

BIRODALMI GÁRDA



by Dreamer88

A Birodalmi Gárda Csapatai

A könyvezen része leírja a Birodalmi Gárda által használt csapatokat - a fegyvereiket, az osztagaikat és néhány közismert hősüket, amelyek te is választhatsz, mint például „Vas Kéz” Straken Ezredes vagy Yarrick Komisszár, Ha des Kaptárvá rosának hőse és Armageddon megmentője. Mindegyik bejegyzés leírja az osztagot és a rájuk vonatkozó speciális szabályokat. A későbbi sereglista ezekre a bejegyzésekre hivatkozik.

A Birodalmi Gárda Csapatai szekció két részre van osztva. Az elsőben az adott osztagokra vonatkozó különleges szabályok kerülnek leírásra. Minden szabály, ami nem kerül megmagyarázásra, az a Warhammer 40.000 szabálykönyvben található.

Speciális szabályok

A Birodalmi Gárda osztagaira különféle speciális szabályok vonatkoznak. Ha azok a szabályok egyediek és csak az osztagra jellemzőek, akkor az osztag leírásánál kerülnek részletezésre. Minden speciális szabály, ami nem kerül megmagyarázásra, az a Warhammer 40.000 szabálykönyvben található.

Egyedi felszerelés

A könyvhátlján lévő sereglista megmutatja az összes alap és opcionális felszerelését az osztagoknak. Találsz közülük néhányat, amelyek egyediek és csak egy osztag használhatja őket, megint másokat több fajta osztag is használ. Ha egy felszerelési tárgy egyedi, akkor az az adott osztagnál kerül leírásra, máskülönben a Felszerelés részlegben van részletezve.

Nehézfegyveres Csapatok (Heavy Weapon Teams)

A könyvhátlján lévő sereglista a Nehézfegyveres Csapatokként (Heavy Weapon Team) nevezett modellekre hivatkozik. A Birodalmi Gárda nehézfegyvereit általában két ember kezeli. Általában az egyikük tüzel, a míg a másik a löszert cipeli. A Nehézfegyveres Csapat (Heavy Weapon Team) két modellnek számít szállítás szempontjából, de ezt leszámítva egy modellként kell kezelni.

Jármű Osztagok (Vehicle Squadrons)

A Birodalmi Gárda több járművet is képes osztagban felsorakoztatni. Ezek közé tartozik többek között a Leman Russ Harci Tank (Leman Russ Battle Tank). Ezek az osztagok a Warhammer 40.000 szabálykönyvben leírt jármű osztagokra vonatkozó szabályokat követik.

A Birodalmi Gárda Parancsai

A Birodalmi Gárda soraiban lévőket nem arra képezik ki, hogy önállóan dolgozzanak, vagy kezdeményezzenek, hanem arra, hogy a feletteseik utasításaira támaszkodjanak útmutatás gyanánt. Ennek eredményeképpen a Birodalmi Gárdisták kérdés és feltétel nélkül követik a kapott parancsokat. Csakis akkor képes szembenézni egy átlagos katona a galaxis borzalmaival, ha csakis és kizárólag a kapott parancsaira koncentrál.

A Birodalmi Gárda néhány modellje képes kiadni körönként egy vagy több parancsot. Ezeket a modelleket nevezzük tiszteknek (officer). Minden tiszt (officer) bejegyzésében tisztán fel van tüntetve, hogy hány és milyen parancsot (order) adhat ki, valamint a parancsnoki hatóköre (command radius) - a parancsainak a maximális távolsága.

A parancsokat (order) a lövésifázis (shooting phase) elején kell kiadni egy kötött sorrendben, ábrázolva a Birodalmi Gárda vezetési rendjét. A Század Parancsnokság osztagban (Company Command squad) lévő tiszt (officer) adja ki először a parancsait (order). Miután minden Század Parancsnokság osztag (Company Command squad) tisztje (officer) kiadta a parancsait (order) következhetnek a Szakasz Parancsnokság osztagok (Platoon Command squad) tisztjei (officer) a saját parancsaik (order) kiadásával.

Egy parancs (order) kiadásához a tisztnek (officer) meg kell határoznia, hogy melyik parancsot (order) akarja kiadni és meg kell neveznie egy baráti, nem jármű osztagot, amely a parancsnoki körzetén (command radius) belül van. Ez lehet akár a tiszt (officer) saját osztaga is, ha úgy kívánja. A kiválasztott osztagnak Ld (Leadership) tesztet kell tennie, hogy sikerült-e megértenie a kapott parancsot (order). Nem lehet olyan osztagnak parancsot (order) kiadni, amely egy szállító járműben ül, már futott (run) vagy olyan, amely már kapott egy parancsot (order) ebben a körben (függetlenül attól, hogy a megelőző parancs sikeres volt-e vagy sem!). Ha nincs másképp írva, akkor nem lehet olyan osztagnak parancsot (order) kiadni, amely éppen visszavonul (falling back) vagy földre vetette magát (go to ground).

Vettem a Parancsot Uram!

Ha a teszt sikeres, akkor a tiszt emberei habozás nélkül végrehajtják a kapott parancsot és utána már nem cselekedhetnek a lövésifázis (shooting phase) folyamán. Miután a parancs teljesült, a tiszt (officer) megpróbálhat egy újabb parancsot kiadni (ha engedélyezett neki). Ha a tiszt (officer) befejezte a parancsok kiosztását, akkor ő és a Parancsnoki osztaga (Command Squad) lőhet/ futhat, ha a játékos úgy kívánja.

Inspiráló Taktika

Ha dupla 1-est sikerül dobni a parancs (order) tesztjénél, akkor a tiszt (officer) rekordidő alatt érvényesítette az akaratát. Miután a parancs (order) teljesítve lett, a tiszt (officer) azonnal kiadhat egy újabb parancsot (order) (nincs szükség teszt tételére). Ez az extra parancs (order) „ingyen” van, és nem számít bele a tiszt (officer) körönként kiadható parancsainak (order) számába.

Megismételné Uram?

Ha a teszt sikertelen, akkor valami hiba csúszott a kommunikációba. A parancs (order) nem fejt ki hatását, de a tiszt (officer) osztaga és a célpont osztag normálisan cselekedhet a lövés fázis (shooting phase) hátralévő részében.

Alkalmatlan Vezetőség

Ha dupla 6-ost sikerül dobni a parancs (order) tesztjénél, akkor teljes zűrzavar lesz úrrá mindenkin. Nemcsak, hogy nem fejt ki hatását a parancs (order), de további parancsok sem adhatóak ki (egyetlen tiszttól sem) ebben a lövés fázisban (shooting phase).

Század Parancsnokság

Company Command Squad

A Birodalmi Gárda századának legidősebb tisztje az, ki a sereget vezeti egy Parancsnoki osztag tagjaként. A Század Parancsnokság a sereg szíve, ők irányítják az egyes osztagok cselekedeteit, ők osztják a parancsokat és ők hajtják végre a parancsnok harci stratégiáját könyörtelen hatékonysággal. Az osztag általában öt emberből áll, egy tisztből és az ezred legképzettebb katonáiból, akik őt kísérik. Ezek az emberek gyakran kapnak extra kiképzést és felszerelést, lehetővé téve nekik, hogy szanitécként, rádiósként vagy más segítőként is funkcionáljanak a harcmezőn. Gyakran olyan katonákat is betesznek a Parancsnoki osztagba, akik kiemelkedő teljesítményt nyújtottak megadotva nekik azt a lehetőséget, hogy cipeljék az ezred zászlaját.

A tiszteket ugyanarról a bolygóról választják ki, ahonnan az ezredük is származik és a ki nevezésük módja nagyban függ az adott világ kultúrájától. Bizonyos esetekben csak a nemesek sarjai közül kerülnek ki és hadi akadémiákon tanulnak. Más bolygókon a hatalmat csakis erővel és könyörtelenséggel lehet megszerezni. Néhányan pedig megmászta a ranglétrát, túléltek tucatnyi hadjáratot és harctéri előléptetést. A Tactica Imperialis általában megfelelő titulusokkal hivatkozik az ilyen rangokra; a Század Parancsnokokat például leginkább kapitánynak nevezik. A gyakorlatban viszont a Birodalmi Gárda olyan sok különböző világról származik, hogy a valós titulusok nagyban eltérhetnek. Az őrnagy, byzarr, hetman, lándzsavezér, főgondnok és a fő preator, mind nagyjából egyenértékű rang. Sok Birodalmi tiszt nagy megtiszteltetésnek tekintti, hogy ilyen pozícióból szolgálhatja a Császárt. Mások viszont csak egy újabb lépcsőfoknak tekintik a hatalomhoz, hírnévhez, becsülethez vagy a hőshöz méltó halálhoz vezető úton.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Század Parancsnok (Company Commander)	4	4	3	3	3	3	3	9	5+
Veterán (Veteran)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Veterán Nehézfegyveresek (Veteran Weapons Team)	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

Speciális szabályok

Rangidős Tiszt (Senior Officer): A Század Parancsnok (Company Commander) körönként 2 parancsot adhat ki. 12"-es parancsnoki zónával (command radius) rendelkezik. A Század Parancsnok (Company Commander) a lent leírt *Döntsétek Le! (Bring it Down!)*, *Lőjetek a Célpontomra! (Fire on my Target!)* és a *Vissza Harcolni! (Get Back in the Fight!)* parancsokat és a Szakasz Parancsnokág (Platoon Command Squad) bejegyzésénél leírt *Első Sor Tűz!*, *Második Sor Tűz! (First Rank FIRE!, Second Rank FIRE!)*, *Fedezékbe! (Incoming!)* és *Mozgás! Mozgás! Mozgás! (Move! Move! Move!)* parancsokat képes kiadni.

Döntsétek Le! (Bring it Down!)

Az ellenséges hadi gépezetek (és szörnyetegek) elsődleges fontosságú célpontok a parancsnokok számára, akik teljesen tisztában vannak vele, hogy milyen pusztítást tudnak véghezvinni.

Ha a parancs sikeresen ki lett adva, akkor válassz ki egy ellenséges járművet (vehicle) (vagy jármű osztagot [vehicle squadron]) vagy szörnyet (monstrous creature) (vagy szörny osztagot [unit of monstrous creatures]), amelyek láthatóak a tiszt (officer) számára. Az osztag, amelyikre ráparancsoltak azonnal ráló a célpont osztagra és a fegyvereiket ikercsoltnak (twin-linked) tekintik.

Lőjetek a Célpontomra! (Fire on my Target!)

Különböző orbitális rendszerek és célzó berendezések, vagy egyszerűen egy pártávcső segítségével a tisztek az ellenség gyenge pontjai felé irányítják a tüzerőt.

Ha a parancs sikeresen ki lett adva, akkor válassz ki egy ellenséges osztagot, amely látható a tiszt (officer) számára. Az osztag, amelyikre ráparancsoltak azonnal ráló a célpont osztagra. A lövéseik ellen tett sikeres fedezék mentőket (cover save) újra kell dobni.

Vissza Harcolni! (Get Back in the Fight!)

Egy menekülő osztag összeáll és visszamegy harcolni, mert jobban félnek a parancsnokuktól, mint az ellenség fegyvereitől.

Ezt a parancsot csak olyan osztagnak lehet kiadni, amely visszavonul (falling back) vagy földre vetette magát (go to ground). Ha a parancs sikeresen ki lett adva, akkor az osztag, amelyikre ráparancsoltak azonnal összeáll, ha éppen visszavonult (falling back) (még, akkor is, ha erre normál esetben nem lenne képes az elszorított veszteséget, az ellenség közelsége, stb. miatt) vagy visszaáll normális helyzetébe (ha földre vetette magát [go to ground]). Ennek eredményeképpen az osztag, amelyre ráparancsoltak normálisan lőhet és rohamozhat ebben a körben.

Tanácsadók

Regimental Advisors

A Birodalmi Gárda parancsnokait egy sor szolga, segéd és specializált tanácsadó is segíti, akik tartják a kapcsolatot a sereg többi részével.

Az Asztropaták például bolygóközi kommunikátorként szolgálnak a Gárdában. Képesek ugyanis továbbítani és fogadni rejtett parancsokat és más bizalmas információkat. Továbbá sokuk rendelkezik a jövőbelátás képességével is. Ennek megfelelően az ilyen pszi használókképesek ellátni tanácsokkal a Birodalmi Gárda tisztjeit arról, hogy hogyan tudnák a legjobban irányítani a csapataikat. Az Asztropatákat könnyű felismerni a csuklyás köpenyeikről és a mély, üres szemüregeikről. A legtöbbjük vak és sokuk a Lélek Kötés megterhelő rituáléja folyamán veszítette el a látását; viszont a megnövelt pszi képességeik általában kárpótolják őket a szemük világáért..

A Birodalmi Gárda Parancsnokainak azon kísérletei, hogy rövid távú tüzérségi támogatást irányítsanak, könnyen katasztrofális veszteségeket okozhatnak a seregeik soraiban. Habár az elvesztett élet sajnálatos, az elpazarolt lőszer elfogadhatatlan. A Lövegmeistereket ezért csatolják a Parancsnoki osztaghoz. Ezek a tüzérségi specialisták ugyanis rendelkeznek minden olyan eszközzel, amelyek alkalmasak specifikus célpontok pontos bemérésére. A Lövegmeister folyamatos összeköttetésben van a lövegkezelő társaival és közli velük az ellenséges erők helyzetét, olyan pontos és halálos bombázást zúdítva az ellenségre, amely másképpen nem lenne lehetséges.

Általános eljárás, hogy egy Flotta Tiszt tartsa a kapcsolatot a földi parancsnokokkal. A Flotta Tisztek büszke, maguknak való és szigorú emberek, akik Birodalmi Bombázókkal és akár orbitális pályán keringő csatahajókkal is kapcsolatban állnak. Habár a Birodalmi Flotta teljes erejét nem lehet bevetni, a rendelkezésre álló tüzérő bőven elegendő ahhoz, hogy megzavarja az ellenség utánpótlási vonalait, arra kényszerítve őket, hogy fedezékbe vonuljanak a fentről alászálló pusztítás elől. Az ilyen akciók késleltetik az ellenséges utánpótlás hadba állását, megengedve a Birodalmi Gárdának, hogy egyesével pusztítsa el az ellenség egységeit.

Nem minden specialista, aki a Parancsnoki osztag része szolgál tanácsadóként. A Testőrök például harcedzett veteránok és az ezred legeltökéltebb emberei közé tartoznak. Az, hogy egy katonát hogyan kapja meg ezt a posztot nagyban függ viszont az ezred kultúrájától. Vannak, akik születése óta védik mesterüket, mások több évnyi kiemelkedő szolgálat árán érdemelték ki. Csúpan egy feladatuk van, az, hogy megvédjék a Század Parancsnok életét, mindenáron. A Testőrök éppen ezért komor alakok, akik mindig készen állnak arra, hogy egy gyilkos pengéje vagy egy lövedék elé vessék magukat vezérük életének megóvása érdekében.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Asztropata (Astropath)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Lövegmeister (Master of Ordnance)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Flotta Tiszt (Officer of the Fleet)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Testőr (Bodyguard)	4	4	3	3	1	3	2	7	5+

Speciális szabályok:

Telepatikus relé (Telepathic Relay): Amíg az Asztropata (Astropath) életben van, a ddig hozzáadsz +1-et a tartalék (reserve) dobásaidhoz. Továbbá, ha bármely egységed alkalmazza az Átkarolás (Outflank) képességet, akkor újradozhatod azt a dobást, amely meghatározza, hogy melyik asztalszálon jön be az osztag.

Bombázás (Artillery Bombardment): Ez egy lövés, amit a Lövegmeister (Master of Ordnance) ad le a következő profillal:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Végtelen	9	3	Ordnance Barrage 1*

* Ha találatot (hit) dobsz, akkor a sablon 2D6"-et szóródik a „Hit” jelen lévő nyíl irányába. Ha egy nyilat dobsz, akkor a sablon 3D6"-et szóródik. Mindkét esetben, ha a Lövegmeister (Master of Ordnance) rálát a célpontra, akkor csökkentheti a szóródást a BS-e értékével. Ez a támadás nem hajtható végre, ha a Lövegmeister (Master of Ordnance) mozgott az előző mozgási fázisban (movement phase)

Tartalékok Feltartóztatása (Intercept Reserves): Amíg a Flotta Tiszt (Officer of the Fleet), addig az ellenfelednek le kell vonnia 1-et a tartalék (reserve) dobásaiból. Továbbá dönthetsz úgy, hogy újradozhatod az ellenfeleddel azt a dobást, amely meghatározza, hogy melyik asztalszálon jön be az az osztaga, amely az Átkarolás (Outflank) képességet alkalmazza.

Vigyázat! (Look Out – Arghh!): Amíg egy Testőr (Bodyguard) él, addig minden alkalommal, amikor a Parancsnoki osztag (Command Squad) sérülést szenved el, legfeljebb 2 sebet, ami a Század Parancsnokra (Company Commander) lett osztva, a Testőr(ök) (Bodyguard) ellen lehet lebonyolítani.

Komisszár

Commissars

A Komisszárok könyörtelen, de bátor emberek, a Birodalmi Hitvallás merev követői, akikben a Császár iránti hűségük felülír minden együttérzést, könyörületet vagy emberséget, amit a harcba vezetett embereik iránt érezhetnének. Mindenki fél tőlük és a körülöttük lévő legjava gyűlöli is őket, mert képesek szemrebbenés nélkül kivégezni bármely katonát vagy tisztet, aki kívánnivalót hagy maga után a harcmezőn. A Komisszár feladata ugyanis az ezred moráljának, fegyelmének és harci kedvének fenntartása és a gyávaság valamint az ostobaság megbüntetése. Az a tudat, hogy egy ilyen ember figyeli minden mozdulatukat nagyban megnöveli a Gárdisták figyelmét. Némely ezredben olyan híruk van, hogy dühétől jobban félnek a katonák tőlük, mint az ellenségtől.

Legalább egy ilyen felügyelőt rendelnek minden ezredhez, de a legtöbbnél több is lesz. Azonban az egyes ezredekkel ellentétben, akiket a mind a saját szülő bolygójukról válogatnak össze, a Komisszárokat a Schola Progeniumban nevelik fel. Ők azok, akik felügyelik az új ezredek toborzását, amelyek közül sokan olyan vad világokról származnak, ahol a harcosok fegyelmetlenek és csak a nyers erőt tisztelik. Az ilyen katonák tiszteletét ki kell érdemelni, így a Komisszárok mindig készen állnak arra, hogy demonstrálják a bátorságukat és képességeiket a harcban.

A Komisszárok élő példaként szolgálnak a katonák számára és ők az elsők, akik biztató nyugalommal kilőnek a lövészárokból egy ellenséges roham megfékezéséért. Meginthatatlanok és magabiztosak, a megalkuvást nem ismerő becsületkódexük és korrupció ellenességük pedig olyan tettekre sarkallja a katonákat, amelyekről korábban álmodni sem mertek volna.



A Fő Komisszárok vitézsége legendás és mesélnek olyan elhagyatott, demoralizált Birodalmi Gárda osztagokról, akiket egy ilyen hős vezetése bátor tettek végrehajtására ösztönzött. Ők az erő és a bátorság példaképei, ezzel természetes vezetőkké téve őket, akik arról ismertek, hogy képesek megfordítani a harc menetét és győzelemre vezetni a csapatokat akár a vereség széléről is.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Komisszár (Commissar)	4	4	3	3	1	3	2	9	5+
Fő Komisszár (Lord Commissar)	5	5	3	3	3	3	3	10	5+

Speciális szabályok

Önfejű (Stubborn): A Komisszárok (Commissar) felruházzák azt az osztagot, amelyikhez csatlakoztak, vagy amelyik részét képezik az Önfejű (Stubborn) szabállyal.

Kivégzés (Summary Execution): Ha a Komisszár (Commissar) osztaga elvét egy Morál tesztet, akkor a Komisszár (Commissar) kivégzi az osztag jelenlegi vezetőjét – ez a legmagasabb Ld-vel rendelkező modell az osztagban.

Ha két modell is ugyanakkora Ld-vel rendelkezik, akkor véletlenszerűen határozd meg, hogy melyik lesz kivégezve. Egy Komisszár (Commissar) (vagy Fő Komisszár [Lord Commissar]) sosem végzi ki magát vagy egy másik Komisszárt (Commissar) (vagy Fő Komisszárt [Lord Commissar]) – ezeket a modelleket hagyd figyelmen kívül, amikor azt nézed, hogy kit lehet kivégezni.

A kivégzett modellt azonnal le kell venni veszteségként, függetlenül a hátralévő sebpontjai számától. A szóban forgó osztag újradobhatja a Morál tesztet – ha ez a teszt is sikertelen, akkor az osztag visszavonul (fall back).

