannon)*ingyen*

Felszerelhető oldalsó hurrikán bolterekkel (hurricane bolters) 30 pont

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Keresőlámpa (Searchlight) 1 pont
- Hipertér stabilizációs mező (Warp stabilisation field) 5 pont
- Ezüst páncél (Truesilver armour) 10 pont
- Extra páncél (Extra armour) 15 pont
- Teleport jeladó (Teleport homer) 15 pont
- Pszi lőszer (Psybolt ammunition) 20 pont

Szürke Lovag Elfogó osztag (Grey Knight Interceptor squad) 130 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szürke Lovag (Grey Knight)	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Ítélethozó (Justicar)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egység összeállítás: 1 Ítélethozó és 4 Szürke Lovag

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), személyi teleporter (personal teleporter).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Hipertér Rengés (Warp Quake)

Opciók:

Tartalmazhat legfeljebb 5 további Szürke Lovagot26 pont/modell

Az osztag minden öt modellje után 1 Szürke Lovag lecserélheti a viharvetőjét és a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Hamvasztó (Incinerator)*ingyen*
- Pszivető (Psilencer)10 pont/modell
- Psziágyú (Pscannon)20 pont/modell

Bármely modell lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd) 5 pont
- Démonpöröly (Daemon Hammer) 10 pont
- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions) 10 pont

Egy modell lecserélheti a Nemezis kardját egy Nemezis hártó botra (Nemesis warding stave) 25 pont

Az egész osztag felszerelhető pszi lövedékekkel (psybolt ammunition) 20 pont

Az Ítélethozó mesterien megmunkálttá (master-crafted) teheti bármelyik fegyverét5 pont/fegyver

Nehéz Támogatás

Heavy Support

Purgáló osztag (Purgation squad)..... 100 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szürke Lovag (Grey Knight)	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Ítélethozó (Justicar)	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Egység összeállítás: 1 Ítélethozó és 4 Szürke Lovag

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), viharvető (storm bolter), Nemezis Kard (Nemesis Force Sword), repesz és krak gránát (frag and krak grenades), anti pszi gránát (psyk-out grenade), személyi teleporter (personal teleporter).

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Pszi Testvériség (Brotherhood of Psykers), Harci Alakulatok (Combat Squads), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons])

Dedikált szállító: Választhat magának egy Rhinot vagy egy Pengehátút (Razorback)

Pszí erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Asztrális Célzás (Astral Aim)

Opciók:

Tartalmazhat legfeljebb 5 további Szürke Lovagot20 pont/modell

Legfeljebb 4 Szürke Lovag lecserélheti a viharvetőjét és a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Hamvasztó (Incinerator)ingyen

- Pszivető (Psilencer)10 pont/modell

- Psziágyú (Pycannon)20 pont/modell

Bármely modell lecserélheti a Nemezis kardját a következők egyikére:

- Nemezis Alabárd (Nemesis Force Halberd)..... 3 pont

- Démonpöröly (Daemon Hammer) 5 pont

- Egy pár Nemezis Szablya (Nemesis Falchions) 10 pont

Egy modell lecserélheti a Nemezis kardját egy Nemezis háritó botra (Nemesis warding stave)..... 25 pont

Az egész osztag felszerelhető pszi lövedékkel (psybolt ammunition)..... 20 pont

Az Ítélethozó mesterien megmunkálttá (master-crafted) teheti bármelyik fegyverét.....5 pont/fegyver

Az Ítélethozó vehet magának egy teleport jeladót (teleport homer) 5 pont

Félelmetlen (Dreadnought)..... 115 pont

	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Félelmetlen (Dreadnought)	5	5	6	12	12	10	4	2

Egység összeállítás: 1 Félelmetlen

Egységtípus: Jármű (Vehicle), Lépegető (Walker)

Felszerelés: Füstkilövő (Smoke launchers), Multi-melta, Nemezis Ököl (Nemesis Doomfist) beépített viharvetővel (storm bolter)

Speciális szabályok: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi Pilóta (Psychic Pilot), Megerősített Égisz (Reinforced Aegis)

Pszí erők: Kitartás (Fortitude)

Opciók:

Lecserélheti a multi meltáját a következők egyikére:

- Ikercsatolt nehéz lángszóró (Twin-linked heavy flamer)ingyen

- Ikercsatolt nehéz bolter (Twin-linked heavy bolter) 5 pont

- Ikercsatolt automata ágyú (Twin-linked autocannon) 10 pont

- Plazma ágyú (Plasma cannon) vagy rohamágyú (assault cannon) 10 pont

- Ikercsatolt lézerágyú (Twin-linked lascannon) 30 pont

Lecserélheti a Nemezis öklét egy ikercsatolt automata ágyúra (twin-linked autocannon)

vagy egy rakétavetőre (missile launcher) 10 pont

Lecserélheti a viharvetőjét (storm bolter) egy nehéz lángszóróra (heavy flamer) 10 pont

Választhatja a következők bármelyikét:

- Keresőlámpa (Searchlight) 1 pont

- Pszi lőszer (Psybolt ammunition), pszi láng (psyflame ammunition) 5 pont/darab

- Hipertér stabilizációs mező (Warp stabilisation field) 5 pont

- Ezüst páncél (Truesilver armour) 10 pont

- Extra páncél (Extra armour) 15 pont

Nemezis Lovag (Nemesis Dreadknight)..... 130 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nemezis Lovag (Nemesis Dreadknight)	5	4	6	6	4	4	3	10	2+

Egység összeállítás: 1 Nemezis Lovag

Egységtípus: Szörny (Monstrous Creature)

Felszerelés: két Nemezis Ököl (Nemesis Doomfist), Nemezis Lovagi Páncél (Dreadknight Armour)

Speciális szabály: Az Égisz (The Aegis), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Preferált Ellenfél (Démonok) (Preferred Enemy [Daemons]), Pszi (Mesteri Szint 1) (Psyker [Mastery Level 1])

Pszi erők: Kalapácsököl (Hammerhand), Kiközösítés (Dark Excommunication).

Opciók:

Választhat legfeljebb 2 fegyvert a következő listából (mindegyik fegyver csak egyszer választható):

- Nehéz hamvasztó (Heavy incinerator)..... 30 pont

- Pszivető ágyú (Gatling psilencer)..... 35 pont

- Nehéz psziágyú (Heavy psycannon)..... 40 pont

Lecserélheti az egyik Nemezis öklét a következők egyikére:

- Démonpöröly (Daemon Hammer)..... 10 pont

- Nemezis pallos (Nemesis greatsword)..... 25 pont

Vehet magának személyi teleportert (personal teleporter)*..... 75 pont

* Ez pont úgy működik, ahogyan az Elfogó osztagoknál (Interceptor squads) le van írva.



Land Raider..... 255 pont

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

Összeállítás: 1 Land Raider (Land Raider)

Egység típus: Jármű (Vehicle) [Tank]

Felszerelés: Ikercsatolt nehéz bolter (twin-linked heavy bolter), két ikercsatolt lézergyű (twin-linked lascannon), Füst kilövők (Smoke launchers),

Szállítókapacitás: 10 modell

Speciális szabályok: A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit), Rohamjármű (Assault Vehicle), Az Égisz (The Aegis), Pszi Pilóta (Psychic Pilot)

Pszi erők: Kitartás (Fortitude)

Opciók:

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Keresőlámpa (Searchlight) 1 pont
- Pszi lőszer (Psybolt ammunition) 5 pont
- Hipertér stabilizációs mező (Warp stabilisation field) 5 pont
- Egy további viharvetővel (storm bolter) 10 pont
- Multi-melta 5 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile) 10 pont
- Ezüst páncél (Truesilver armour) 10 pont
- Extra páncél (Extra armour) 15 pont

Land Raider Hódító (Land Raider Crusader) 255 pont

	Típus	BS	F	S	R
Land Raider Hódító (Land Raider Crusader)	Tank	4	14	14	14

Összeállítás: 1 Land Raider Hódító (Land Raider Crusader)

Egység típus: Jármű (Vehicle) [Tank]

Felszerelés: Ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon), két hurrikán bolter (hurricane bolter), Roham Repeszkilövők (Frag Assault Launchers), Füst kilövők (Smoke launchers)