Egyedülálló Karakter (Independent Character) (Csak a Fő Komisszár [Lord Commissar])

Fegyelem Aurája (Aura of Discipline) (Csak a Fő Komisszár [Lord Commissar]): Minden baráti osztag, amely a Fő Komisszár (Lord Commissar) 6"-es körzetén belül van használhatja az ő 10-es Ld-jét bármilyen Morál- vagy Pinning teszthez és a parancsok által igényelt Ld tesztekhez.

Pszi Mester

Primaris Psyker

A Pszi Mesterek ritka és egyedülálló egyének, akik a Hipertér pusztító erejét használják arra, hogy lesújtsanak a Birodalom ellenségeire. Egy gondolattal képesek például olyan villámokat idézni, amelyek körbeveszik őket, és egy egyszerű mozdulattal pedig szabadjára tudják engedni ezeket az ellenfeleik felé, leégetve velük a húst a csontjaikról.

Titokzatosak és tartózkodóak, a Pszi Mestereket egyszerre csodálják és félik, de leginkább bizalmatlanok velük szemben a Birodalmi Gárda katonái. A jelenlétük némely parancsnoknak kimondottan elviselhetetlen és a legjobb esetben sem bíznak meg bennük. Viszont az a képességük, hogy le tudják küzdeni az ellenség varázslatait általában ellensúlyozza azt az ellenszenvet, amit a jelenlétük okoz.

A Pszi Mestert általában egy magas rangú tiszthez rendelik hozzá, aki képes a helyzettől függően irányítani a pszi használó erejét. A Pszi Mesterek olyan ritka fából készült bottal és fémekkel vonulnak harcba, amelyek képesek a viselőjük pszi energiáit áramoltatni. Egy pszi pedig képes a mentális erejét a pszi-reaktív botján keresztül fókuszálni és félelmetes fegyverré alakítani, amely túlvilági erővel fénylik és képes minden páncélon áthatolva kiszívni az életerőt áldozatából.

Az összes pszi használó közül, akiket az Inkvizíció megvizsgál, csak a legnagyobb mentális kitartással rendelkezőknek van némi esélyük arra, hogy Pszi Mesterré váljanak. Az ilyen harci pszik nem feltétlenül a legerősebbek a fajtájukból, de még így is pengeélen táncolnak a Császár szolgálata és az örök kárhozat közötti vékony vonalon. Minden alkalommal, amikor szabadjára engedik az erejüket azt kockáztatják ugyanis, hogy lecsapnak rájuk a Hipertér lakói; olyan démonikus lények, amelyek úgy vonzódnak a fényes pszi lelkekhez, mint az éjjeli lepkék a tűzhöz. Éppen ezért több biztonsági eszköz van beépítve a pszi felszerelésébe. Komplex Micro-áramkörök és neuron huzalok vannak hozzákötve a csuklyájában vagy gallérjában található pszi kristályokhoz, amelyeket arra használnak, hogy a többletenergiákat eloszlassák. Az ilyen óvintézkedések nemcsak a felszerelésükre vonatkozik, sokuk átesett bizonyos műtéteken, amelyek a megszállás veszélyét hivatottak csökkenteni – habár ugyanakkor csökkentik a pszi erejét is. Ha ezt összeadjuk a Pszi Mester évtizedes kiképzésével, akkor jó eséllyel képes megbirkózni pszi ellenségekkel és ellenállni a démoni megszállásnak. Azoknál, akik túl gyengének bizonyulnak, viszont még mindig ott van az utolsó óvintézkedés egy Komisszár füstölgő puskacsövének formájában.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Pszi Mester (Primaris Psyker)	4	4	3	3	2	3	3	9	5+

Speciális szabályok:

Egyedülálló Karakter (Independent Character), Psyker

A Saját Érdekben (It's For Your Own Good): Ha egy Pszi Mester elszenvet egy A Hipertér Veszélyei (Perils of the Warp) támadást, amíg ugyanabban az osztagban van, mint egy Komisszár (Commissar) vagy Fő Komisszár (Lord Commissar), akkor a pszit azonnal kivégzik és le kell venni veszteséggént.

Pszi erők:

Villámcsapás (Lightning Arc): Fókuszálva az elméjét a psyker képes egy adag villámot zúdítani az ellenfelére.

Ez egy pszi lövés a következő profillal:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	6	5	Assault 2D6

Fátyol (Nighshroud): A psyker behatol az ellenfele elméjébe és elrejtí magát és társait az ellenség elől.

Ezt az erőt a psyker Mozgási fázisának (Movement phase) elején lehet használni. Ha sikeres, akkor bármely osztag, amely a pszi használóra (vagy arra az osztagra, amelyikben éppen van) akar lőni, akkor annak először sikeres Ld tesztet kell tennie (a járművek 10-es Ld-vel rendelkeznek ebből a szempontból). Ha a teszt sikertelen, akkor az az ellenséges osztag nem lőhet abban a körben. Ez az erő a Primaris Psyker következő mozgási fázisának (movement phase) elejéig tart.

Techno Pap

Techpriest Enginseer

A Techno pap jelenléte elengedhetetlen a Birodalmi Gárda ezredeinek páncélozott részlegének a működéséhez. Az Adeptus Mechanicus személyzet a járművek gondnokaiként szolgálnak, felkészítve őket a harcra. Sokuk hord magával füstölőket és speciálisan előkészített olajokat, amelyekkel próbálják távol tartani az adat károsító hatásokat és megáldják az Emberiség járműveit a Gépisten nevében.

A harcmezőn a vörös köpenyes Techno papok erőpáncélt öltenek, hogy az megvédje őket, amíg a feladataikat végzik. A Techno papok e mellett a technológia misztikus tudását alkalmazzák, hogy megjavítsák Birodalmi Gárda sérült harci gépezeteit. Kizárólag a feladatra koncentrálnak és önszántukból belevetik magukat a harcba, ha egy fontos technológiai darab veszélyben van. Ellenfeleiket azonban kétkezes kulcs-fejszéikkel és hidraulikus szervo karokkal csapják agyon, amelyek ugyanolyan könnyedséggel emelnek fel egy hatalmas páncéllemezt, vagy zúznak össze egy emberi fejet.

A Techno papokat segíthetik a tevékenységeikben automatizált Szolgák – olyan hús és gépek keverékéből álló lény, amelyet csupán egyetlen feladat elvégzésére programoztak be. Több billiónyi ilyen agyatlan Szolga van a Birodalomban, sokuk a halálos atmoszférákban dolgoznak, ahol a módosíthatatlan emberi test hamar elenyészne. A Szolgákat még annyira sem tartják, mint a Szervo- Koponyákat, amelyeket általában a Császár egy tiszteletbeli szolgájának maradványaiból készítenek. A Szolgák igazából a bio-mechanikus életfajták legalja.



A Techno pap bionikus módosításainak mértéke egyenesen aránylik az Adeptus Mechanicusban töltött szolgálatának hosszával. A Marsi Kultusz legősibb tagjai már inkább gépek, mint emberek, akikben a hús és a vér már rég hideg fémre és hidraulikus olajra lett lecserélve.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Techno pap (Techpriest Enginseer)	3	3	3	3	1	3	1	8	3+
Szolga (Servitor)	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Speciális szabályok:

Az Ommissiah Áldása (Blessings of the Ommissiah): Ha a Techno pap talapzatkontaktusban van egy sérült járművel a lövés fázis folyamán, akkor megpróbálhatja megjavítani azt lövés helyett. Dobj egy D6-al és adj hozzá a dobáshoz +1-et minden szervo karral felszerelt Szolga után, amely az osztagban van. Ha a végeredmény 5 vagy több, akkor sikerült megjavítani a jármű mozgásképtelenségét vagy egy elpusztított fegyverét (a jármű tulajdonosa választja ki). Ha egy fegyver lett megjavítva, akkor az a következő lövés fázisban tud majd először lőni.

Agyzár (Mindlock): A Szolgák töredezett és módosított elméje gyengén teljesít, ha nincs folyamatosan felügyelve.

Ha nem egy Techno pap vezeti őket, akkor az olyan osztagoknak, amelyek Szolgákat tartalmaznak dobniuk kell D6-al minden saját kör elején. Ha az eredmény 1, 2 vagy 3, akkor az osztag nem mozoghat, lőhet vagy rohamozhat abban a körben, bár rendszeren fog harcolni a közelharcban, ha belekerülnek.

Felszerelés:

Szervo kar (Servo-arm): A szervo karokat harctéri javításokra vagy az ellenfél koponyájának összeroppantására is lehet használni, ha túl közel kerülnek.

A szervo kar egy extra közelharc támadást biztosít viselőjének, amelyet 1-es kezdeményezésnél és 8-as erővel kell megtenni. A szervo kar támadása ignorálja a páncélmentőket.

Birodalmi Pap

Ministorium Priest

Az Egyház Papjai fontos szerepet játszanak a Birodalmi Gárdában, spirituális útmutatásukat biztosítva a harctéren belül és kívül lévő csapatoknak egyaránt. Ezeknek a papoknak az a szent kötelessége, hogy segítsék a Császár seregeit. Példával járnak elől és szívesen válnak mártírokká a vér áztatta harcmezőkön, mivel ez a végső áldozat, amit elvárnak tőlük.

Már több Birodalmi Parancsnok is hálás volt egy pap erőteljes szónoklásának. A feltűzelő beszédjük ugyanis képes egy eretnek uralkodó elleni lázadásra sarkallni a népet vagy meggyőzni egy sereget arról, hogy tegyék le a fegyvereiket és adják meg magukat a Császár könyörületének – ami elkerülhetetlenül gyors és véres.

Az Egyház minden tagja magával visz egy rózsafüzért – a hit egy jelképét, amely majdnem olyan erőteljes, mint a szent Aquila. A vérszomjasabb Birodalmi Papok a harc forgatagában prédikálnak, alátámasztva szent beszédeiket tisztító tűzzel és lánckardok üvöltésével.

A Birodalmi Papok biztosítják azt, hogy a csapatok kellően motiváltak legyenek ahhoz, hogy félelem nélkül elvégezzék feladatukat. Harcban a társaik hitéből merítenek erőt, amivel lesújtanak a Császár ellenségeire miközben az eltökéltség litániáit és a gyűlölet mantráit kántálva a közeli Gárdisták szívét és lelkét megtölti jogos gyűlölettel. Együtt ezután lerohanják mindazon eretnek erőket, amelyek a Császár ellen mertek szegülni, eltökélve, hogy megtisztítják a harcmezőt az ilyen szennytől.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Birodalmi Pap (Ministorium Priest)	3	3	3	3	1	3	2	7	5+

Speciális szabályok:

Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Igaz Düh (Righteous Fury): A Pap (Priest) és újradobhatja a rontott találati dobásokat közelharcban abban a körben, amelyikben rohamoztak. Az Igaz Düh (Righteous Fury) semmilyen hatással nincs az Behemótokra (Ogryn), akiket szimplán csak összezavar a Pap (Priest) retorikája, vagy a Ratlingokra, akiket túlságosan leköt a saját túlélésük.

Felszerelés:

Zsigerelő (Eviscerator): A Zsigerelő (Eviscerator) egy hatalmas, kétkezes lánckard, amely képes szörnyű sebeket ejteni élőlényeken és gépeken egyaránt.

A Zsigerelő (Eviscerator) erőkölnék (power fist) minősül, de egy extra D6-al dob páncélatütést.

Rózsafüzér (Rosarius): A Rózsafüzér (Rosarius) a hit egy jelvénye, amelybe egy erőteljes energia mező generátor van beépítve, amely megvédi viselőjét a sérülésektől.

A Rózsafüzér (Rosarius) 4+-os sebezhetetlenségi (invulnerable) mentővel ruházza fel viselőjét.

Szakasz Parancsnokság

Platoon Command Squad

A Birodalmi Gárda egy hatalmas harci gépezet, ahol még az alap katonai mozgások is több ezer ember mozgósítását jelenthetik. Ahhoz, hogy ezek a műveletek simán menjenek a Birodalmi Gárdának lépcsőzetes parancsnoki láncolata van. Az egyik első elem ebben a láncban a Szakasz Parancsnokság.

Azokat a tiszteket, akik a Szakasz Parancsnoksági osztagot vezetik több különböző néven is ismerik; hadnagy, tábornagy, és pajzs-százados csak néhány példa. A szerepük az, hogy biztosítsák azt, hogy a szakaszuk teljesíti a Század Parancsnok utasításait és elvégzi a feladatát. Sajnos viszont minden újonc tisztért, akik bátran vezeti az embereit az ellenség ellen van egy, aki meginog és tétovázik a harc hevében. Ezek az inkompetens egyének a felelősek megszámlálhatatlan élet elvesztegetéséért és az alkalmatlanságukat hamar meg is büntetik.

A Szakasz Parancsnokokat egy saját kezűleg összeválogatott csapat kíséri, akik segítenek nekik elvégezni a feladataikat. Némelyiküket a bátorságuk miatt választották és kiérdemelhetik azt a megtiszteltetést, hogy cipeljék a szakasz zászlaját. Másokat a technikai vagy egészségügyi tudásuk miatt választották ki. Néhányan pedig alkalmasnak találtattak a tiszti kiképzésre. Azok a katonák, akiket a Szakasz Parancsnoksági osztagba válogatnak be azonban nemcsak továbbítják a tiszt parancsait, hanem első kézből kapott vezetési tapasztalatot is szereznek maguknak.

Az ezredben lévő Szakasz Parancsnoksági osztagok száma nagyban eltérhet. Az ezred tiszti karának veszteségei miatt főleg olyan tisztelnél, akik szemtől szembe harcolnak az ellenséggel - a századoknak mindig újra kell rendeződniük jóformán napi szinten. Így nem meglepő, hogy sok Szakasz Parancsnok a sorkatonák közül került ki, ugyanis a harctéri előléptetések szükségesek ahhoz, hogy a parancsnoki lánc töretlen maradjon.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szakasz Parancsnok (Platoon Commander)	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
Gárdista (Guardsmen)	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Nehézfegyveresek (Heavy Weapons Team)	3	3	3	3	2	3	2	7	5+

Speciális szabályok

Junior Tiszt (Junior Officer): A Szakasz Parancsnok (Platoon Commander) körönként 1 parancsot adhat ki. 6"-es parancsnoki zónával (command radius) rendelkezik. A Szakasz Parancsnok (Platoon Commander) a lent leírt *Első Sor Tűz!*, *Második Sor Tűz!* (*First Rank FIRE!*, *Second Rank FIRE!*), *Fedezékbe!* (*Incoming!*) és *Mozgás! Mozgás! Mozgás!* (*Move! Move! Move!*) parancsokat képes kiadni.

Első Sor Tűz!, Második Sor Tűz! (First Rank FIRE!, Second Rank FIRE!): A Gárdisták végzetes sortűzet engednem szabadjára a lézer karabélyaikból a tiszt parancsának tempójában.

Ha a parancs sikeres, akkor az osztag, amelyikre ráparancsoltak azonnal rálő bármely látható ellenfélre. Ha az ellenfél legfeljebb 12"-re van, akkor a lézerkarabéllyal (lasgun) lövő modellek 3 lövést adhatnak le fejenként a szokásos kettő helyett. Ha az osztag nem mozgott a mozgási fázisában (movement phase), akkor 2 lövést is leadhatnak a lézerkarabélyaikkal (lasgun) egy legfeljebb 24"-re lévő ellenfélre a szokásos egy helyett.

Fedezékbe! (Incoming!): A tiszt megparancsolja az embereinek, hogy ássák be magukat és foglalják el a korábban kialakított lövészárkokat és készüljenek fel a rájuk zúdított tűzre.

Ha a parancs sikeres, akkor az osztag, amelyikre ráparancsoltak azonnal földre veti magát (go to ground). Az osztag, amelyikre ráparancsoltak a normál bónusz helyett +2-t kap a fedezék mentőjéhez (cover save). Megjegyzendő, hogy ez azt jelenti, hogy az osztag nem cselekedhet normálisan a játékosának következő körének végéig.

Mozgás! Mozgás! Mozgás! (Move! Move! Move!): A tiszt arra ösztönzi az embereit, hogy fussanak a célpontjuk felé, legyen az egy stratégiai pont vagy egy bunker.

Ha a parancs sikeres, akkor az osztag, amelyikre ráparancsoltak azonnal fut (run), de 3 kockával dobva és a legnagyobbat használva a távolság meghatározásához.

Felszerelés:

Szakasz Zászló (Platoon Standard): Amíg a zászló hordozója él, addig az osztagát úgy kell tekinteni, mintha eggyel több sebet okozott volna közelharcban a közelharc végeredmény kiszámolása szempontjából.

Gyalogsági Osztag

Infantry Squad

A Birodalmi Gárda szakaszai több tízfős osztagból állnak össze, akiket egy alsóbb rangú parancsnok, többnyire egy őrmester vezet harcba. Ezek a gyalogsági osztagok képezik a Gárda gerincét és minden elképzelhető feladatra alkalmazzák őket a területtartástól a kétségbeesett rohamokig.

A Birodalmi Gárda seregeit milliónyi ezred alkotja, amelyeket a Birodalom minden világról toboroznak. A Gárdistáknak nincs egységes egyenruhájuk; a harcosok azt öltik magukra, ami a szülővilágukra jellemző – az egyetlen felszerelés, ami közös mindegyikükénél, az a lézer karabély. Minden ezred harci képességét tükrözi az, hogy milyen világról és társadalomból származik.

A Birodalmi Gárdisták fegyelmezett harcosok, akikbe belenevelték, hogy az utolsó betűig kövessék a kapott parancsokat és az ellenséggel szemben pedig szilárdan álljanak és biztos célzással reagáljanak. Ha az őrmester parancsol, akkor a sorkatonák engedelmeskednek, és egyenes háttal emelik lézer karabélyaikat az ellenfél felé. Azoknak az ellenfeleknek, akik egy Birodalmi Gárda pozíciót akarnak megtámadni először túl kell élniük egy félelmetes lézer áradatot, amely képes a legeltökéletbb támadó kivételével minden rohamot megfordítani. A harcok kimenetele azonban gyakran áll vagy bukik a Gyalogsági Osztagok bátorságán és elszántságán, viszont ők is csak emberek. Egyenlő feltételek mellett esélyük sincs a sok idegen szörnyűséggel szemben, amivel meg kell küzdeniük. Ha ugyanis egy ilyen ellenfél közel kerül hozzájuk, akkor általában a Gyalogsági Osztagot lemészárolják.

Habár némely Gárdista erőteljes és specializált felszereléssel rendelkezik, a gyalogsági ezredek legnagyobb ereje mégiscsak a hatalmas és feláldozható létszámukban van. A Birodalmi Gárda ezredeinek összevont tűzereje ugyanis félelmetes ellenfelekké teszi őket, a kik képesek szinte bármilyen ellenfelet szétlőni. Ezernyi Gárdista rohama pedig képes maga alá temperni a legelítettebb és legveszélyesebb ellenfelet is.

Besorozottak

Bizonyos helyzetekben egy világ arra kényszerülhet, hogy növelje a kvótáját és több ezredet állítson ki valamely fenyegetés elhárítására. Egy bolygó kényszerülhet arra, hogy előrébb hozza a besorozást és olyan katonákat állítson hadirendbe, akiket máskülönben túl fiatalnak vagy tapasztalatlanak ítélték volna meg. Habár van hivatalos megnevezésük is, de a gyakorlatban mindenféle becenevet adnak nekik, viszont a leggyakoribb megnevezés a „Fehérpajzs”. Ez a név onnan származik, hogy a fiatalok nem viselhetnek semmilyen ezredazonosító jelölést, amíg ki nem érdemelték azt a harcmezőn. Az ilyen újoncok egyetlen ismertetője a sisakjukon lévő fehér csíkok. Buzgón vágyva arra, hogy bizonyítsanak, belevetik magukat a harc sűrűjébe. Az a néhány, aki túlélitalán egy napon „Gárdistának” neve zheti magát – ez viszont nem egyszerű előléptetés, hanem az újoncok szemében a felnőtté válás jele.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gárdista (Guardsmen)	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Őrmester (Sergeant)	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Nehézfegyveresek (Heavy Weapons Team)	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
Besorozottak (Conscript)	2	2	3	3	1	3	1	5	5+

Speciális szabályok

Összevont Osztagok (Combined Squads): A Gyalogsági Osztagok (Infantry Squad) (nem más gyalogsági egységek, mint például a Besorozottak (Conscript), Veteránok, Nehézfegyveresek (Heavy Weapons Team), stb.) képesek arra, hogy összevont osztagokat alkossanak. Az erre vonatkozó döntést a seregek felrakásakor kell meghozni. Ha a Birodalmi Gárda játékos úgy dönt, hogy ilyen módon hozza játékba a Gyalogsági Osztagok (Infantry Squad) csatlakozhatnak ugyanazon szakasz (platoon) egy másik Gyalogsági Osztagához (Infantry Squad). Például egy Gyalogsági Szakasz (Infantry Platoon), amely egy Szakasz Parancsnoksági osztagból (Platoon Command Squad) és három tízfős Gyalogsági Osztagból (Infantry Squad) áll dönthet úgy, hogy egy Parancsnoksági osztagként (Platoon Command Squad) és egy harmincfős Gyalogsági Osztagként (Infantry Squad) vagy egy Parancsnoksági osztagként (Platoon Command Squad) és egy tízfős és egy húsfős Gyalogsági Osztagként (Infantry Squad) száll harcba. Az összevont osztagok nem szállhatnak be olyan szállítójárművekbe, amely nem rendelkeznek elég hellyel a hozzá, hogy az egész összevont osztagot elszállítsák.

Ha úgy döntesz, hogy összevonsz bizonyos osztagokat, akkor onnantól fogva azokat egy osztagként kell kezelni. Az összevont osztagok nem válhatnak szét az eredeti osztagaikra a játék alatt.

Nehézfegyveresek

Heavy Weapons Team

Amíg a Gyalogsági osztagok tömegei sok ellenfelet képes leteperni a pusztá létszámukkal, addig Nehézfegyveresekre feladata a kegyelemdöfés bevitele. Minden Birodalmi Gárda ezred magában foglal valamilyen fajta mobil nehézfegyvert, főleg azok, amelyek limitált számban rendelkeznek páncélozott harci járművekkel. Félelmetes mennyiségű tüzert szabadjára engedve ezek a Nehézfegyveresek képesek az ellenség soraiból véres cafatokat csinálni egy szempillantás alatt.

Azokat a katonákat, amelyek valamiféle affinitást mutatnak a specializált fegyverek iránt összegyűjtik nehézfegyveres századokba. A Birodalmi Gárda nehézfegyvereit két ember kezeli; általában az egyik tüzel, a másik pedig újratölti a fegyvert.

Ritka az, ha az ezred teljes nehézfegyveres százada együtt harcol, mert az egyes csapatokat általában más századokhoz rendelik hozzá támogatásként. Egy tiszt felügyeletére bízva a Nehézfegyveresek az egyes osztagok tűzerejét növelik, lehetővé téve neki, hogy szembeszálljanak ellenséges gépezetekkel vagy többszörös létszámfölénnyel. Dedikált Nehézfegyveres Osztagokba szervezve a Nehézfegyvereseket –általában osztagonként hármat – lehetővé teszi, hogy ezt a koncentrált tüzert jobban irányíthassák. Egész páncélos oszlopokat lehet eltüntetni így egyetlen parancssal a hatalmas tüzernek köszönhetően.



Bizonyos osztagok mozsárgyúkat használnak, hogy robbanó tölteteket zúdítsanak olyan ellenséges osztagokra, amelyek egyébként hatótávolságon kívül lennének. A mozsárgyúk földhöz szegeznek az ellenfelet, amíg más Birodalmi Gárda osztagok lecsapnak rájuk. Más Nehézfegyveres osztagok inkább támogató jellegűek és nehéz bolterekkel vagy automata ágyúkkal vannak felszerelve, amelyek ledarálják a gyalogságot és darabokra szedik a szállítójárműveket. Amikor pedig a legnehezebb hordozható fegyverekkel vannak felszerelve, akkor a Nehézfegyveres Osztagok kiváló tankelhárítók. Az ilyen osztagok lézergyúkkal vagy krak rakétákkal vannak ellátva a nehéz páncélszerű célpontok és az idegen szörnyek ellen.

Speciális Fegyveres Osztagok

A legtöbb ezred fenntart egy dedikált támogató századot, hogy ellássa a gyalogsági szakaszokat olyan katonákkal, akik fel vannak szerelve és ki vannak képezve bizonyos specializált szerepek betöltésére. Ezek a hatfős osztagok lehetnek mesterlövészek, robbantási szakértők, harci műszerészek és ehhez hasonlóak. A mesterlövészek figyelőkkel működnek együtt, hogy felderítsék az ellenséges parancsnokot, a robbanószerrel felszerelt osztagok pedig erődítményeket pusztítanak el. A harci műszerészeket azonban különösen félik, mert halálos tűzcsóvával képesek kifüstölni a bunkereket.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nehézfegyveresek (Heavy Weapons Team)	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
Gárdista (Guardman)	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

Kiméra Páncébzott Szállító

Chimera Armoured Transport

A Kiméra a Birodalmi Gárda leggyakrabban használt páncélozott szállítójárműve. Ezek a mindenütt jelenlévő járművek felettebb strapabíróak és praktikusak, képesek lévén egy sor támogató fegyver viselésére. A páncélozott belsejéből pedig a benne lévő Gyalogsági Osztág használhatja az oldalán elhelyezett lőréseket, hogy halálos tüzet zúdítson az ellenségre, amíg ők védve vannak a választűztől.

A Kimérák a Birodalmi Gárda nagyságának erőteljes jelképei és tömérdek felszereléssel vannak ellátva, többek között keresőlámpákkal az ellenség felkutatására és hatalmas buldózer lapátokkal, hogy megtisztítsák az utat a nehezebb tankok előtt. A különböző szkennerjeivel és kommunikációs rendszereivel pedig kiváló mobil harci központ is, ahonnan a Birodalmi Gárda tisztjei irányíthatják csapataikat.

Az évezredek alatt a Kiméra több formában is napvilágot látott, bizonyítva megbízhatóságát és értékét minden alkalommal. Nagyon sokoldalú jármű, amely képes a legtöbb ellenséges környezetben üzemelni és kételtűségük miatt át tudnak kelni a sekélyebb folyókon és mocsarakon. Sok ellenfél pusztult már el azért, mert azt hitte, hogy ezek a természetes akadályok megvédik az oldalsó szárnyait, de azon találta magát, hogy Birodalmi Gárdisták sorai, megtámogatva a Kiméra gyalogság ellenes fegyverzetével, szállnak ki egyenesen a serege szívébe.



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

Transzport: A Kiméra (Chimera) 12 modell szállítására képes.

Lőrés: Legfeljebb 5 modell lőhet ki a Kiméra (Chimera) felső nyílásából. Valójában legtöbbjük a Kiméra (Chimera) oldalába épített lézer karabély lőállásokból tüzelnek, de az egyszerűség kedvéért úgy vesszük, mintha minden lövés a felső nyílásból érkezne.

Beszállási pont: A Kiméra (Chimera) egy hátsó beszállási ponttal rendelkezik.

Speciális szabályok

Kételtű (Amphibious): A Kiméra (Chimera) minden vizes terepet tiszta terepnek tekint mozgás közben.

Mobil Parancsnoki Jármű (Mobile Command Vechicle): A Kimérában (Chimera) ülő tiszt (officer) kiadhat parancsokat más osztagoknak. A távolságot és rálátást mérheted a Kiméra (Chimera) bármely pontjától.

Veteránok

Veterans

A Birodalmi Gárda ezredei gyakran kényszerülnek arra, hogy folyamatosan felőrlődve harcoljanak éveken vagy akár egy évtizedeken keresztül. Az idő előrehaladtával így minden század egyre kisebb méretűre zsugorodik, ahogy veszteségeket szenved el. A túlélők viszont a Gárda legkeményebb katonái, mivel a harctéri kiképzésüket tovább csiszolta a háború tüze, így olyan harcosokat hozva létre, akik megtanultak halálos hatékonysággal ölni és harcolni. A Veteránok a Birodalmi Gárda kemény magja, az elsők a rohamban és az utolsók a visszavonulásban.

A Veteránok született túlélők. Átvészelték már rajtaütéseket, átkeltek aknamezőkön és tucatnyi ellenféllel küzdöttek meg és megélték a másnapot. A túlélésük a rájuk néző veszélyek ellenére ékes bizonyítéka a harci képességeiknek és a túlélési ösztöneiknek. A legerősebb és legképzettebb Birodalmi Gárda ezrednek képesek átvészelni az egyes hadjáratokat relatív sértetlenül. Ezek a legendás ezrednek ezért hatalmas hírnévvel rendelkeznek és egész századaik állnak ilyen harcedzett katonákból. Ez azonban elég ritka eset és bizonyos szörnyű hadjáratok után néha nem marad más egy ezredből, mint egy osztagnyi harcedzett Veterán, akik túléltek ott, ahol a társaik elbuktak. Az ilyen osztagokat nagyobb ezredhez rendelik hozzá, ahol abban reménykednek, hogy hamar beilleszkednek és a képességeik ráragadnak a kevésbé tapasztaltakra. Ezek a Veteránok ugyanis meglehet, hogy nem ugyanarról a világról vagy ezredből származnak és így könnyen ismertethetnek meg új harci taktikákat és harci hozzáállást a befogadó ezredükkel.



Habár a Veterán osztagok technikailag még mindig ugyanannak a merev parancsnoki struktúrának a részei, mégis akkor a leghatékonyabbak, ha egy kis szabad kezet kapnak. Hasznos harci tapasztalatokat oszthatnak meg ugyanis társaikkal és alkalmazhatnak olyan nem szokványos, de hatékony taktikákat – mint például a csapdák állítása -, amelyeket a *Tactica Imperialis* nem tanít.

Sok Veterán visel olyan fegyvert vagy felszerelést, amely nem a szokványos Gárdista kiszerelés közé tartozik. Egy extra gránát itt, egy sörétes ott nagyon sokat jelenthet egy élet-halál helyzetben. Az osztagok különböző módon jutnak hozzá ezekhez az eszközökhöz. Sokuk különleges kiképzést és ehhez illő felszerelést kapott egy adott harci szerep betöltésére. Néhányan „kikölcsönözték” a raktárból, mások pedig harci trófeaként szereztek egy halott ellenségtől.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Veterán (Veteran)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Veterán Őrmester (Veteran Sergeant)	3	4	3	3	1	3	2	8	5+
Veterán Nehézfegyveres (Veteran Heavy Weapons Team)	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

Felszerelés:

Csapdák (Snare Mines): Az előretolt felderítőként szolgáló Veterán osztagok gyakran visznek magukkal csapdákat. Ezek általában egy kábító gránátból és egy mozgásérzékelőből áll. Ezek képesek megzavarni a közeledő ellenfeleket, sebezhetővé téve őket egy ellentámadással szemben.

A csapdákkal (snare mines) felszerelt osztagokat úgy kell kezelni, mintha rendelkeznének védelmi (defensive) gránátokkal.

Fegyenc Légiósok

Penal Legion Troopers

A fegyenc légiók a galaxis söpredékéből állnak. A soraikat azokból a katonákból töltik fel, akik valamilyen főbenjáró bűnt követtek el és az ítélet szerint életfogytiglani szolgálatot kaptak. Kiszedve a celláikból valamilyen képesség vagy ösztön miatt, ez a söpredék alkotja a Birodalmi Gárda legvérengzőbb, leglobbanékonyabb és leginstabilabb csapatait.

Akiket a Fegyenc Légiókban való szolgálatra ítélték, azok rövid életük hátralévő részét ott töltik. Ezt az időt azonban hatalmas büntudattal kell leélniük, mert nem elég, hogy vétkeztek, de azzal még a Császárt is elárulták. A legtöbb Légiós éppen ezért harctéri kínhalállal próbál vezekelni bűneiért. Ritka esetben, ha egy fegyenc túléli a küldetését, akkor megkaphatja a Császár bocsánatát. Az ilyen katonákat felmentik büntetésük alól és visszatérhetnek a Birodalmi Gárda soraiba, és habár ez ezerévente csupán néhány alkalommal fordul elő, mégis ebbe az apró reménysugárba kapaszkodnak ezek az elveszett lelkek.

Az új Légiósokat kopaszra borotválják és a fejükre tetoválják az egység jelképét és robbanó gallérokat tesznek a nyakukra. Ezek fegyelmező jellegűek és arra szolgálnak, hogy eltántorítsák a rabot a szökéstől. A robbanásuk ereje befelé irányul, így nem tesz kárt a közelben állókban azt leszámítva, hogy bemocskolódnak vérrel. Így harcban a gallérokat a Fegyenc Felügyelő úgy robbantja fel, ha szükséges a fegyelmezés, hogy nem rombolja a környező csapatok morálját.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Fegyenc Légiós (Penal Legionnaire)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Fegyenc Felügyelő (Penal Custodian)	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

Speciális szabályok

Felderítők (Scouts), Makacs (Stubborn)

Zsiványok (Desperadoes): A Fegyenc Légiósok kemények és leleményesek, mivel már sok rázás helyzetet éltek túl. Dobj D6-al minden Fegyenc Légiós osztag (Penal Legion squad) után, ami a seregben van, hogy megtudd az adott osztag különleges képességeit.

D6 Eredmény

- 1-2 **Fegyvermániások (Gunslingers):** A kétségbeesettség egy kis extra gyorsaságot kölcsönöz a Légiósoknak a harc bekövetkeztekor – a lézer karabélyaik (lasgun) Assault 2-es fegyverként kell kezelni Rapid Fire helyett.
- 3-4 **Pszichopáták (Psychopaths):** Ezek a Légiósok minden balhéba bele akarnak kerülni. Rendelkeznek az Ellentámadás (Counter-Attack), a Füge (Fleet) és az Ádáz Roham (Furious Charge) speciális szabályokkal.
- 5-6 **Késelők (Knife Fighters):** Aki tisztességtelenül él, az tisztességtelenül is harcol. Ezeket a Légiósokat úgy kell kezelni, mintha egy extra közelharci fegyverük lenne a normál felszerelésük mellett. Továbbá a közelharci támadásaik rendelkeznek a Hasítás (Rending) speciális szabállyal.

Behemótok

Ogryns

A Behemótok hatalmas termetűek és az erejük legendás az egész Birodalomban. A harci szerepük éppen ezért inkább a rohamokban rejlik, ahol a pusztító tömegük hatalmas előnyt jelent. Tucatnyi olyan sérülést tudnak ugyanis túlélni, amelyek képesek lennének egy átlagos embert azonnal ledönteni a lábáról, a kis kaliberű löszerek pedig egyszerűen lepattannak róluk. A Behemótok viszont bugyuta behemótok, akik minden fenyegetésre lehengerlő erővel reagálnak attól függetlenül, hogy ez szükséges-e vagy sem.

A Behemótok természetüknél fogva harciasak és az ostobaságuk miatt nem sokat érnek a kiképzéssel. Éppen ezért gyakran egyből szolgálatba állítják őket kiegészítő osztagokként. Számukra ugyanis a legtermészetesebb akció egy nehéz tárggyal az, hogy széttörjék azt az ellenfeleik fején. Éppen ezért az alapfelszerelésükként szolgáló Szaggató puska elég kemény felépítésűek, hogy ne essenek szét a közelharcban. Az elsütő mechanizmusuk továbbá tartalmaz egy limitálót, ami meggátolja, hogy a használó egyszerre lője ki az egész tárat – egy felettébb szórakoztató lehetőség, ami valószínűleg nagyon tetszene a Behemótoknak, de hamar lőszer nélkül hagyná őket.

Azon ritka egyedek, akik egy szikrányi önállóságot és intelligenciát mutatnak áteshetnek bizonyos műtéteken, amelyek arra a szintre emelik agyi kapacitásukat, hogy képesek legyenek megérteni az alapvető stratégiákat és taktikákat, ami kb. egy nyolcéves ember szintjének felel meg. Azokat, akik túlélnek Csontfejűeknek nevezik és büszkén vezetik a harcban Behemót társaikat.

A Behemótok gyűlölik a sötét és zárt helyeket, így gyakran kell átverni, vagy más módon „meggyőzni” őket arról, hogy szálljanak egy szállítójárműbe, például egy Kimérába. A ravasz Birodalmi Gárda tisztek azonban megtanulták, hogy hogyan csalják be a Behemótokat egy barátságos Gárdista egy adag élelmiszer segítségével a szállító járművekbe. Miután pedig a Behemótok a járműben vannak, bezárják mögöttük az ajtókat. Hálátlan feladat ez annak a szerencsétlen Gárdistának, aki akaratlanul is össze lesz zárva a Behemótokkal, ezekkel a bűzös, nagydarab lényekkel, akik nem sokat adnak a személyes higiéniára és hajlamosak a tengeri betegségre.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Behemót (Ogryn)	4	3	5	5	3	2	3	6	5+
Csontfejű Behemót (Ogryn Bone 'ead)	4	3	5	5	3	2	4	7	5+

Speciális szabályok

Makacs (Stubborn), Ádáz Roham (Furious Charge)

Testes (Bulky): A Behemótok nagy darabok és elég testesek. Minden Behemót modell 2 helyet foglal szállítási kapacitás szempontjából.

Felszerelés

Szaggató Puska (Ripper Gun): A szaggató puska (ripper gun) egy hatalmas automata sörétes, amelyet kimondottan a Behemótoknak fejlesztettek ki. Rövidtávon a sörétek akkora területet fednek be, hogy jóformán lehetetlen velük mellélőni.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"	5	-	Assault 3

Patkányok

Ratlings

A Patkányok olyan emberi gyökerekkel rendelkező abhumánok, akik karakterisztikusan alacsonyok és zömökök. Ezek a tulajdonságok silány harcosokat eredményez ugyan, de ettől függetlenül a Patkány világok hozzájárulnak egységekkel a Birodalmi Gárdához. A Patkányok azonban rendelkeznek néhány tulajdonságokkal, amelyek elengedhetlenné teszik őket a Birodalom számára; kiváló látással rendelkeznek ugyanis és a kis termetüknek köszönhetően sokkal könnyebben tudnak lopakodva mozogni a sűrű terepeken. Ezek az adottságok kiváló mesterlövészekké teszik őket és ezért pont így alkalmazzák őket a Birodalmi Gárdában.

Mint minden más abhumán ezred, a Patkányok is egy kimondott téren képesek hatékonyan teljesíteni és éppen ezért gyakran szokták megbontani az ilyen csapatokat, más parancsnok irányítása alá helyezve őket. Ugyan általában a katonák vicceinek alapját szolgálják, de nem egy Gárdista osztag köszönheti egy ilyen csapat fedező tűzésének az életét.

A kiváló lövészek mellett a Patkányok elsőrendű szakácsok is. Sok osztagban töltik be mindkét szerepet, mesterlövészként szolgálva a harcmezőn és a konyhát vezetve azon kívül. Az élelem iránti szeretetük közismert és gyakran „szereznek be” extra összetevőket sajátos étrendjükhöz. Az alacsony termetük ellenére ugyanis majdnem dupláját megeszik egy átlagos katona élelmiszer adagjának. Nem titkolt dolog, hogy bizonyos vállalkozó szellemű Patkányok a gyám ezredük más tagjaival is hajlandóak megosztani a szerzeményeiket. Bármi kapható náluk a közönséges cigarettától a legfinomabb italokig, ha az ember hajlandó fizetni érte. A Patkányok azonban nem korlátozzák a fekete piacukat az élelmiszerkészletekre, a veterán katonáknál gyakori, nem szabványos fegyverek is gyakran a „séf specialitása” címszóval kerültek hozzájuk.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Patkány (Ratling)	2	4	2	2	1	4	1	6	5+

Speciális szabályok

Beszivárgás (Infiltrate), Álcázás (Stealth)

Kemény Lovasok

Rough Riders

A Birodalmi Gárda az olyan világokról toborozza a Kemény Lovas ezredeket, ahol a harcosoknak bevett szokása lóhátról harcolni. Ezeken a bolygókon ugyanis a vad nomád törzsek tökélyre fejlesztették több évszázadnyi vérontás során a lovaglás művészetét. A Kemény Lovasok szülőviláguk sok szokását megtartják, például a rituális sebhelyeket és a nomád tetoválásokat. A hátasaik éppolyan szívósak és veszélyesek (és általában lobbanékonyak), mint a rajtuk ülő harcosok. Az ilyen lovakat az erejükért tenyésztik és sokuk kap bio-kémiai kezelést a harci potenciáljának növelésére. Mivel harci életre nevelik őket, ezek a hátasok nem futamodnak meg egykönnyen.