Szállítókapacitás: 16 modell

Speciális szabályok: A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit), Rohamjármű (Assault Vehicle), Az Égisz (The Aegis), Pszi Pilóta (Psychic Pilot)

Pszi erők: Kitartás (Fortitude)

Opciók:

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Keresőlámpa (Searchlight) 1 pont
- Pszi lőszer (Psybolt ammunition) 5 pont
- Hipertér stabilizációs mező (Warp stabilisation field) 5 pont
- Egy további viharvetővel (storm bolter) 10 pont
- Multi-melta 5 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile) 10 pont
- Ezüst páncél (Truesilver armour) 10 pont
- Extra páncél (Extra armour) 15 pont

Land Raider Megváltó (Land Raider Redeemer)..... 245 pont

	Típus	BS	F	S	R
Land Raider Megváltó (Land Raider Redeemer)	Tank	4	14	14	14

Összeállítás: 1 Land Raider Megváltó (Land Raider Redeemer)

Egység típus: Jármű (Vehicle) [Tank]

Felszerelés: Ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon), két lángvihar ágyú (flamestorm cannon), Roham Repeszkilövők (Frag Assault Launchers), Füst kilövők (Smoke launchers)

Szállítókapacitás: 12 modell

Speciális szabályok: A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit), Rohamjármű (Assault Vehicle), Az Égisz (The Aegis), Pszi Pilóta (Psychic Pilot)

Pszi erők: Kitartás (Fortitude)

Opciók:

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Keresőlámpa (Searchlight) 1 pont
- Pszi lőszer (Psybolt ammunition) 5 pont
- Hipertér stabilizációs mező (Warp stabilisation field) 5 pont
- Egy további viharvetővel (storm bolter) 10 pont
- Multi-melta 5 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile) 10 pont
- Ezüst páncél (Truesilver armour) 10 pont
- Extra páncél (Extra armour) 15 pont
- Pszi láng (Psyflame ammunition) 15 pont

SUMMARY

MODEL

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Page
Apothecary	5	4	4	4	2	4	2	9	2+	30
Assassin	8	8	4	4	2	7	4	10	4+	52
Brotherhood Champion	7	4	4	4	1	5	*	10	2+	26
Brother-Captain Stern	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	41
Brother-Captain	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	23
Castellan Crowe	8	4	4	4	2	6	*	10	2+	42
Ghost Knight	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	40
Grand Master Mordrak	6	6	4	4	4	5	4	10	2+	40
Grand Master	6	6	4	4	3	5	3	10	2+	22
Grey Knight	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	var.
Inquisitor Coteaz	4	4	3	3	3	4	3	10	2+	45
Inquisitor Karamazov	4	4	5	5	4	4	3	10	2+	46
Inquisitor Valeria	4	4	3	3	3	4	3(5)	10	3+	47
Inquisitor	4	4	3	3	3	4	3	10	4+	44
Inquisitorial Henchmen										
Arco-flagellant	5	1	5	3	1	3	4	8	-	48
Banisher	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	48
Crusader	4	3	3	3	1	3	1	8	5+	48
Daemonhost	3	3	4	4	1	3	1	8	-	49
Death Cult Assassin	5	3	4	3	1	6	2	8	5+	49
Inquisitorial Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	49
Jokaero	1	3	2	3	1	3	1	8	-	50
Weaponsmith										
Mystic	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	50
Psyker	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	51
Warrior Acolyte	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	51
Justicar Thawn	5	4	4	4	1	4	2	9	2+	43
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	var.
Knight of the Flame	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	31
Librarian	5	4	4	4	2	4	2	10	2+	24
Lord Kaldor Draigo	7	6	5	5	4	5	4	10	2+	38
Nemesis Dreadknight	5	4	6	6	4	4	3	10	2+	34
Paladin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+	30
Purifier	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	31
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	32
Terminator Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	27
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	27



VEHICLES

	BS	[Armour]			Page
		Front	Side	Rear	
Land Raiders	4	14	14	14	36
Razorback	4	11	11	10	33
Rhino	4	11	11	10	33
Stormraven Gunship	4	12	12	12	37
Inquisitorial Chimera	3	12	10	10	51