Még a Birodalmi Gárdában, a maga harci gépezeteinek tömkelegével is, van helye ezeknek a vad harcosoknak. A Kemény Lovas ezredeket néha egyben küldik a harcmezőre, főleg, hogy ha a terep alkalmatlan a járművek számára. Egy osztag képzett lovasság hatékony roham és harci egység tud ugyanis lenni, mivel képesek sokkal gyorsabban haladni a nehéz terepen, megmászni a kisebb emelkedőket és átugrani apróbb hasadékokon. Viszont sokkal gyakoribb az, hogy felosztják a lovas ezredeket és a Kemény Lovas osztagokat más gyalogsági ezredekhez rendelik hozzá, hogy ott felderítőként, járőrként és gyors reagálású csapatként szolgáljanak. Hozzá vannak szokva ugyanis ahhoz, hogy magukra vannak utalva, gyakran ellenséges vonalak mögött. Mivel képesek megélni a természetből, hosszú ideig tudnak tevékenykedni az ellenséges területen minimális alapellátmánnyal. Mivel pedig élő hátasokat használnak gépek helyett, ezért nincs szükségük sem üzemanyagra, sem karbantartásra és a járművekkel ellentétben nem olyan könnyű követni őket. Ezért gyakran az a feladatuk, hogy zavarják az ellenség mozgását különböző rajtaütésszerű támadásokkal.



A Kemény Lovasok mozgékonyasága és sebessége félelmetes ellenfélle teszi őket a harcmezőn, mert éppoly könnyen képesek egy rohamot vezetni, mint az ellenség oldalába kerülni. Több fajta fegyvert is viselnek, de kétséget kizáróan a leghalálosabb mindközül a robbanó fejes vadász lándzsájuk. Amikor megrohamozzák az ellenséges vonalakat, akkor ezeket a robbanó fegyvereket használják és csak utána váltanak pisztolyra és lézer karabélyra. Azokat az ellenfeleket viszont, akiket nem szegeznek lándzsáikra hamar maguk alá temetik a lovak patái.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kemény Lovas (Rough Rider)	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Kemény Lovas Őrmester (Rough Rider Sergeant)	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

Felszerelés

Vadász Lándzsa (Hunting Lance): A Kemény Lovasok hosszú vadász lándzsákkal vannak felszerelve, amelyek hegyénél olyan robbanóanyag van, amely képes minden páncélon áthatolni.

A Kemény Lovasok (Rough Rider) az első rohamuk alkalmával felhasználják a vadász lándzsáikat (hunting lance) és utána már nem lehet őket többet alkalmazni. Amikor közelharcba rohamoznak, akkor úgy kell kezelni őket, mintha energia fegyver (power weapon) lenne náluk és 5-ös erővel (Strenght) és kezdeményezéssel (Iniative) rendelkeznének. A vadász lándzsával (hunting lance) harcoló modellek nem kapna extra támadást a második közelharc fegyverük után.

Őrszemek

Sentinels

Az Őrszemek egyszemélyes, kétlábú járművek, amelyeket akkor alkalmaznak a Birodalmi Gárdában, ha olyan mozgékony járőrökre kellenek, akiknek nehéz terepen kell átmozogniuk, vagy ha gyors reagálású tűzerőre van szükségük. Az Őrszemek ugyanis erős felépítésűek és képesek olyan terepen is áthaladni, amely megakasztaná a nehezebb tankokat és páncélozott járműveket.

Főként felderítésre és könnyű gyalogság támogatására használva, a Felderítő Őrszemet sok Birodalmi Gárda ezred alkalmazza arra, hogy felderítse és elpusztítsa az ellenség összegyűlt erőit kockázatos rajtaütések és meglepetésszerű támadások során. Egy multi-lézer sorozat és egy izzó lángcsóva könnyen söpör el egy ellenséges csapatot. A Felderítő Őrszemeket továbbá kifinomult stabilizáló rendszerekkel szerelték fel, amelyek segítenek nekik abban, hogy a legnehezebb tereppel is megbirkózzanak. A csuklós lábaik lehetővé teszik nekik ugyanis, hogy csendben lopakodjanak a sűrű aljnövényzetben vagy a városok romjai között, ugyanakkor pedig képesek hatalmas sebességre szert tenni nyílt terepen.

Az Őrszemekből azonban kiváló frontvonalbeli egységek lesznek, ha extra páncéllal szerelik fel őket. A Páncélozott Őrszem lábait úgy módosították, hogy a kifinomult felfüggesztések helyett visszalökés csillapítókat építettek beléjük, így képesek a legnehezebb fegyvereket is képesek használni. A radart és más hasonló eszközöket felváltják az extra energia cellák és a hűtőrendszer, hogy a Páncélozott Őrszemek mobil nehézfegyver platformként működhessenek.



	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Felderítő Őrszem (Scout Sentinel) (Walker, Open-topped)	3	3	5	10	10	10	3	1
Páncélozott Őrszem (Armoured Sentinel) (Walker)	3	3	5	12	10	10	3	1

Speciális szabályok

Felderítő (Scout) (csak a Felderítő Őrszem [Scout Sentinel])

Átmozgás Terepen (Move Trough Cover) (csak a Felderítő Őrszem [Scout Sentinel])

Rohamosztagosok

Storm Troopers

A Rohamosztagosokat a galaxis minden pontjáról a Birodalmi hivatalnokok – mint egy bolygó helytartója vagy a Birodalmi Gárda vagy Flotta magas rangú tisztje - elárvult fiai közül toborozzák. Ezeket a kiváltságos árvákat a Schola Progeniumban nevelik fel. Itt megtanulják imádni a Császárt és megismertetik velük azokat a lehetőségeket, amikkel kiérdemelhetik háláját és visszafizethetik a Birodalom iránti tartozásukat, amiért felnevelték őket. A több évnyi kemény kiképzés az emberi tökéletesség csúcsára emelte mindegyikük elméjét, testét és képességeit. Ők alkotják a Birodalmi Gárda legjobb harci alakulatát. Könyörtelen, hivatásos gyilkosok, akiknek a harci képességei páratlanok a Gárdában..

Kiegészítve a magasabb rendű kiképzésüket, a Rohamosztagosok jobban vannak felszerelve az átlagos Gárdistánál. A jobb páncélzatuknak köszönhetően képesek ellenállni olyan tűzerőnek, amely helyben megölné egy hétköznapi katonát. A kifinomult lézerfegyverek pedig sokkal nagyobb pusztítást képesek végezni a hagyományos lézer karabélynál. Viszont az ilyen fegyverek megerősített csövet, kifinomultabb hűtőrendszereket és erősebb energia ellátást igényelnek, így sokkal nehezebb legyártani és karbantartani őket. Nagyon ritka az, hogy egy Rohamosztagoson kívül, akiket megtanítottak arra, hogy hogyan tartsák karban vagy építsék akár újra a felszerelésüket, bárki is a kezébe kapjon egy ilyen fegyvert.

A Rohamosztagosok folyamatosan vándorolnak egyik harcmezőről a másikra és a Birodalmi Gárda legtapasztaltabb osztagai közé tartoznak. Ritka az viszont, ha az egész rohamosztag ezred egy helyen harcol. Inkább egyes századokat küldenek, hogy erősítsék a jelen lévő Birodalmi Gárda erőket, olyan osztagokat szolgáltatva, amelyeket bárhol, bármikor és bármilyen helyzetben be lehet vetni. A kivételezettség és az elit státusz egy bizonyos fokú gyűlöletet kelt irántuk az átlagos Gárdisták szemében, ezért gyakran csak „Dicsőség Vadászoknak” nevezik őket, de bárki, aki látta őket bevetés közben elismeri, hogy méltóak hírnevükhöz.

A Rohamosztagosokat arra képezték ki, hogy titkos küldetéseket hajtsanak végre, vezessenek egy rohamot vagy szálljanak meg kulcsfontosságú létesítményeket. Képesek a fő sereg előtt beszivárogni az ellenséges területre és maximális felfordulást okozni. Gyakran dobják be őket az ellenség soraiba harc közben. Kiugorva alacsony a szálló repülőkből és ejtőernyővel leereszkedve már azelőtt elkezdnek tüzelni, hogy egyáltalán földet értek volna. A Rohamosztagosok úgy vágják keresztül magukat az ellenálláson, mint egy tornádó, a pontos lézer lövéseik pedig nem hagynak mást maguk után, csak hullák sokaságát.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Rohamosztagos (Storm Trooper)	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
Rohamosztagos Őrmester (Storm Trooper Sergeant)	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Speciális szabályok

Becsapódás (Deep Strike)

Különleges Hadművelet (Special Operations): A Rohamosztagosokat nem dobják csak úgy a harc sűrűjébe – mindig kapnak egy küldetést, ami túl fontos a hhoz, hogy másokra bizzák. Mielőtt felrakodnál, nevezd meg ellenfelednek, hogy melyik Rohamosztag (Storm Trooper) osztagod milyen küldetést kapott.

Felderítés (Reconnaissance): A Felderítő küldetés felruhazza a Rohamosztagosokat (Storm Trooper) a Felderítő (Scout) és az Átmozgás Terepen (Move Trough Cover) szabályokkal.

Légi Támadás (Airborne Assault): A Légi Támadás küldetés lehetővé teszi a Rohamosztagosoknak (Storm Trooper), hogy újra dobhassák a szóródás kockát (scatter dice), amikor becsapódással (deep strike) érkeznek.

Ellenséges Vonalak Mögött (Behind Enemy Lines): Az Ellenséges Vonalak Mögött küldetés felruhazza a Rohamosztagosokat (Storm Trooper) a beszivárgás (infiltrate) szabállyal és az első tüzelésüknél az osztag fegyverei Pinning-nek számítanak.

Felszerelés

Túltöltött Lézerkarabély (Hot-shot Lasgun): A túltöltött lézerkarabélyok egy erőteljesebb, külső energia cellát használnak. Ez lehetővé teszi a pokolpuskának, hogy egy sokkal erősebb és átütőbb lövést engedjenek útjára.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
18"	3	3	Rapid Fire

Harci Pszi Osztag

Psyker Battle Squad

A Harci Pszi Osztagok olyan Elítélt Psziből álló csapat, akik még nem fejezték be teljesen a kiképzésüket. Egy mindig éber Felügyelő által kísérve – erős akaratú egyének, akik védelmezőként, segítőként, és ha kell, kíméletes kivégzőként funkcionálnak – az ellenség felé vezetik ezeket az elítélteket, hogy ott a kollektív erejüket használva rontást és pusztulást hozzanak rájuk.

A Scholastica Psykana-i kiképzésük során a psziket megtanítják arra, hogy hogyan használják a természetes adottságukat. Több évtizednyi tanítás és gyakorlás szükséges azonban ahhoz, hogy képesek legyenek alkalmazni erejüket egy apró töredékét. Sokuk még nem áll készen arra, hogy merítsen a Hipertér erejéből a tapasztaltabb pszik segítségével nélkül. Néhányan sosem érik el a Primaris Psyker rangot, mert túlságosan visszahúzódóak és zavarodottak lesznek attól, amit a több évnyi, a Hipertérrel átítatott rémálmaikban láttak.

Egyedül ezek a pszik alig képesek irányítani az erejüket és ugyanakkora veszélyt jelentenek önmagukra és a társaikra, mint az ellenségre. Éppen ezért saját fajtájukkal rakják őket egy osztagba, mert akkor képesek valamiféle összpontosítást fenntartani. A Harci Pszi Osztag Elítélt Pszii olyannyira összehangolódnak, hogy már nem önállóan, hanem egyetlen összesített tudatként cselekednek. A harcban összesítik hatalmukat és olyan erőt hoznak létre, amely sokkal erősebb, mint azt bárki gondolni merné. A pszi erő felhalmozódását egy kórushoz hasonlítják; ahol egy pszi hangja nem hallatszódná, ott egy Harci Pszi Osztag képes egy harci tankot is elpusztítani.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Elítélt Pszi (Sanctioned Psyker)	2	3	2	3	1	3	1	9	5+
Felügyelő (Overseer)	3	3	3	3	1	3	2	9	5+

Speciális szabályok

Psyker (csak az Elítélt Psyker [Sanctioned Psyker])

Pszik Kórus (Psychic Choir): A Harci Pszi Osztag (Psyker Battle Squad) egy pszi számít pszi erők használatának szempontjából. Az irányító játékos bármely Elítélt Pszitől (Sanctioned Psyker) mérheti a pszi erők látószögét és hatótávolságát.

Végző Ítélet (Ultimate Sanction): Ha a Harci Pszi Osztag (Psyker Battle Squad) elszenved egy Hipertér Veszélyei (Perils of the Warp) támadást, akkor a mindig éber Felügyelő (Overseer) azonnal „megmenti” az érintett Pszii lelkét. Vegyél le D3 Elítélt Psziit (Sanctioned Psyker) veszteségként a támadás lejátszása helyett. Ha a Felügyelőt (Overseer) megölték, akkor minden Elítélt Pszi (Sanctioned Psyker) elszenvedi a Hipertér Veszélyei (Perils of the Warp) támadást.

Pszi Erők

Lélekvihar (Soulstorm): A pszii Hipertér energiával árasztják el ellenfeleiket, amelyekről lerohad a hús és a lelkük kitépődik a testükből.

Ez egy pszi lövés a következő profillal:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	*	D6	Assault 1, Large Blast

* A Lélekvihar (Soulstorm) ereje egyenlő az alkalmazó osztagban lévő Elítélt Pszii (Sanctioned Psyker) számával.

Akarat gyengítése (Weaken Resolve): A pszii kinyúlnak tudatukkal és félelmet keltenek ellenfeleik elméjében.

Ezt az erőt a Harci Pszi Osztag (Psyker Battle Squad) Lövési fázisában (Shooting phase) lehet használni. Válassz ki egy ellenséges osztagot, amely a Harci Pszi Osztag (Psyker Battle Squad) 36"-es körzetén belül van és rá is látnak. A kör hátralévő részében annak az osztagnak az Ld-je annyiival csökken, ahány Elítélt Pszi (Sanctioned Psyker) van az erőt használó osztagban (de legfeljebb 2-re csökken csak).

Leman Russ Harci Tank

Leman Russ Battle Tank

A Leman Russ a Birodalmi Gárda központi tankja és a páncélozott haderejének gerince. Hatalmas harci ágyúkkal és nehéz fegyverekkel felszerelve ezek az óriási behemótok megállíthatatlanul nyomulnak előre, halálos tüzerőt zúdítva mindenkire, aki az útjukba áll.

A Birodalmi Gárda évezredek óta használja a Leman Russ megbízható és könnyen karbantartható szerkezetét. Ugyan közel sem a legkifinomultabb jármű a Birodalomban, de a rugalmassága és az a képessége, hogy működik attól függetlenül, hogy mennyire tapasztalatlan a kezelőszemélyzete a galaxis legsikeresebb tankjává tette. A strapabíró és hatékony motorja szinte bármilyen üzemanyaggal képes üzemelni és folyamatosan tolja előre ezt a páncélozott óriást szinte minden körülmény ellenére.

A Leman Russ egy lassú bestia a Birodalmi Gárda más járműveihez képest. Viszont egyetlen másik hasonló méretű tank sem képes felvenni vele a versenyt tüzerő és kitartás szempontjából. A páncélja úgy lett kifejlesztve, hogy erős, időtálló és könnyen javítható legyen. A megerősített váz és a plasztacél lemezek pedig szinte minden támadásnak képesek ellenállni.



A Leman Russ belseje forró, szűkös és olyan hangos, hogy szinte semmit sem lehet hallani a motorok és a fegyverek hangjától. Legalább négy ember szükséges a kezeléséhez és még két ember kell akkor, ha oldalsó felfüggesztéseket is felszerelnek. Habár nem alapfelszerelés, ezek a felfüggesztések fontos kellékei a Leman Russnak és egy sor fegyverrel szerelhetők fel. Egy dedikált lövész kezeli mindegyiket és a fő ágyúval együtt pedig képesek minden ellenfelet porrá lőni.

Speciális Szabályok

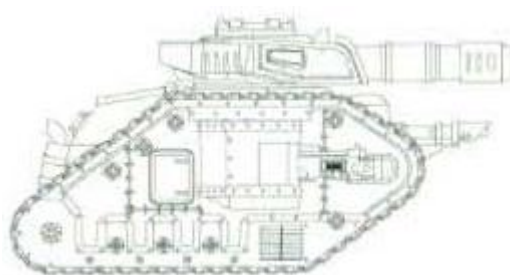
Hatalmas Óriás (Lumbering Behemoth): Ha a Leman Russ harci sebességgel (combat speed) mozgott vagy mozdulatlan volt, akkor lőhet a torony fegyverével minden egyéb fegyver mellett, amivel amúgy is lőhetne (még akkor is, ha a toronybeli fegyvere ordnance fegyver!). Viszont, ha a Leman Russ teljes gázzal (cruising speed) megy, akkor D6+6"-et mozoghat – dobod ki minden alkalommal, amikor ilyen sebességgel mozog.

	Típus	BS	F	S	R
Leman Russ Harci Tank (Leman Russ Battle Tank)	Tank	3	14	13	10
Leman Russ Kiirtó (Leman Russ Exterminator)	Tank	3	14	13	10
Leman Russ Pusztító (Leman Russ Vanquisher)	Tank	3	14	13	10
Leman Russ Elsőprő (Leman Russ Eradicator)	Tank	3	14	13	10
Leman Russ Romboló (Leman Russ Demolisher)	Tank	3	14	13	11
Leman Russ Büntető (Leman Russ Punisher)	Tank	3	14	13	11
Leman Russ Kivégző (Leman Russ Executioner)	Tank	3	14	13	11

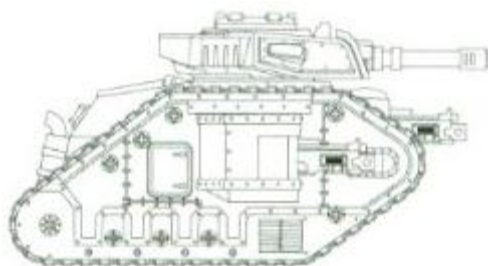
Leman Russ Harci Tank (Leman Russ Battle Tank)

A Leman Russ a leggyakoribb harci tank a Birodalmi Gárdában. A strapabíró kivitelezése kiállta az idő próbáját és így a a Birodalmi Gárda tisztek leginkább ilyen tankokat igényelnek a gyalogsági alakulataik mellé

Harci Ágyú (Battle Cannon): A harci ágyú a leggyakoribb felszerelése a Leman Russnak. A harci ágyú robbanó töltete egyaránt képes ellenséges gyalogságot és tankokat is elpusztítani.



Hatótáv	Erő	AP	Típus
72"	8	3	Ordnance 1, Large Blast



Leman Russ Kiirtó (Leman Russ Exterminator)

A Leman Russ Kiirtó egy gyakori változata az alap felépítésnek, amely képes olyan pusztító tűzerőt szabadjára engedni, amely ellen a gyalogságnak nincs túlélési esélye. A kiirtó automata ágyú gyors tüzelésű lövedékei ugyanolyan könnyen törik szét a gyengébb páncélzatú járművek páncélját, mint az emberi csontot.

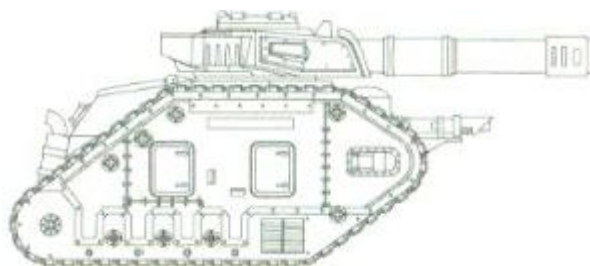
Kiirtó Automata Ágyú (Exterminator Autocannon): A kiirtó automata ágyú dupla csöve nagysebességű robbanótöltetek sorozatát engedi útjára.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
48"	7	3	Heavy 4, Ikercsatolt (Twin-linked)

Leman Russ Pusztító (Leman Russ Vanquisher)

A Leman Russ Pusztító egyre ritkábbá válik, mert a Pusztító harci ágyú előállításához szükséges tudás és technológia elveszett, amikor Tigrus iparvilágát lerohanták. A Pusztító ágyú nagy hatótávolsága és első lövésre való ölési hajlama a legtöbb parancsnok elsőszámú tankvadász választásává tette.

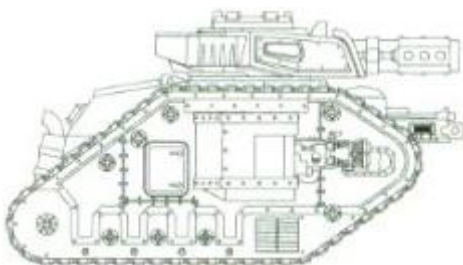
Pusztító harci Ágyú (Vanquisher Battle Cannon): A Pusztító egy speciális ágyút visel, amely tankelhárító lőszert használ.



Hatótáv	Erő	AP	Típus
72"	8	2	Heavy 1*

* A Pusztító harci Ágyú (Vanquisher Battle Cannon) lövései egy extra D6-al dobznak páncélatütést.

Leman Russ Elsöprő (Leman Russ Eradicator)



A Leman Russ Elsöprő kulcsfontosságú volt Khai-Zhan városi ütközeteiben. A lövedékei robbanó ereje elég ahhoz, hogy romba döntsen egy barikádot és a mögötte tartózkodó gyalogságot. A tankot azóta már több iparvilág is könnyen legyártja és az Elsöprőt az egész Birodalomban használják a gyalogság támogatására sűrű terepen.

Elsöprő Nova Ágyú (Eradicator Nova Cannon): Az Elsöprő nova ágyú olyan tölteteket lő ki, amelyek középpontjában egy instabil atommag van.

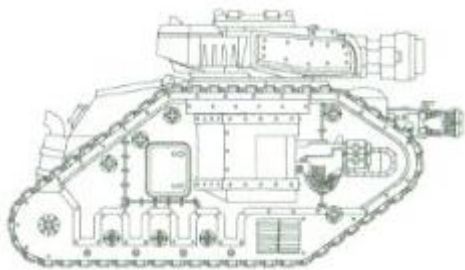
Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	6	4	Heavy 1, Large Blast*

* Nem tehetőek fedezékmentők (cover save) az Elsöprő Nova Ágyú (Eradicator Nova Cannon) által okozott sebek ellen.

Leman Russ Romboló (Leman Russ Demolisher)

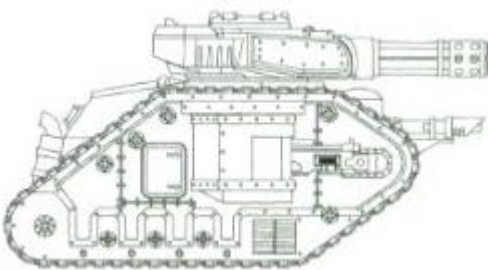
A Leman Russ Rombolót egyetlen céllal hozták létre: az ellenséges vonalak áttörésére. Egy rövid hatótávolságú, de pusztító erejű romboló ágyúval van felszerelve. Gyakran ostromtankként gondolva rá, a Leman Russ Romboló extra páncélzattal rendelkezik és egyenesen pusztító tud lenni ellenséges erődítmények ellen.

Romboló Ostrom Ágyú (Demolisher Siege Cannon): Rövid távú, de felettebb halálos, semmilyen páncél nem véd a Romboló ostrom ágyú erejével szemben.



Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	10	2	Ordnance 1, Large Blast

Leman Russ Büntető (Leman Russ Punisher)



A Leman Russ Büntető lemond a tankelhárító hatékonyságáról a megnövelt gyalogság elleni tűzerő javára. Kevés olyan tank van a Birodalmi Gárdában, amely annyi lövedéket tudna az ellenségre zúdítani, mint a Leman Russ Büntető.

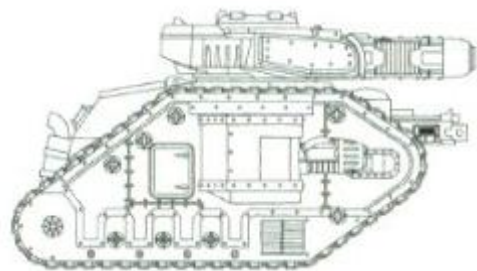
Büntető Gépágyú (Punisher Gatling Cannon): A Birodalmi Gárda fegyvertárának egy új darabja, a Büntető gépágyú gyalogság ellenes lövedékek záporát zúdítja az ellenfélre.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	5	-	Heavy 20

Leman Russ Kivégző (Leman Russ Executioner)

A Kivégző a Leman Russ egyik legrégebbi változata; az archívumok azt írják, hogy a Nagy Hadjárat alatt egész ezrednyi ilyen tankot küldtek hadba. Lassan, az évezredek alatt a plazma technológia megértése elveszett és a Kivégző most már egy ritka technológiai ereklye.

Kivégző Plazma Ágyú (Executioner Plasma Cannon): A Kivégző plazma ágyú egy plazma sorozatot enged útjára, amely még a legerősebb páncélzatú gyalogságot is eltünteti a föld színéről.



Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	7	2	Heavy 3, Blast

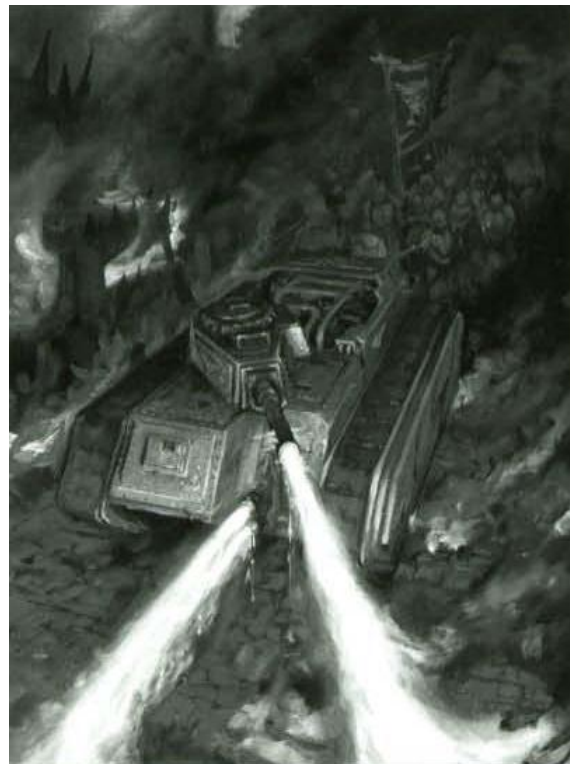
Pokolfajzat Láng Tank

Hellhound Flame Tank

A Pokolfajzat Láng Tankot arra fejlesztették ki, hogy kifüstölje az ellenséget a sűrű terepből. Egy olyan lángszóróval van ugyanis felszerelve, amely levegővel érintkezve meggyulladó anyagot lő ki. A lángok mindenhova utat találnak és hamuvá égetik azokat is, aki valamilyen fedezék mögött lapulnak.

Csak kevesen jelentkeznek önként arra, hogy egy Pokolfajzat személyzetének tagjai legyenek és ezek sem mindig a legstabilabb egyének. A kezelőknek gyakran fennhéjázó természetük van, imádják a hírnevet és gyakran mondogatják azt más Gárdistáknak, hogy „nem bírják a forróságot”. A harcban mindig a legnagyobb ellenséges koncentráció felé vezetik járművüket és aztán egy piromániás szenvedélyével égetik hamuvá őket.

A Kiméra alvázra alapozva, a Pokolfajzat nagyobb motorral rendelkezik a szállítótér helyett. A prométheum tartályok pedig vastagabb páncélzatot tettek szükségessé. A Pokolfajzat kivitelezésének sokoldalúsága több újradolgozást is eredményezett, amelyek egyre népszerűbbek a Birodalmi Gárdában.



	Típus	BS	F	S	R
Pokolfajzat (Hellhound)	Fast, Tank	3	12	12	10
Ördög Kutya (Devil Dog)	Fast, Tank	3	12	12	10
Méregfarkas (Bane Wolf)	Fast, Tank	3	12	12	10

Pokolfajzat (Hellgound)

A Pokolfajzat (Hellgound) félelmetes hírnévnek örvend és a látvány, a hogy egy ilyen szörnyű harci gépezet porrá éget egy ellenséges osztagot, képes félelmet kelteni ellenfelei szívében. Az ellenséges gyalogság az életéért menekül, ahogy a társaik halálsikolya és az égett testeik szaga tölti meg a levegőt.

Pokol Ágyú (Inferno Cannon): A Pokol ágyú fehéren izzó lángokat lő ki figyelemreméltó távolságra.



Hatótáv	Erő	AP	Típus
Template*	6	4	Heavy 1

* A pokol ágyú (inferno cannon) elsütéséhez helyezd úgy a sablont, hogy a szűk vége legfeljebb 12"-re van a fegyver csövétől és a szélesebb vége nincs közelebb a fegyverhez, mint a szűkebb vége. Utána a pokol ágyút (inferno cannon) úgy kell kezelni, mint minden más template-s fegyvert.

Ördög Kutya (Devil Dog)



Az Ördög Kutya a az elterjedtebb Pokolfajzat egy másik változata. Erőtelen melta ágyúkkal felszerelve az ördög Kutya képesek egyaránt széttépni a nehéz gyalogságot és a páncélozott tankokat. Tüzeléskor a fő fegyvere üvöltő hangot hallat, ahogy a levegő elpárolog körülötte, amely ordító robbanássá változik, amikor eléri célpontját.

Melta Ágyú (Melta Cannon): A melta ágyú egy rövid távú hő bombát lő ki, amely molekuláris összeomlást vált ki a célpontjából, olvadtszaggá változtatva azt.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	8	1	Heavy 1, Melta, Blast

Méregfarkas (Bane Wolf)

A Méregfarkast akkor használják, ha egy ellenség teljes megsemmisítésére van szükség. A célpontjaikat mérges gázokkal árasztják el, amely képes egy pillanat alatt szétbomlasztani minden élő szövetet.

Vegyí Ágyú (Chem Cannon): A vegyi ágyú olyan mérges gázokat lő ki, amelyek leégetik a húst a halálozati csontjairól.



Hatótáv	Erő	AP	Típus
Template	1	3	Heavy 1, Poisoned (2+)*

* A T értékkel (Toughness) rendelkező modelleket a Vegyi Ágyú (Chem Cannon) találatai mindig 2+-on sebzik.

Hidra Légvédelmi Löveg

Hydra Flak Tank

A Hidra Légvédelmi Löveg a Birodalmi Gárda elsődleges földi, mobil fegyvere az ellenséges repülőgépek ellen. Ha pedig egyszer bemérte a célpontját, akkor még a legtapasztaltabb pilóta is hiába próbál kitérni; senki sem kerülheti el a légvédelmi löveg dühét. A hatalmas lőszerkészlet és az automata töltőrendszer azt jelenti, hogy a Hidra gyors tüzelésű fegyverei szinte folyamatosan képesek ontani az áldást az ellenfélre, megtöltve az eget olyan robbanékony töltetekkel, amelyek átszakítják a könnyen páncélozott üzemanyag tartályokat és földre taszítják az ellenséges repülőgépet. Összekötve egy kalkulátor logikai-szellemmel, a Hidra jellegzetes négy automata lövege még a leggyorsabb célpontot is képes követni. Éppen ezért azok az ellenfelek félnek leginkább tőle, akik lemondva a nehéz páncélzatról, inkább a sebességükre és mozgékonyaságukra támaszkodnak védelem gyanánt.

Mivel több száz iparvilágon gyártják, a Hidra gyakori látvány a Birodalmi Gárdában, általában olyan osztagok mellé rendelve támogatásként, mint a páncélozott menetek, helyhez kötött tüzérségi állások és gyalogsági ezredek, akik önmagukban védtelenek lennének a bombázókkal szemben.

Ha a légi támadás veszélye nem áll fenn, akkor a Hidra kezelői könnyen alkalmazzák fegyvereiket a gyalogsági osztagok és könnyű járművek ellen. A Hidra által szabadjára engedett tüzerő egész alakzatokat képes megsemmisíteni egy szempillantás alatt. Az ellenséges gyalogság pedig úgy vágja ketté, mint kasza a búzát.



A Hidra tűzgyorsasága felér egy teljesen felszerelt harci tankéval. Amikor egy ellenséges osztagnyi sugárhajtású motor közeleg a Birodalmi frontvonal felé, akkor ő az, aki egymagában képes megfordítani a harc kimenetelét. Sok ellenséges gravitációs tank lelte már halálát a könnyörtelen tüztől. Ugyan képesek a harcmezőn cikázva kitérni a kisebb kaliberű löszereket, ütött az utolsó órájuk, amikor szembekerülnek a Hidrával.

	Típus	BS	F	S	R
Hidra (Hydra)	Tank	3	12	10	10

Felszerelés

Hidra Automata Löveg (Hydra Auttocannon): Arra kifejlesztve, hogy megsemmisítse az ellenséges repülőgépeket, a a Hidra maga a megtestesült halál a lebegő járművek számára.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
72"	7	4	Heavy 2

Automata Célzó Rendszer (Auto-targeting Systems): A lebegő járművek (skimmer) nem kapják meg a padlógázból (flat out) származó fedezékmentőjüket a Hidra lövései ellen. Hasonlóképpen, a motorok (bike) sem kapják meg a kilövésből (turbo-boost) származó fedezékmentőjüket a Hidra lövései ellen.

Ütegek

Ordnance Battery

Amikor a Birodalmi Gárda hadba vonul, akkor azt egy tüzérségi bombázás mennydörgő robaja mellett teszi. Dedikált tüzérségi századok több tucatnyi Ütegei lőnek szüntelenül, nagy távolságokra, földbe döngölve az ellenfelet a fő csapás előtt. Még a füst elülte előtt, megjelenik a gyalogság és megkezdí támadását mielőtt az ellenség magához térne a tüzérség által okozott pusztításból.

A Birodalmi Gárda összes ütege közül a legismertebb és legelterjedtebb a Baziliskusz. A Gárda más, önjáró tüzérségi gépezeteihez hasonlóan ők is teljesen mobilisek és képesek lépést tartani a gyalogsági előrenyomulásokkal, hogy hadba szálljanak egy pillanat alatt. Ezek a pusztító gépek nem tudják azonban helyettesíteni a harci tankokat, mert a gyengébb páncélzatuk és a nyitott vezető fülkéjük túl sérülékennyé eszi őket a rohamok vezetéséhez. E helyett a Baziliskuszt, mint minden más tüzérségi gépet, támogató szerepben alkalmazznak a frontvonalbeli egységek számára.

A Baziliskuszok viszonylag gyorsan tudnak újraszerveződni, tüzelni és újratölteni, a földrengető ágyújuknak pedig olyan a felépítése, hogy elég magas szöget tud bezárni ahhoz, hogy a lövedékét a harcmező felett átvélve eltalálja akár a rejtőző ellenséges egységeket is. Habár a földrengető ágyú pontossága elég limitált, ha így használják, de a Baziliskusz képes olyan távolságból tüzelni, hogy védve legyen az ellenséges visszatámadástól. A Baziliskusz erőteljes lövedékei egyaránt képesek járműveket és gyalogságot elpusztítani és a becsapódásuk előtti jellegzetesen éles hangot nem hiába félik a Császár ellenségei.



Sok hosszadalmas ostrom lett rövidre zárva a Birodalmi Gárda tüzérségi ezredei által, a nehéz lövedékek átszakítván a falakat és ledöntvén az erődöket. A Gárda jól fel van szerelve ilyen ostromok lefolytatására és kevés olyan bástya van, amely képes lenne ellenállni a Birodalmi Gárda legnagyobb fegyvereinek folyamatos tüzének.

	Típus	BS	F	S	R
Baziliskusz (Basilisk)	Tank, Open-topped	3	12	10	10
Medúza (Medusa)	Tank, Open-topped	3	12	10	10
Kolosszus (Colossus)	Tank, Open-topped	3	12	10	10
Griff (Griffon)	Tank, Open-topped	3	12	10	10

Speciális szabályok

Pontos Bombázás (Accurate Bombardment) (csak a Griff [Griffon]): A Griff könnyebb kiserelése nagyobb pontosságot tesz lehetővé neki.

Amikor egy Griff (Griffon) lő a nehéz mozsárágyújával (heavy mortar), akkor az őt irányító játékos dönthet úgy, hogy újradobja a szóródás kockát (scatter dice).

Felszerelés

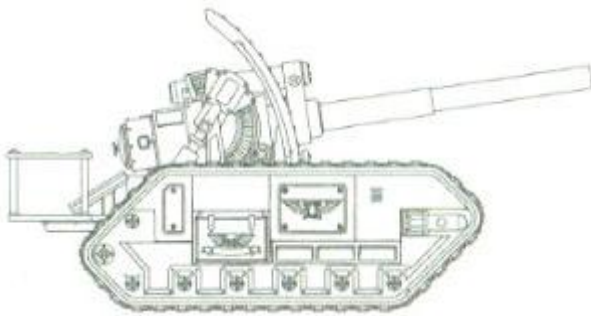
Zárt pilótafülke (Enclosed crew compartment): Néhány tüzérségi jármű, főleg azok, amelyek mérgez vagy veszélyes légkörű világokról származnak, fel van szerelve extra páncéllemezekkel a nyitott vezető fülke védelmére.

A Zárt Pilótafülkével (Enclosed Crew Compartment) fejlesztéssel felszerelt járművek már nem számítanak Open-toppednek.

Baziliszkusz (Basilisk)

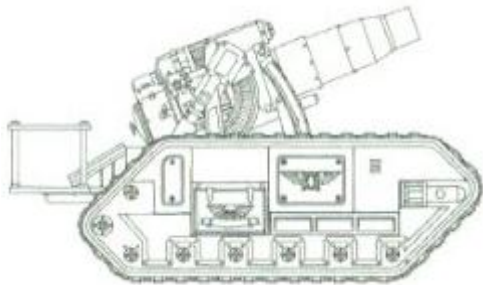
A Baziliszkusz egy mobil tüzérségi platform, amely egy hatalmas földrengető ágyúval van felszerelve – egy olyan hosszú csövű fegyverrel, amely akkora visszarúgással rendelkezik, hogy elsütéskor maga a föld is beleremeg. A Baziliszkusz akkor a leghatékonyabb, ha egy csapat ostromgép tagjaként alkalmazzák, de képes egyenesen is lőni az ágyújával a közeli célpontokra is pusztító hatékonysággal.

Földrengető Ágyú (Earthshaker Cannon): A Földrengető ágyúk gigászi, hosszú távú fegyverek, amelyek hatalmas lövegeket lőnek ki, amelyek képesek egy megerősített bunkert is porhalmazzá változtatni.



Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"-240"	9	3	Ordnance Barrage 1, Large Blast

Medúza (Medusa)



Más Birodalmi Gárda tüzérségi gépezetekkel ellentétben, amelyek magasan ívelve lövik át lövedékeiket egy vasfüggöny felett, a Medúza inkább egyenesen, és előbb-utóbb keresztül is, lő az ellenséges erődítmények felé. Ami a Medúzának hiányzik lőtávban, azt bőven pótolja a nyers pusztító erejével. Ha egy ellenséges erőd áttörésével bízzák meg, akkor a Medúza felszerelhető úgynevezett Bástya-törő lövedékekkel. Ezek a lövedékek feláldozzák a robbanási méretüket megnövelt lőtávért és jobb átütőerőért. Így felszerelve a Medúza képes egyetlen lövéssel romba dönteni egy ellenséges bunkert és minden ellenfelet, aki olyan ostoba, hogy benne tartózkodjon.

Medúza Ostrom Ágyú (Medusa Siege Cannon): Az ostrom ágyú az ellenséges védelem áttörésére kifejlesztett lövedéket használ.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	10	2	Ordnance 1, Large Blast

Bástya-törő Lövedék (Bastion-breacher Shells): A bástya-törő lövedékekkel felszerelt Medúza mindig a következő profillal lő:

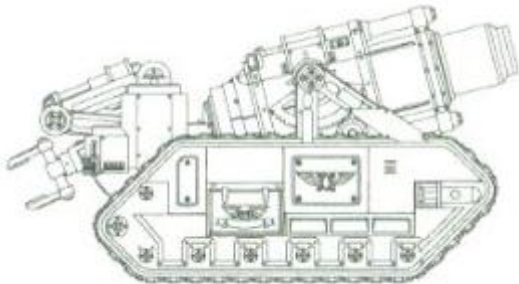
Hatótáv	Erő	AP	Típus
48"	10	1	Heavy 1, Blast*

* A bástya-törő lövedékek egy extra D6-al dobnak páncélatütést.

Kolosszus (Colossus)

A Kolosszus a Birodalom egyik legrégebbi és legtiszteltebb tüzérségi ütegeinek egyike. Ritkán látni őket, kivéve olyan kampányok során, ahol a hatalmas ostrom ágyúik kellenek az ellenséges pozíciók eltiprásához. A Kolosszus viseli a Birodalmi Gárdában használt legnagyobb mozsárágyút. A legtöbb Kolosszus töltet tömve van robbanóanyagokkal, amelyek olyan lökéshullámot hoznak létre becsapódáskor, amely porrá zúz mindent.

Kolosszus Ostrom Mozsárágyú (Colossus Siege Mortar): A Kolosszus ostrom mozsárágyúja olyan robbanó tölteteket használ, amelyek kifejezetten arra lettek kifejlesztve, hogy a védőket a saját védelmi épületük romjai temesse maga alá.



Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"-240"	6	3	Ordnance Barrage 1, Large Blast*

* A Kolosszus ostrom mozsárágyú nem lőhet egyenesen az ellenségre. Továbbá az általa okozott sebek ellen nem tehetőek fedezék mentők (cover save).