	WS	BS	S	[Armour]			I	A	Page
				Front	Side	Rear			
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	35
Venerable Dreadnought	5	5	6	12	12	10	4	2	35

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

WEAPON

Weapon	Range	Str.	AP	Type	Page
Animus Speculum	12"	5	1	Assault 2*	53
Assault cannon	24"	6	4	Heavy 4, Rending	55
Autocannon	48"	7	4	Heavy 2	55
Boltgun	24"	4	5	Rapid Fire	55
Bolt pistol	12"	4	5	Pistol	55
Condemnor boltgun	24"	5	-	Assault 1, Psi-shock*	55
Conversion beamer					55
	up to 18"	6	-	Heavy 1, Blast	
	18" to 42"	8	4	Heavy 1, Blast	
	42" to 72"	10	1	Heavy 1, Blast	
	over 72"	Miss!	n/a	n/a	
Energy Torrent	24"	4	3	Assault 1, Blast	49
Executioner pistol	12"	4	2	Pistol, Poisoned (2+)	53
Exitus pistol*	12"	X	1	Pistol, Sniper	53
Exitus rifle*	36"	X	1	Heavy 1, Sniper	53
Flamer	Template	4	5	Assault 1	56
Flamestorm cannon	Template	6	3	Heavy 1	56
Gatling psilencer	24"	4*	-	Heavy 12	58
Graviton Beamer	12"	10	1	Pistol, One Shot	47
Heavy bolter	36"	5	4	Heavy 3	56
Heavy flamer	Template	5	4	Assault 1	56
Heavy incinerator	Template*	6	4	Heavy 1	57
Heavy psycannon	24"	7	4	Heavy 1, Large Blast, Rending	58
Hellrifle	36"	6	3	Heavy 1, Rending	56
Hot-shot lasgun	18"	3	3	Rapid Fire	56
Incinerator	Template	6	4	Assault 1	57
Inferno pistol	6"	8	1	Pistol, Melta	57
Lascannon	48"	9	2	Heavy 1	57
Laspistol	12"	3	-	Pistol	57
Meltagun	12"	8	1	Assault 1, Melta	57
Mindstrike missiles	72"	4	5	Heavy 1, Blast, One Shot, Psy-shock*	57
Missile launcher					57
Frag	48"	4	6	Heavy 1, Blast	
Krak	48"	8	3	Heavy 1	
Multi-melta	24"	8	1	Heavy 1, Melta	57
Needle pistol	12"	3*	2	Pistol	57
Neural Shredder	Template	8*	1	Pistol	53
Orbital Strike Relay					58
Barrage bomb	Unlimited	6	4	Ordnance D3, Large Blast*	
Lance strike	Unlimited	10	1	Heavy 1, Blast, Lance	
Psyk-out bomb	Unlimited	6	4	Ordnance 1, Large Blast, Psi-shock*	
Plasma cannon	36"	7	2	Heavy 1, Blast, Gets Hot!	58
Plasma gun	24"	7	2	Rapid Fire, Gets Hot!	58
Plasma pistol	12"	7	2	Pistol, Gets Hot!	58
Psilencer	24"	4*	-	Heavy 6	58
Psyber-eagle	24"	4	-	Assault D6	45
Psycannon	24"	7	4	Assault 2 or Heavy 4*, Rending	58
Storm bolter	24"	4	5	Assault 2	59
Typhoon missile launcher					59
Frag missiles	48"	4	6	Heavy 2, Blast	
Krak missiles	48"	8	3	Heavy 2	
Unholy Gaze	24"	8	-	Assault 1	49

PSYCHIC POWERS

Power	Range	Str.	AP	Type	Page
Holocaust	12"	5	-	Assault 1, Large Blast	30
Psychic Barrage	36"	3*	6*	Assault 1, Large Blast	51
Sanctified Flame	Template	5*	-	Assault 1	39
Smite	12"	4	2	Assault 4	25
Vortex of Doom	12"	10	1	Heavy 1, Blast	25
Warp Rift	Template	*	-	Assault 1	25