Griff (Griffon)



A Griff páncélozott fegyverhordozó a sokoldalú Kiméra alap egyik legújabb változata. A griffen lévő stabil platformról a kezelőszemélyzet figyelemre méltó tüzelési sebességet képes elérni a nehéz mozsárágyúval. A Griffet arra találták ki, hogy rövid és középtávú tüzérségi támogatást nyújtson.

Griff Nehéz Mozsárágyú (Griffon Heavy Mortar): A nehéz mozsárágyúk egyszerű tüzérségi fegyverek, amelyek magasan ívelve lövik ki lövedékeiket az ellenfél felé.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"-48"	6	4	Ordnance Barrage 1, Large Blast

* A Griff Nehéz Mozsárágyú (Griffon Heavy Mortar) nem lőhet egyenesen az ellenfélre.

Manticore Rakétavető

Manticore Rocket Launcher

A Manticore egy mobil rakétavető, amely hihetetlen távolságokon keresztül képes pusztító sorozatokat szabadjára engedni. Több fajta rakétával is felszerelhető, de a leggyakoribb még mindig a pusztító Vihar Sas rakéta – ezeknek az ősi ostromgépeknek a jelképes kisserelése. Ezek a rakéták halálos repesz-bombákkal vannak felszerelve, amely lehetővé teszi nekik, hogy nagy területen vigyenek végbe megsemmisítő csapást. Miután kilőtték őket, irtóatos sebességgel száguldanak a célpontjuk felé. Nem sokkal a cél előtt több rakéta leválik a fő robbanófejről mielőtt becsapódnának az ellenfelük soraiba pusztító robbanások formájában..

Hosszú és időigényes folyamat újratölteni a Manticore-t és éppen ezért ritkán látni őket dedikált tüzérségi ezredekén kívül. Habár felettébb erőteljesek, nagyon kiszámíthatatlanok is. Ha nem kapja meg ugyanis minden egyes rakéta gépszelleme a kellő áldásokat, akkor hajlamosak arra, hogy célt tévesszenek vagy fel se robbanjanak. Gyakoribb hiba az, hogy a Manticore fegyver rendszerei elromlanak és a rakétákat nem tudják kilőni. Nagyon ritka esetekben arról is hallani, hogy egy Manticore egyszerre lőtte ki az összes töltetét egy felettébb látványos robbanás kíséretében, amely képes egész seregeket elpusztítani.



Éppen ezért minden gép folyamatosan karban van tartva egy csapat Techno Pap által. Kivételes esetekben azonban egy Manticore hozzárendelhető egy Birodalmi Gárda gyalogsági vagy páncélozott ezredéhez. Sok Gárda parancsnok tisztában van a Manticore kiszámíthatatlan természetével járó kockázattal, de bevállalja, mert tudja, hogy ha csak egy Vihar Sas rakéta is telibe talál, akkor az egy egész tüzérségi osztag erejével ér fel.

	Típus	BS	F	S	R
Manticore	Tank	3	12	10	10

Speciális szabályok

Limitált Lőszer (Limited Ammunition): A Manticore Rakétavető (Manticore Rocket Launcher) általában 4 rakétát hordoz magával. Jegyezd fel minden alkalommal, amikor a Manticore tüzel. Miután 4 alkalommal lőtt, a Manticore felhasználta az összes lőszerét. Nem lehet újratölteni és így nem lőhet a játék hátralévő részében. Megjegyzendő, hogy a Manticore Rakétavető (Manticore Rocket Launcher) minden körben csak egy rakétát tud ellőni.

Felszerelés

Vihar Sas Rakéta (Storm Eagle Rockets): A Manticore Rakétavető (Manticore Rocket Launcher) halálos Vihar Sas Rakétákat (Storm Eagle Rockets) lő ki. Mindegyik rakéta több robbanó töltetet juttat az ellenséges alakulatok szívébe, félelmetes hatással robbanva fel.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"-120"	10	4	Ordnance Barrage D3*, Large Blast

* Dobjál minden alkalommal, amikor a Manticore Rakétavető (Manticore Rocket Launcher) tüzel

Halálcsapás Rakétavető

Deathstrike Missile Launcher

A Halálcsapás rakéták olyan pusztító erővel és hatótávolsággal rendelkeznek, amellyel egyetlen másik tűzérési gép sem képes versenybe szállni. Szilárd hajtóanyagú interkontinentális rakétákat lőnek ki, amelyek hatósugara több ezer kilométer. Viszont a Halálcsapás Rakétavető felettébb ritka látványokmanapság a Birodalmi harcmezőn, a hadrendbe állításukhoz szükséges logisztika miatt ugyanis gyakran hanyagolják őket más, mobilisebb tűzérési egységek javára. A méretük és pusztító erejük miatt csak akkor alkalmazzák őket, amikor egy kulcsfontosságú ellenséges célpont totális megsemmisítése szükségeltetik.

A Halálcsapás rakéták több fajta robbanó töltetet is képesek magukba fogadni, a biológiai méregtől egészen a specializált titán vadász rakétákig. A legritkább és legpusztítóbb mind közül a hírhedt örvény töltetek - olyan fegyverek, amelyeket a Technológia Sötét Korában alkottak meg és képesek megbontani a dimenziók közti határokat. Ezeket a tölteteket csak a legpusztítóbb háborúkban vetik be és csak akkor, ha a Segmentum Parancsnokság engedélyt adott rá.

Az összes közül a leggyakoribb töltete a Halálcsapás rakétáknak a plazma robbanófej. Ha egy ilyen hatalmas rakéta felrobban, akkor minden, ami a robbanási zónában van hamuvá válik egy szempillantás alatt. Nincs menekvés a félelmetes robbanás elől, mert az mindent, még az épületek is, romba dönti. Így felszerelve a Halálcsapás Rakétavető képesek egész seregek kiirtására.



	Típus	BS	F	S	R
Halálcsapás (Deathstrike)	Tank	3	12	12	10

Speciális szabályok

T- Mínusz öt perc a kilövésig...(T-Minus five minutes to launch...and counting): Előkészíteni a halálcsapás rakétát a tüzelésre hosszadalmas és időigényes folyamat, amely alatt a fegyver sebezhető az ellenséggel szemben. A Halálcsapás rakéta (Deathstrike missile) nem lőhető ki a játék első körében vagy akkor, ha a Halálcsapás Rakétavető (Deathstrike Missile Launcher) mozgott abban a körben. Amikor tüzelsz, dobj egy kockával és add hozzá a következő módosítókat:

Minden teljes kör (game turn), amit a Halálcsapás Rakétavető (Deathstrike Missile Launcher) a pályán töltött **+1**

Minden elpusztított fegyver (weapon destroyed) hatás, amit a Halálcsapás rakétára (Deathstrike missile) osztottak miközben a tüzeléshez készült elő **-1**

A Halálcsapás Rakétavető (Deathstrike Missile Launcher) elszenvedett bármilyen kábult személyzet (crew stunned) vagy megrendített személyzet (crew shaken) hatást az előző kör alatt **-1**

Ha az eredmény **6** vagy több, akkor ki lehet lőni a Halálcsapás rakétát (Deathstrike missile). Megjegyzendő, hogy egy természetes 6-os dobás esetén minden módosítótól függetlenül el lehet lőni a rakétát.

Megjegyzendő, hogy a Halálcsapás rakétát (Deathstrike missile) nem lehet elpusztítani egy elpusztított fegyver (weapon destroyed) hatással, csakis késleltetni. Hasonlóképpen a kábult személyzet (crew stunned) vagy megrendített személyzet (crew shaken) hatások sem gátolják meg a Halálcsapás rakéta (Deathstrike missile) kilövését.

Felszerelés

Halálcsapás Rakéta (Deathstrike Missile): Kevés fegyver képes akkora pusztítást végezni, mint a halálcsapás rakéta.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"- végtelen	10	1	Ordnance Barrage, Egy lövetű (One Shot), D3+3"Blast*

* A Halálcsapás rakéta (Deathstrike missile) nem lőhet egyenesen az ellenfélre. A fegyver változó robbanási mérettel (blast radius) rendelkezik. Miután meg lett határozva a rakéta végső pozíciója, jelöld meg valamivel és dob ki a robbanás méretét. Minden modell, amelyik a robbanás sugarán belül van el lett találva. Megjegyzendő, hogy nincs a robbanásnak középpontja (centre of blast) és a teljes 10-es erejét használja a páncéltűtésre. A Halálcsapás rakéta (Deathstrike missile) által okozott sebek ellen nem lehet fedezék mentőket (cover save) tenni.

Valkűr

Valkyre Assault Carrier

A Valkűr egy kétmotoros harci repülőgép, amelyet légi bevetéseknél használnak. Átsuhanva a harcmező felett a harc sűrűjébe viszi a szállítmányát és fedezettüzet biztosít addig, amíg a benne lévő katonák kiszállnak.

A Valkűr irányított hajtóműveket használ a függőleges fel- és leszálláshoz. Képes akár egyhelyben is lebegni, amíg a benne ülők köteleken leereszkednek. Bizonyos esetekben a Valkűr azonban nem képes elég lassan vagy elég alacsonyan menni ahhoz, hogy az utasai kiszálljanak a megszokott módon. Ilyen helyzetekben a katonák kiugorhatnak a jármű hátsó rámpájáról és ejtőernyőkkel érhetnek földet – ez viszont még a kiképzett és tapasztalt katonák számára is veszélyes tud lenni.

Miután eljuttatta a csapatokat a harcmezőre, a Valkűr feladata az, hogy fedezettüzet biztosítson. Nagy mennyiségű gyalogság elleni rakétákat hordoznak, amelyek képesek egész alakulatokat megsemmisíteni.

Vendetta (Vendetta Gunship)

A Valkűrt több féle fegyverrendszerrel is fel lehet szerelni és ezek közül az egyik változatot Vendettának nevezik. Több lézérágyú foglalát teszi lehetővé a Vendettának, hogy dedikált harci repülőként működhessen. Gyakran szervezik őket rajokba, amelyek kimondottan az ellenséges járművekre vadásznak.



	Típus	BS	F	S	R
Valkűr (Valkyrie)	Fast, Skimmer	3	12	12	10
Vendetta	Fast, Skimmer	3	12	12	10

Transzport: A Valkűr (Valkyrie) és a Vendetta 12 modell szállítására képes, de nem tudnak Behemótokat (Ogryn) szállítani.

Lőrés: Nincs.

Beszállási pont: A Valkűr (Valkyrie) és a Vendetta egy-egy beszállási ponttal rendelkezik az oldalán és eggyel a hátulján.

Speciális szabályok

Becsapódás (Deep Strike), Felderítés (Scout)

Ejtőernyős Bevetés (Grav Chute Insertion): Ha a Valkűr vagy a Vendetta (Valkyrie) padlógázzal ment (flat out), akkor is kiszállhatnak a benne ülők, de csak a következő módon. Jelölj ki egy pontot, ami felett a Valkűr (Valkyrie) vagy a Vendetta 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 (dangerous terrain) tesztet. Ha az osztag bármely tagját nem lehet elhelyezni, akkor az egész osztag elpusztul úgy, mint ahogyan az 1-2-es effektúknél a Becsapódás Sikertelenség (Deep Strike Mishap) táblázaton le van írva.

Felszerelés

Pokolcsapás Rakéták (Hellstrike Missiles): A Pokolcsapás Rakéták kemény hajtóanyagot kombinálnak robbanó töltetekkel.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
72"	8	3	Ordnance 1, Egylövetű (One Shot)

Többszörös Rakéta Kilövő (Multiple Rocket Pod): A Többszörös rakéta kilövők rengeteg repesz rakétát tárolnak magukban.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	4	6	Heavy 1, Large Blast

Pokol Rakéták (Hellfury Missiles): Minden Pokol rakéta gyúlékony anyagokat tartalmaz a rejtőzködő ellenfelek kifüstölésére.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
72"	4	5	Heavy 1, Egylövetű (One Shot), Large Blast*

* A Pokol Rakéták (Hellfury Missiles) által okozott sebek ellen nem tehető fedezék mentő (cover save).

Creed Várnagyúr & Kell Őrmester

Lord Castellan Creed & Colour Sergeant Kell

A fiút, aki később Ursakar E. Creedként, Cadia Várnagyuraként vált híressé a galaxisban, a 8. Cadiai Ezred katonái találták meg Kasr Gallan háború sújtotta romjai között. A fiú egy régi, kopott pisztolyt szorongatott a egyik kezében, a másikban pedig egy tépett, számárfüles könyvet, amelynek gerincén halványan a „De Gloria Macharius” volt olvasható. Ugyan gyenge volt az éhségtől, de a szemeiben erősen égett az eltökéltség és a Császárbá vetett hit tüze.

Lenyűgözve a katonákat a bátorságával, a fiatal fiút hamarosan be is sorozták egy Fehér Pajzs szakaszba. Itt ismerkedett meg a komor Creed a bőbeszédű katonával, Jarran Kell-el és azonnal kialakult köztük egy kötelék, amely azóta is kitart.

Creed mesteri stratégiának bizonyult, kombinálva az eltökélt védelmet villámgyors ellentámadásokkal. Született vezető volt, aki ugyanúgy képes egy szakaszt irányítani, mint egy egész sereget. Természetes fogékonyságot mutatott továbbá a taktikai parancsnoksággal kapcsolatban és olyan lángésznek bizonyult taktikák kialakításánál, amelyet már több nemzedék óta nem láttak a Birodalomban. Creed olyan intenzitást árasztott magából, amely engedelmességre ösztönözött mindenkit körülötte, jól kiegészítve a Cadiai katonák fegyelmezett természetét. Nem kellett sok idő és máris Cadia legsikeresebb elő parancsnokaként emlegették, és csakis a zalaacsony száma zása tartotta vissza pályafutását.

999.M41-ben a Káosz erőinek fondorlatos cselszövése következtében a Cadiai felső vezetőség több tagja is meghalt. Ilyen baljós esetekre létezett egy különleges katonai rang, Cadia Várnagyura, amely egy életre vagy a vészhelyzet végig szólt. Creedet a közkatonák jóformán egésze támogatta, a riválisai pedig egyesével léptek vissza a ki nevezéstől az egység érdekében és hamarosan az árva fiú irányította a egész Cadiai hadsereget.



Amíg Creed hallgató és kalkuláló, addig Jarran Kell éppolyan üvöltöző és maró természetű, mint bármelyik őrmester. Kell félelmetes harcos és Creed jobb keze. Megbízható társ, aki elismeri, hogy Creed Cadia legjobb esélye a túlélésre az elkövetkezendő sötét időkben. Kell élete céljává tette, hogy megvédi Creedet és már jó pár sebhellyel tudja ezt bizonyítani. Kell ritkán hagyja el Creed oldalát; az erőteljes és felerősített hangja elnyomja az ellenség harci üvöltéseit és biztosítja, hogy Creed parancsait mindenki kövesse a harc hevében.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ursakar Creed	4	4	3	3	3	3	3	10	4+
Jarran Kell	4	4	3	3	2	4	2	8	4+

Speciális szabályok (Creed)

Taktikai Zseni (Tactical Genius): A felrakás (deployment) alatt válassz ki egy gyalogsági (infantry) vagy jármű (vehicle) osztagot a seregedből. Az az osztag megkapja a Felderítők (Scouts) szabályt a csata idejére.

Fővezér (Supreme Commander): Creed legfeljebb 4 parancsot képes kiadni minden körben. 24"-es parancsnoki zónával (command radius) rendelkezik. Creed a Század Parancsnokságnál (Company Command Squad) leírt *Döntsétek Le! (Bring it Down!)*, *Lőjetek a Célpontomra! (Fire on my Target!)* és a *Vissza Harcolni! (Get Back in the Fight!)* parancsokat és a Szakasz Parancsnokág (Platoon Command Squad) bejegyzésénél leírt *Első Sor Tűz!*, *Második Sor Tűz! (First Rank FIRE!, Second Rank FIRE!)*, *Fedezékbe! (Incoming!)* és *Mozgás! Mozgás! Mozgás! (Move! Move! Move!)* parancsokat képes kiadni. Továbbá képes kiadni a következő egyedi parancsot.

Cadia Becsületéért! (For the Honour of Cadia!): Creed magabiztos hangjával és ösztönző beszédével még nagyobb tettekre sarkallja embereit.

Ha a parancs sikeresen lett adva, akkor az osztag, amelyikre ráparancsoltak azonnal a harc sűrűjébe veti magát mit sem törődve a saját biztonságával. A kör végéig az osztag, amelyikre ráparancsoltak rendelkezik a Rettenthetetlen (Fearless) és az Ádáz Roham (Furious Charge) szabályokkal.

Speciális szabályok (Kell)

Figyeljetez Féreg! (Listen Up, Maggots!): Ha Kell is ugyanabban az osztagban van, mint egy tiszt (Officer), akkor a tiszt (Officer) által kiadott parancsokra (Order) az Ld tesztet a tiszt (Officer) Ld értékével is lehet dobni, nem pedig a parancsot kapó osztag Ld-jével.

Esküdt Védelmező (Sworn Protector): Ha Creed és Kell ugyanabban az osztagban vannak, akkor Kell megkapja a Vigyázat! (Look Out – Arghh!) szabályt.

Pask Lovag Parancsnok

Knight Commander Pask

Pask Lovag Parancsnok Cadia leghíresebb tank parancsnoka. Természetes érzéke van a gépesített hadviseléshez és már több száz kampányban vezetett győzelemre Leman Russ alakulatokat.

Pask született tank vadász. Nincs olyan gépi jármű, amellyel ne került volna szembe és ne győzte volna le. Jó szeme van az ellenség gyengepontjainak kifürkészéséhez és olyan a célzása, hogy képes egy tank lövedékét a gyengébb páncéllemezek között az alattuk megbújó lőszer és üzemanyag tárolókba lőni, így belülről robbantva fel a célpontját.

Pask akkor mutatta meg először a képességeit, amikor kiválasztották az Acélkéz Leman Russ tank egyik kezelőjének. A Cadiai 423. Páncélozott Ezredet a Birodalmi sereg részeként állították csatasorba a Cyrisi Waaagh! Gutcutta megfékezésére. Amikor egy Ork Csontzúzót tornyosult az Acélkéz fölé, a hatalmas Gyilok Kerekével kilapította a tank tornyát és a parancsnokát is. Pask magához ragadta a parancsnokságot és arra utasította a sérült járművet, hogy forduljon meg. Amíg az Ork hadi gépezet tovább aprította a Birodalmi vonalakat, addig Pask megmutatta azt a képességét, amiért később híres lett. Egy lézérágyú lövés a Csontzúzót pont a hátának gyenge pontján találta el és felrobbantotta a motorjait, átrepítve a gépet a saját Gyilok Kereke felett. Pask irányítása alatt a leharcolt Acélkéz további tizennégy páncélost ölt meg, megtörve Gutcutta Főnök támadását.



A Lovag Parancsnok a Szent Cylliai mézarlásnál is fontos szerepet játszott ahol, Pask és százada nem kevesebb, mint négy Titán megsemmisítéséért felelősek. Maga Pask volt az, aki elpusztította az átkozott Damnation Eternust. Egyetlen ágyú lövedék áthatolt a Titán fekete páncélzatán és megrongálta a fertőzött plazma reaktorát. A bekövetkező láncreakció megsemmisítette az átkozott gépezetet egy hatalmas robbanásban.

Az évtizedek alatt Pask minden féle Leman Russt irányított és mindegyiknek a mesterévé vált. Ismeri mindegyik fegyverrendszerének a képességeit és korlátait és valóban vakmerő bolond az, aki a célkeresztjébe kerül.

Speciális szabályok

Leman Russ Tank Ász (Leman Russ Tank Ace): Pask mindig egy Leman Russ parancsnokaként kerül megvételre és így is kezdi a játékot. használd Pask tank ász modelljét annak jelölésére, hogy melyik Leman Russt irányítja.

Pask Leman Russ tankja az ő 4-es BS-ét használja.

Ha a Leman Russ elszenved egy elpusztult (destroyed) hatást, akkor Pask is meghal.

Hasító Lövés (Crack Shot): Ha Pask Leman Russ tankja mozdulatlan maradt a mozgási fázisban (Movement phase), akkor minden lövés, amit lead megkapja a Hasító Lövés (Crack Shot) előnyeit.

Ha a Hasító Lövést (Crack Shot) szabályt használod akkor, amikor járművekre lősz, akkor minden lövéshez +1-et hozzáadhatsz a páncélatütés (armour penetration) dobásokhoz.

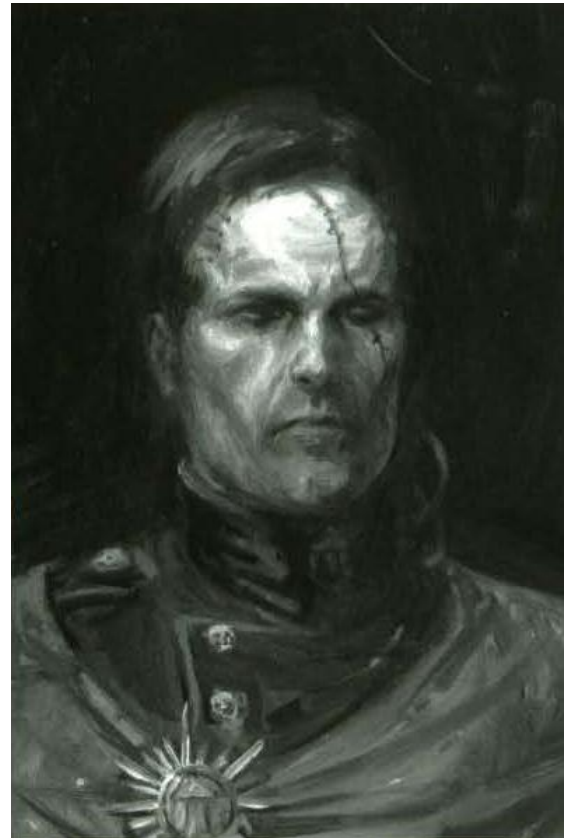
Ha a Hasító Lövést (Crack Shot) szabályt használod akkor, amikor szörnyekre (monstrous creature) lősz, akkor minden sikertelen sebző (to wound) dobást újradohatsz.

Bastonne Őrmester

Sergeant Bastonne

Lukas Bastonne Cadia egyik nemesi családjának gyermekeként született és a származása pompás pályafutást biztosított volna neki a Birodalmi Gárda egyik tisztjeként. Bastonne azonban lemondott a kiváltságairól és belevágott az átlagos Gárdista életébe. Jó taktikai érzékkel megáldva képes volt folyamatosan felmérni és módosítani osztaga mozgását és célpont prioritását és nem telt el sok idő, amíg ki nem nevezték őrmesterré. Bastonne a hivatásos katonai élet és az önfeláldozás iskolapéldájaként él a köztudatban, egy olyan emberként, akire minden Cadiai felnézhet. Bátorsága és becsülete kivívta neki a társai és a feljebbvalói tiszteletét és a Cadiai polgárság imádatát is.

Bastonne tökéletes memóriával rendelkezik, amely egyszerre áldás és átok a számára. Ugyan képes azonnal felidézni bármilyen korábbi harci helyzetet és tapasztalatot tökéletes pontossággal, ugyanúgy képes felidézni minden Gárdistát, aki az irányítása alatt halt meg. Ha ez bármilyen hatással is van rá, akkor annak nem adja semmilyen jelét, de azt suttogják, hogy a halott társainak az arca kínozzák rémálmaiban. Még azt is beszélik, hogy Bastonne teste a szépen vasalt, magas gallérú egyenruhája alatt tele van tetoválásokkal – minden egyes elesett társának a nevével, nehogy egyszer cserbenhagyja a tökéletes memóriája és elfelejtse egy nemes lélek áldozatát és az eseményeket, amelyek a vesztlüket okozták.



Bastonne őrmester olyan eltökéltséggel követi a becsület és tisztesség útját, amivel egyszerre megrémíti és lenyűgözi társait. Teljesített minden parancsot és végrehajtott minden küldetést, amivel valaha megbízták. Ugyanezt az eltökéltséget tanúsította akkor is, amikor egy Birodalmi helytartót kellett kimentenie a pestis sújtotta Agrippináról. Annak ellenére, hogy többszörös túlerővel néztek szembe, Bastonne és Cadia Veteránjainak legjobbjaiból álló osztaga átküzdötte magát a Pestishordozók tömegén a helytartó kiszabadításáért. Bastonne nem engedte egyik emberét sem hátrahagyni és még egyszer visszatért a fővárosba, hogy megtaláljon és kivonszoljon egy sérült katonát a szállító járműhöz. Cadiára való visszatérésekor parádét rendeztek a tiszteletére és hőstetteinek híre az egész rendszert bejárta. Az Őrmestert kitüntették Terra Csillagával; a lehető legnagyobb elismerés, amit egy katona az életében szerezhethet. Amit nem hoztak nyilvánosságra, az az, hogy Bastonnenak ki kellett végeznie azt a Gárdistát, akit annyi küzdelem árán mentett meg, mert betegség jeleit mutatta a visszaúton – még egy arc, ami kísérti, még egy név, akit meg kell bosszulni.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Lukas Bastonne	4	4	3	3	1	3	2	10	4+

Speciális szabályok

Rajtunk Múlik Fiúk (It's Up to Us, Lads): Miután minden parancsot (order) kiadtak, Bastonne megpróbálhat kiadni egy parancsot (order) a saját osztagának. Használhatja a Század Parancsnokságnál (Company Command Squad) leírt *Döntsétek Le! (Bring it Down!)*, *Lőjetek a Célpontomra! (Fire on my Target!)* parancsokat és a Szakasz Parancsnokág (Platoon Command Squad) bejegyzésénél leírt *Első Sor Tűz! (First Rank FIRE!)*, *Második Sor Tűz! (Second Rank FIRE!)*, *Fedezékbe! (Incoming!)* és *Mozgás! Mozgás! Mozgás! (Move! Move! Move!)* parancsokat.

Sose Add Fel, Sose Add Meg Magad! (Never Give Up, Never Surrender!): Amíg Bastonne Őrmester (Sergeant Bastonne) életben van, addig visszavonulásnál (fall back) az osztaga mindig megpróbálhat összeállni (regroup), a normál megkötésektől függetlenül.

Straken „Vas Kéz” Ezredes

Colonel 'Iron Hand' Straken

Straken több évtizednyi háborúzást túlélve küzdötte fel magát egy sima katonából a II. Catachan ezred ezredesévé. Amikor még csak egy őrmester volt, akkor szerezte azokat a bionikus beültetéseket, amelyek később a névjegyévé váltak. Amikor egy Elda őrjáratot figyelt meg, akkor megtámadta egy Miral földi cápa és leharapta a karját. Elméletileg bele kellett volna halnia sérülésébe, de ő nem egyszerű katona volt, a Catachanon született és ott is nevelkedett és a Birodalmi Gárdában valaha is szolgáló legkeményebb harcosok egyike. Straken azzal dicsekszik, hogy ahelyett, hogy sírt volna, mint egy újonc, a saját fogával harapta ki a cápa torkát, de néhány szkeptikus valószínűbbnek tartja, hogy a saját Catachani „Agyar” késére gondolt.

Straken kivívta az egész ezredének a tiszteletét a harci teljesítményével, a leleményességével és az innovatív taktikáival és azzal, hogy nem hajlandó feláldozni az embereit minden apróságért. Kevés tekintettel van azokra a szépen öltözött parancsnokokra, akik fölöslegesen küldik a katonáikat a darálóba, csak azért, hogy kapjanak egy új érmet. Ugyanez a lenézés az oka annak, hogy elég nagy a feszültség akkor, amikor a Catachan II más világok ezredei oldalán harcol.



Ahogy Straken küzd az embereiért, úgy küzdenek ők is érte. Nem hajlandó sérült katonákat hátrahagyni és híres arról, hogy egyszer az Ulani IV Martark kontinensének a felén végigvonszolt egy rokkant katonát anélkül, hogy egyszer is lassított volna vagy leeresztette volna fegyverét. Ha ő szenvedett el súlyos sebet, akkor pedig az emberei mindig eljuttatták a baráti vonalakig. Straken már tömérdek sebet szerzett szolgálata alatt és a teste tele van kibernetikus és bionikus beültetésekkel. Úgy tűnik, semmi sem tarthatja vissza az ezredet a frontvonalától és addig, amíg az orvosok össze tudják varrni, addig folyamatosan megmutatja a katonáinak, hogy „hogyan küzdenek a Császár ellenségeivel igazi katonaként”, természetesen nem kifejezve a „mindent nekem kell csinálnom?” kiáltásait sem.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Straken Ezredes (Colonel Straken)	5	4	6	4	3	3	3	9	3+

Speciális szabályok

Lelkes (Gung-ho): Straken Ezredes (Colonel Straken) és a Parancsnoki Osztaga (Command Squad) rendelkezik a Rettenthetetlen (Fearless) szabállyal.

Rangidős Tiszt (Senior Officer): Straken körönként 2 parancsot adhat ki. 12"-es parancsnoki zónával (command radius) rendelkezik. Straken a Század Parancsnokságnál (Company Command Squad) leírt *Döntsétek Le! (Bring it Down!)*, *Lőjetek a Célpontomra! (Fire on my Target!)* és a *Vissza Harcolni! (Get Back in the Fight!)* parancsokat és a Szakasz Parancsnokág (Platoon Command Squad) bejegyzésénél leírt *Első Sor Tűz! (First Rank FIRE!)*, *Második Sor Tűz! (Second Rank FIRE!)*, *Fedezékbe! (Incoming!)* és *Mozgás! Mozgás! Mozgás! (Move! Move! Move!)* parancsokat képes kiadni.

Hideg acél és Bátorság (Cold Steel and Courage): A Straken 12"-es körzetén belül lévő baráti osztagok (beleértve Strakent és a Parancsnoki Osztagát [Command Squad]) rendelkeznek az Ellentámadás (Counter-Attack) és az Ádáz Roham (Furious Charge) speciális szabályokkal.

Vasember (Man of Adamantium): Straken bionikus és másfajta beültetései emberfeletti erőt és kitartást kölcsönöznek neki, mint ahogyan az a profiljában is látszik. Továbbá Straken közelharc támadásai ignorálják a páncélmentőket (armour save) és egy további D6-al dobhatnak páncélátütést (armour penetration).

Marbo

Guardsman Marbo

Marbo született túlélő és egy egyszemélyes hadsereg. Ő a tökéletes katona és a képességeivel túlszárnyal minden képzett Birodalmi ügynököt. A páratlan tehetsége ellenére a parancsnokai úgy vélik, hogy „valami nem stimmel a fiúval”.

Rejtélyes és magányos, keveset lehet tudni Marbo eredetéről, és ami ismert, az is szóbeszéd és találgatás. Úgy tartják, hogy egyike annak a tíz testvérnek, akiket a Catachan XII ezredbe soroztak be és a Waaagh! Urgok elleni harcok során a Ryzán mind elesetek. Viszont legendák keringenek egy magányos Gárdistáról, aki két héttel később tért vissza, kezében az Ork főnök fejével, amelyen csupán egyetlen golyó ütötte seb volt a két szeme között.

Marbo mítosza azóta legendává nőtte ki magát a Catachani ezredek között. Ha a Marboról szóló történeteknek csak a fele igaz, akkor annyi érmet érdemelt volna ki, amennyi egy Hadúréval vetekedhetne. Bármilyen legyen az igazság, Marbo kétség kívül túl sokszor járta már meg a poklot, hogy teljesen épelméjű legyen. A sok vér és halál látványa olyannyira eltorzította a lelkét, hogy már csak késsel a kezében képes működni. A szemei üresek, hogyha nem az ellenséget fürkészi és a tettei fakóak, hacsak nem éppen a nevét vési bele egy ellenfele mellkasába.

Marbo egy magányos farkas, aki mindig az árnyakban bújkál meg, még akkor is, amikor egy baráti táborban kapja meg a parancsait. Kevesen látták az arcát és senki sem hallotta még beszélni. Teljességgel néma és a parancsait is csak egy apró bólintással nyugtázza, mielőtt újra eltűnne és az ellenség nyomába eredne.

Marbo türelmes vadász. Addig várakozik, amíg a prédája célkeresztbe nem kerül és akkor könnyűszerrel teszi el láb alól. Mestere a beszivárgásnak és képes teljesen eltüntetni a nyomait, így az ellenfél nem tudja, hogy honnan jön a támadás. Miután pedig átvágta ellenfele torkát újra visszasimul az árnyak közé és megfelelő pozícióba kerül a következő támadáshoz. Így teljes zűrzavarba taszítja az ellenséges sereget, akik próbálják fellelni a soraik közötti merényletet. Úgy tartják, hogy Marbo ellen küzdeni olyan, mint egy árnyékkal hadakozni. Ellenséges parancsnokok esküdtek arra, hogy ezek a támadások nem lehetnek egyetlen ember műve és, hogy valószínűleg egy egész sereg támadta meg őket. Olyanok a képességei, hogy a szóbeszéd szerint az Ocatavius Háborúban Marbo vadászott a kaméleonszerű Lictorokra. Még ha ez igaz is, Marbo nem adja jelét. Csak üresen bámul a semmibe, amíg meg nem kapja a következő utasítását a feletteseitől.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Marbo	5	5	3	3	2	5	4	7	5+

Speciális szabályok

Rettenthetetlen (Fearless), Fűrge (Fleet), Rajtaütés (Hit and Run), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover), Álcázás (Stealth)

Magányos Farkas (Loner): Marbo nem fogad el parancsokat – minden parancs, amit neki akarnál kiadni automatikus kudarc.

Mögötted Van! (He's Behind You!): Marbo beszivárgási képességei páratlanok. Marbo mindig tartalékban (reserve) kezdi a játékot. Amikor Marbo játékba kerül, akkor bárhol elhelyezheted a harcmezőn, legalább 1” távolságra bármely ellenséges modelltől. Marbo ugyan nem mozoghat (move) vagy rohamozhat (assault) abban a körben, amelyekben érkezett, de rendesen tud lőni.

Felszerelés

Szaggató Pisztoly (Ripper Pistol): Páncéltörő és mérgezett lövedékekkel töltve, Marbo hasító pisztolya a közeli találkozások végszava.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12”	X	2	Pistol, Sniper

Mérgezett Penge (Envenomed Blade): Marbo egy hatalmas Catachani kést visel, amely halálos méreggel van átitatva. Marbo közelharcos támadásai a Poisoned (2+) karakterisztikával rendelkeznek.

Harker Lövész Őrmester

Gunnery Sergeant Harker

Minden Catachani közismerten szívós, de „Kőfog” Harker talán a legkeményebb mindannyiuk közül. Azt mondják, hogy dohány helyett üveget rág és képes bármilyen fájdalmat elviselni. Beleteszi a kezét a lángok közé, anélkül, hogy a szeme rebbenne és elviseli a kés és golyó ütötte sebeket mindenféle grimaszolás nélkül. „Kőfog” véleménye szerint a fájdalom olyan fogalom, ami csupán a gyengébb katonák számára létezik. Harker egy hatalmas ember, tele izmokkal. Akkor az ereje, hogy a nehéz bolterét, „Bosszút” ugyanolyan könnyedséggel cipeli, mint más katona a lézer karabélyát, anélkül, hogy egy kicsit is megizzadna.

Harker a legpusztítóbb kampányokat vészelte át élete során és még nem találkozott olyan ellenféllel, aki nem halt volna meg a nehéz bolterétől vagy a pengéje élétől. Nincs olyan művészete a háborúnak, amit ne sajátított volna el. A mentőakcióktól az orgyilkosságig, a felderítéstől a robbantásokig –Harker és osztaga elvégzik a feladatát.

Miközben a Tyranida Leviathán Kaptárflotta egyik csápjával küzdöttek a Jorn V-ön, Harkert és osztagát megtámadta egy csapat Kígyó, szörnyűséges lények, amelyek a bolygó felszíne alatt közelítették meg őket. Harker lőszer töltőjét még azelőtt szétszakították a karmaikkal, mielőtt akár egyetlen hang is elhagyhatta volna a száját. Ő azonban gondolkodás nélkül rávetette magát a legközelebbi szörnyre és az idegen lény nyaka köré fonta bicepszét. A Kígyó csapkodott és próbálta lerázni magáról, de Harker szorítása nem engedett. Addig szorította, amíg egy hallható roppanással össze nem roppantotta a lény nyakát és a kígyószerű teste mozdulatlanul nem hevert a földön. Harker ezután felvette a nehéz bolterét és tüzet nyitott a maradék Tyranidákra. Megbosszulva elesett társait, Harker mindkét vállára vett egy-egy lőszer övet és elindult megkeresni a százada maradékát, miközben Bosszú folyamatosan újabb áldozatok után kutatott.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Harker Lövész Őrmester (Gunnery Sergeant Harker)	4	4	4	3	1	3	2	8	5+

Speciális szabályok

Fájdalomtűrés (Feel No Pain), Rendíthetetlen (Relentless): Megjegyzendő, hogy ezek a szabályok csakis és kizárólag Harkerre vonatkoznak, az osztagára nem.

Catachani Ördögök (Catachan Devils): Harker és osztaga rendelkezik a Beszivárgás (Infiltrate), Álcázás (Stealth) és az Átmozgás Terepen (Move Trough Cover) szabályokkal.

Yarrick Komisszár

Commissar Yarrick

Yarrick Komisszár a Birodalom egyik legnagyobb hőse. Habár már vagy tucatnyi kampány veteránja volt már akkor is, mégis a Második Armageddoni Háború során vált ismertté – a Birodalom által látott legnagyobb Ork Waaagh! és a leghatalmasabb Ork Főnök, Ghazghkull Thrakka ellen harcolva.

Yarrick volt az, aki összetartotta Hades Bolyvárosának védelmezőit Ghazghkull folyamatos támadásai ellen. A Komisszár megingathatatlan hite a győzelemben ugyanis hősie tettekre ösztönözte a Birodalmi Gárdistákat. Olyannyira motiválta jelenléte a katonákat, hogy egyet sem kellett kivégezni gyávaság miatt, a többszörös túlér ellenére sem. Yarrick mesteri vezetése újra mag újra meggátolta az Orkokat abban, hogy lerohanják Hades Bolyvárosát és ez a késleltetés később döntő fontosságúnak bizonyult.

Yarrick mindig a frontvonalon volt és sok sérülést szenvedett el Hades védelme során, leginkább akkor, amikor egyedül küzdött meg Ugulhard Főnökkel. A hatalmas zöldbőrű levágta a Komisszár kezét a könyökénél egy harci karommal. Leküzdve a sokkot és a fájdalmat, Yarrick lánckardjának egyetlen csapásával lefejezte a Főnököt és nyugodtan lenyúlt, kitépte a harci karmot az Ork vonagló testéből és a magasba tartotta, hogy mindenki láthassa. Az Orkok félelmükben futásnak iramodtak és Hades védelmezői újult erővel vetették rájuk magukat. Csak azután, hogy az Orkok elmentek, engedte meg magának Yarrick azt a luxust, hogy elájuljon.

Ismervén az Ork észjárását, Yarrick kihasználta a babonás természetüket. Játszva a primitív félelmeikkel, Yarrick híre futótűzként terjedt a zöldbőrűek között, miszerint nem lehet megölni és „gonosz szeme” van, amivel egyetlen pillantással meg tud ölni egy Orkot. A korábban szerzett harci karomból pedig műkezet csináltatott magának. Később egy tűzpárbajban elvesztette a bal szemét is és egy erőteljes lézer kilövésére képes beültetéssel pótolta azt – ha az Orkok úgy hitték, hogy gonosz szeme van, akkor a Császár nevében, hát gonosz szeme lesz!

Yarrick Komisszár nélkül Armageddon és a környező rendszerek is a zöldbőrűek kezére jutottak volna. Azóta Yarrick arra tette fel az életét, hogy megszabadítsa a Birodalmat az „Armageddoni Rémtől”.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Yarrick Komisszár (Commissar Yarrick)	5	5	3	4	3	3	3	10	4+

Speciális szabályok

Egyedülálló Karakter (Independent Character), Örök Harcos (Eternal Warrior), Fegyelem Aura (Aura of Discipline) (Isd. Komisszár [Commissar] bejegyzés).

Inspiráló Hős (Inspirational Hero): Yarrick ösztönző szavai és legendás hírneve emberfeletti tettekre sarkallja a katonákat. Yarrick Komisszár (Commissar Yarrick) és osztaga Rettenthetetlen (Fearless), és minden 12"-en belüli baráti osztag Önfejű (Stubborn) lesz. Továbbá bármely körben, amelyben Yarrick és az osztaga rohamozott, újradobhatják közelharcban a sikertelen találati (to-hit) dobásokat.

Vas Akarat (Iron Will): Ha Yarrick elveszti az utolsó sebét (wound), akkor ne vedd le az asztalról, hanem fektesd az oldalára. A Birodalmi Gárda következő körének elején donj D6-al. Ha az eredmény 3+, akkor talpra áll 1 sebponttal (wound), vérsen, de határozottan. ha ez talapzat kontaktusba helyezné Yarrickot egy ellenséges modellel, akkor helyezd úgy, hogy legalább b 1"-re legyen minden ellenséges modelltől. 1-es vagy 2-es dobás esetén Yarrickot le kell venni veszteséggént.

Felszerelés

Gonosz Szem (Bale Eye): Yarrick szeme egy bionikus beültetés, amely egy erőteljes lézert is magában foglal. El lehet sütni lövés fázisban (shooting phase) minden egyéb fegyver mellett, ugyanazzal a profillal, mint a túl-töltött lézerpisztoly (hot-shot laspistol) és egy extra támadást biztosít Yarricknak közelharcban (már benne van a profiljában).

Al'rahem Kapitány

Captain Al'rahem

Al'rahem a 3. Tallarni „Sivatagi Tigrisek” egyik Kapitánya és habár névlegesen egy század parancsnok felelősségét viseli, azt a feladatot általában egy alárendeltjére hagyja és személyesen vesz részt a támadások legveszélyesebb részében. Más tisztekkel ellentétben Al'rahemnek vele született érzéke van a taktikai vezetéshez és sosem hátrált meg akkor, amikor elkezdtek a golyók záporozni. A higgadtságát és kezdeményező készségét pedig sok feltörekvő tábornok irigyl.

Al'rahem jól eltervezett támadásokban vezeti a csapatait, messziről megfigyelve a célpontot, mielőtt kivárná a megfelelő időpontot a támadáshoz. Nem az ő stílusa az a fajta eszeveszett roham, amelyet oly sok tiszt társa úgy kedvel. Inkább ravaszsággal és türelemmel győzedelmeskedik, gyakran több napon keresztül tesztelve az ellenfél védelmét, kihasználva minden apró hibát. Amikor a Sivatagi Tigrisek támadnak, akkor azt gyorsan teszik, mielőtt eltűnnének megint, elkerülve az ellenfél megtorlását és kivárva a következő alkalmat. Így Al'rahem csapatai többszörös túlerővel szemben is győzedelmeskedtek már.

Al'rahem egyszerre született vezető és tehetséges szónok. Ha hozzáadjuk a karizmatikus kisugárzását és gyors észjárását, akkor nem csoda, hogy nemcsak a Tallarni őslakosokból, hanem más, a Sivatagi Tigrisek oldalán harcoló, Birodalmi Gárda ezred tagjaiból is tiszteletet és bizalmat vált ki. Úgy tartják, hogy képes arra ösztönözni a katonákat, hogy akár a pokolba is kövessék és még a Catachan harcosok, akik közismerten bizalmatlanok a kívüllágakkal szemben, is nagy tiszteletben tartják a Tallarn parancsnokot.



Szórványos történetek keringenek egy másik nagy Tallarn parancsnokról, aki a híres Macharius parancsára kelt át a harcmezőkre. Ha igazak a legendák, akkor ez a parancsnok egyetlen századnyi Sivatagi Fosztogatóval és a helybeliek segítségével megtisztította a Démónok által megszállt Thoth világát. Néhányan úgy hiszik, hogy Al'rahemet ezután a nagy parancsnok után nevezték el, mások azt mondják, hogy a nagy hősnek a leszármazottja. Vannak olyanok is, akik szerint a legendás Tallarn parancsnok és Al'rahem egy és ugyanaz a személy. Ez ugyan elképzelhetetlennek tűnhet, de egy olyan galaxisban, ahol Hipertér viharok torzítják el a teret és az időt ki tudhatja?

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Al'rahem Kapitány (Captain Al'rahem)	4	4	3	3	2	3	2	9	5+

Speciális szabályok

Az Ellenség Követése (Stalk the Enemy): Al'rahem és emberei gyakran napokig követik az ellenfelet, mielőtt lecsapnának, körbevéve az ellenfél védelmi területét és kivárva a megfelelő alkalmat. Minden osztag, amely Al'rahem Gyalogsági Szakaszának (Infantry Platoon) tagja, köteles Átkaroló (Outflank) hadműveletet végrehajtani.

Sivatagi Fosztogató (Desert Raider): Al'rahem körönként 2 parancsot adhat ki. 12"-es parancsnoki zónával (command radius) rendelkezik. Straken a Század Parancsnokságnál (Company Command Squad) leírt *Döntsétek Le! (Bring it Down)* és a Szakasz Parancsnokág (Platoon Command Squad) bejegyzésénél leírt *Első Sor TŰZ!, Második Sor TŰZ! (First Rank FIRE!, Second Rank FIRE!), Fedezékbe! (Incoming!)* parancsokat képes kiadni. Továbbá Al'rahem képes kiadni a következő egyedi parancsot:

Mint a Szél (Like the Wind): Al'rahem utasítására a követői véres rohamot indítanak, mielőtt visszavonulnának és újabb csapásra készülnének.

Ha a parancs sikeres, akkor az az osztag, amelyre ráparancsoltak, azonnal lő valakire (nem futhat). Miután ez a támadás lezajlott, az osztag azonnal D6"-et mozog egy általad megjelölt irányba.

Felszerelés

A Sivatagi Tigrisek Karma (Claw of the Desert Tigers): Ezt a kardot mesteremberek készítették és a sivatagot jelképező motívumokkal díszítették. A Sivatagi Tigrisek Karma (Claw of the Desert Tigers) egy olyan energia fegyver (power weapon), amely azonnali halált (instant death) okoz, függetlenül a célpont szívósságától (toughness).

Chenkov Parancsnok

Commander Chenkov

Chenkov Kubrik Parancsnok egy önfejű ember, aki nem ismeri el a vereséget vagy fogadja el a visszavonulást. Más Valhallaiakhoz hasonlóan zord és makacs, de kevés társa olyan kegyetlen, mint ő.

Chenkov ragaszkodik ahhoz, hogy a frontvonalról vezesse a 18. Valhalla Tundra Farkasokat, visszautasítva a parancsnoki bunkereket, hogy szemmel tarthassa a csapatait és a saját módján motiválhassa őket. Bárki, aki megfutamodik, hamar azon kaphatja magát, hogy a társaik fegyvereivel néz szembe, ez ugyanis Chenkov véleménye a gyávákról. Azt mondják, hogy többet ölt meg a saját emberei közül, mint az ellenfelei közül és a bolt pisztolyának félelmetes hírneve van a barátai és ellenfelei körében egyaránt.

Chenkov nem alkalmaz kifinomult taktikákat a háborúi megnyeréséhez, hanem inkább a nyers erőre támaszkodik. Teljesen tisztában van azzal, hogy több százezernyi katona áll a rendelkezésére és azzal is, hogy elegendő létszámmal minden ellenfél legyőzhető. Minden szívbaj nélkül küldi újra meg újra egy ellenséges erőd falai elé embereit, ha azok ettől ledőlnek. Ha az ellenséges vezér helyzetét is beméri, akkor pedig valószínűleg még több osztagot küld, hogy a vezér ne tudjon elmenekülni, amíg a tüzérség pozícióba nem ér. Az emberei ösztönösen követik a parancsait, mert tudják, hogy az ellenszegülés egyenlő a biztos halállal. Olyan magasak a Tundra Farkasok veszteségei, hogy már több tucatszor is újra kellett alapítani őket az elmúlt évtizedekben. Minden alkalommal Chenkov és az ezred maréknyi túlélője vezeti a friss szerencsétleneket.



Habár nem túl kreatívak, Chenkov taktikái kétséget kizáróan hatékonyak. A Kotrax egy éves ostrománál a Parancsnok tettei egy gyors, ámbár véres, győzelemhez vezettek, miután átvette az irányítást egy Birodalmi harci csoport felett és megrohamozta a jól védett fővárost mindenféle gépesített vagy tüzérségi támogatás nélkül. A harc tízmillió Gárdista életébe került, de Chenkov megkapta a Fő Urak Érdeme kitüntetését, amiért ilyen gyorsan ért el sikereket a Kotraxon.

Amikor a Leman Russ csatatankok előrenyomulását lelassította egy aknamező, akkor Chenkov arra használta a csapatait, hogy eltávolítsa az aknákat úgy, hogy átmasírozta őket rajta. Kegyetlen vezetési stílusa folyamatosan győzelmekeket hoz a Birodalomnak és habár az áruk magas, a kudarc elfogadhatatlan és a győzelem mindent megér.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Chenkov Parancsnok (Commander Chenkov)	4	4	3	3	2	3	2	9	4+

Speciális szabályok

Előre Kutyák! (Forward, You Dogs!): Chenkov egy könyörtelen vezető és az emberei inkább néznek szembe az ellenséggel, mint az ő haragjával. Minden baráti osztag, amely Chenkov 12"-es körzetén belül van, megkapja az Önfejű (Stubborn) szabály. Ebbe beletartozik Chenkov és a Parancsnoki Osztaga (Command Squad) is.

Hajcsár (Taskmaster): Chenkov körönként 2 parancsot adhat ki. 12"-es parancsnoki zónával (command radius) rendelkezik. Chenkov a Század Parancsnokságnál (Company Command Squad) leírt *Vissza Harcolni! (Get Back in the Fight!)* parancsot és a Szakasz Parancsnokág (Platoon Command Squad) bejegyzésénél leírt *Mozgás! Mozgás! Mozgás! (Move! Move! Move!)* parancsot képes kiadni.

Küldjétek a Következő Hullámot (Send in the Next Wave): Egy olyan sereg, amely tartalmazza Chenkovot, megveheti ezt a speciális szabályt a Besorozott osztagainak (Conscript squad) a sereglistán leírtak szerint. Egy osztag, amely rendelkezik ezzel a szabállyal levehető veszteségként a játékos körének elején, ha az irányítójuk úgy kívánja.

Minden osztag, amelyet ennek a szabálynak köszönhetően vettek le az asztalról visszahozható a játékos következő körének elején. Az osztag ugyanannyi fővel és ugyanolyan felszereléssel érkezik meg a játékos táblaszéléről, mint a teljes erejű elődje. Új, teljesen megegyező osztagként kell kezelni, amely éppen most jött be tartalékból (reserve).

Mogul Kamir

Mogul Kamir

Mogul Kamir korának legvadabb lovasa, egy híres harcos, aki sokkal vakmerőbb és vérszomjasabb, mint a többi Attilai. Tizenhárom éves korában lett a törzs vezetője, miután megölte a nagybátyját, az akkori főnököt, közelharcban. Tizenöt évesen pedig már húsz törzs felett vette át a hatalmat, de ez még mindig nem elégítette ki a harc iránti vágyát, amely olyan erős volt benne, hogy egy sokkal nagyobb kihívást keresett és találkozót kért Khanasan Királyától, Attila Urától. A bölcs király mesélt Kamirnak a Birodalmi Gárda dicső seregeiről és egy egész életre szóló küzdelmet ígért neki és több ellenfelet, mint amennyit Attilán valaha is találna.

Kevés Attilai ússza meg az életen át tartó küzdelmet valamiféle harci sérülés nélkül. Az Attilaiak ugyanis nem tartják sokra azokat a kitüntetések, amelyeket a harcok után osztanak ki. Szerintük egyedül azokat a jeleket érdemes hordozni, amit valaki a harc hevében szerzett. Éppen ezért számukra a legnagyobb trófeák azok a sebhelyek, amiket a halállal szembenézve szereztek és a méltó ellenfelek koponyái. Kevesen rendelkeznek azonban közülük olyan trófeagyűjteménnyel, mint Mogul Kamir. A teste tele van hegekkel és tucatnyi hadúr koponyája ékesíti harci lándzsáját, nemcsak bátorsága jeléül, de bizonyítékként képességeire Attila elsőszámú harcosaként.



Egyetlen ló sem volt képes megfelelni Kamir vérszomjának, és azok, amelyek nem a harcmezőn kapott sebekbe haltak bele, azok a végkimerültségtől estek össze. Az Adeptus Mechanicus ezért készített Kamirnak egy gépi lovat, amely sosem fárad el, sosem hátrál meg és sosem vérzik el – egy ajándék a nagy Attilai harcosnak, amiért megmentette a Loxar IV gyártóvilágát a Nekronok támadásától.

Mogul Kamir lobbanékony természetű, és aki nem mutat neki elég tiszteletet az nagyon ostoba ember, de azok, akik átlátnak a szörméken és a harci sebeken, azok egy bátor és ravasz szövetségést találnak, aki képes egyetlen rohammal megfordítani a csata kimenetelét.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mogul Kamir	4	3	3	3	2	3	3	8	5+

Speciális szabályok

Khanasan Legvadabbjai (Khanasan's Fiercest): Mogul Kamir és Kemény Lovas (Rough Rider) osztaga rendelkezik az Ádáz Roham (Furious Charge) képességgel. Amíg Mogul Kamir él, addig ő és az osztaga Rettenthetetlen (Fearless).

Veszélyes Személyiség (Vicious Temperament): Mogul Kamir önfejű viselkedése gyakran azt eredményezi, hogy ész nélkül nekiront az ellenfélnek. Amíg Mogul Kamir él, addig rá és az osztagára vonatkozik a Harag (Rage) speciális szabály.

Felszerelés

Kiber Hátas (Cyber-steed): Abban a körben, amelyikben Mogul Kamir rohamozik, nem +1, hanem +D3 támadást kap.

Nork Deddog

Nork Deddog

Nork Deddog egy élő legenda, egy olyan Behemót, akinek a harci képességei majdnem olyan fejlettek, mint a mentális képességei. Behemót mércével mérve Nork egy lángész; le tudja írni a saját nevét („N”, mint Nork), el tud számolni négyig (a hüvelykujja viszont még mindig összezavarja) és képes akár rövid mondatokban is beszélni. Az ilyen fajta fejlődés az ő fájában nem kerülhette el sokáig a Komisszárok figyelmét és Nork hamar azon kapta magát, hogy különleges megbízásokban vesz részt.

Egy átfogó kiképzés után Nork Deddog a Baloron harcoló II. Catachani ezredhez került. Az ezred parancsnoka, Greiss ezredes személyes testőrévé fogadta és a Behemót mindenhol követte Greisst a háború négy éve alatt. Ez idő alatt pedig több alkalommal is megmentette az ezredes életét, legismertebb mind közül az, amikor visszacipelte a súlyosan sérült ezredest a Gamma Zéró Hegyi katasztrófából.

Nork hűsége megkérdőjelezhetetlen és a testőri képességeire sok Birodalmi tiszt tart igényt az egész szektorban. Amikor az Ork Főnök, Uglurk Gitmasha és a legkeményebb Meganemesei megtámadták a Birodalmi Gárda parancsnoki állását, akkor Nork Deddog volt az egyetlen, aki tartotta magát Ven Vambold alvezér mellett. Nork egy olyan erőteljes fejeléssel ölte meg az Ork Főnököt, hogy a többi zöldbőrű inkább elmenekült, mintsem, hogy szembeszálljon a felbőszült testőrrel.

Már többször bebizonyosodott, hogy Nork teste a legjobb pajzs, amit egy tiszt remélhet ellenséges tűzzel szemben. Deddog ugyanis a végletekig elmegy azért, hogy megvédje a mesterét, és még arra is képes, hogy az ellenséges tűz elé vesse magát. A Follax IV-en Nork önzetlenül rávetette magát egy gránátra, amely biztosan megölte volna Richep Parancsnokot, agyonnyomva a gránátot és a gránátost is a hatalmas tömegével. A bekövetkező robbanás tompítva volt és Nork csupán csekély érdeklődést mutatva vette észre az így szerzett sebeit.

Nork több száz tiszt életét mentette már meg és így több tucat világon játszott kulcsszerepet a győzelem kiharcolásában. Hatalmas gyűjteménnyel rendelkezik érmékből, koszorúkból, idézetekből és személyes ajándékokból, beleértve azt a Komisszár sapkát, ami t Aaron Blestől kapott. Viszont nem az ilyen fajta csecsebecsékért küzd továbbra is Nork Deddog (habár nagyon büszke a sok fényes gombjára), hanem azért az elégedett érzésért, amit akkor érez, amikor egy barát oldalán harcol.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nork Deddog	4	3	5	5	3	3	4	8	4+

Speciális szabályok

Fájdalomtűrés (Feel No Pain), Önfejű (Stubborn), Ádáz Roham (Furious Charge), Testes (Bulky) (Isd Behemót [Ogryn] bejegyzés)

Mindvégig Hűséges (Loyal to the End): Nork (és a testszaga) nagyon ragaszkodik a parancsnokához és mindent megtesz, hogy megóvja őt. Nork rendelkezik a Testőröknél (Bodyguard) leírt Vigyázat! (Look Out – Arghh!) szabállyal. Továbbá egy Komisszár (Commissar) sem fogja lelőni Norkot a Kivégzés (Summary Execution) szabály miatt. Viszont hogyha egy Komisszár (Commissar) lelövi Nork parancsnokát (Commander), akkor Nork azonnal visszatámad – távolítsd el a Komisszárt (Commissar) a játékból.

Hősi Áldozat (Heroic Sacrifice): Nork minden fenyegetésre, ami a mestere ellen irányul hatékony, ámbár nem túl kreatív, erőszakkal reagál. Ha Nork elveszti az utolsó sebét (wound), akkor az az osztag, amely a sérülést okozta neki azonnal elszenved D6 6-os erejű (strength) támadást, ahogy Nork eszeveszetten kapálózva próbálja meg lecsapni azokat, akik bántanak a mesterét. Miután a támadások lezajlottak, Nork a földre rogyva megkérdezi a parancsnokát, hogy nyertek-e, mielőtt elvesztené az eszméletét – vedd le Norkot veszteségként.

Birodalmi Gárda Felszerelés

A könyv ezen része felsorolja a Birodalmi Gárda 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 az adott osztag rész bejegyzésében kerülnek leírásra.

Például a lézerkarabélyt (lasgun) több modell is használja, így itt kerül leírásra. A Szaggató Puska (Ripper Gun) viszont az Behemótok (Ogryns) egyedi fegyvere. Itt ugyan megtalálható egy referencia a fegyverre, de a leírása az Behemótok (Ogryns) bejegyzésénél található.

Fegyverek

Automata Ágyú (Autocannon)

A lövegtornyok nagy kaliberű és sebességű lövedékeket lőnek ki. A legjobb választás azoknak a parancsnokoknak, akik nagy gyalogsági formációkkal és könnyű páncélatú járművekkel néznek szembe.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
48"	7	4	Heavy 2

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.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	4	5	Rapid Fire

Bolt Pisztoly (Bolt Pistol)



A bolt pisztoly a bolter egy kisebb változata és kedvelt választás a Komisszárok körében, hatásos hatalmi jelképek és hatékony fegyverek is egyben.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"	4	5	Pistol

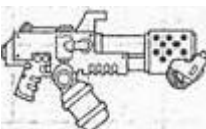
Robbanó Töltet (Demolition Charge)

Kicsi, kompakt, de felettébb pusztító, a robbanó töltetek az ellenséges erődítmények és páncélozott pozíciók elpusztítására használják.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
6"	8	2	Assault 1, Large Blast, One Shot

Zsigereelő (Eviscerator) Lsd a Birodalmi Pap (Ministorium Preist) bejegyzésnél.

Lángszóró (Flamer)



A lángszóró olyan gyúlékony kémiai anyagok felhőjét bocsátja ki, amelyek tüzeléskor meggyulladnak. A lángszórókat főként arra használják, hogy kifüstöljék az ellenfelet a védelmi állásaikból.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Template	4	5	Assault 1

Erőfegyver (Force Weapon)

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet.

Repszgránát (Frag Grenade)

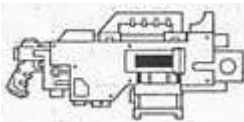
A repeszgránátok rohamgránátok, mint ahogyan az a Warhammer 40.000 szabálykönyvben le van írva.

Gránátvető (Grenade Launcher)

A gránátvetők sokoldalú, kézzel hordozható eszközök, amelyek többféle halálos lövedéket képesek lőni. Minden alkalommal, amikor lősz a gránátvetővel (grenade launcher), akkor határozd meg, hogy melyik löszert használsz.

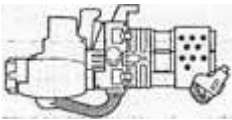
Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Repeszgránát (Frag Grenade)	24"	3	6	Assault 1, Blast
Krak Gránát (Krak Grenade)	24"	6	4	Assault 1

Nehéz Bolter (Heavy Bolter)

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

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	5	4	Heavy 3

Nehéz Lángszóró (Heavy Flamer)

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

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Template	5	4	Assault 1

Túltöltött Lézerkarabély (Hot-shot Lasgun) Isd. a Rohamosztagosok (Storm Troopers) bejegyzésnél.

Túltöltött Lézerpisztoly (Hot-shot Laspistol)

A Túltöltött Lézerpisztoly (Hot-shot Laspistol) ugyanazt a magas energiájú technológiát használja, mint a Túltöltött Lézerkarabély (Hot-shot Lasgun)

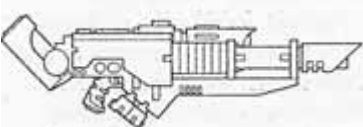
Hatótáv	Erő	AP	Típus
6"	3	3	Pistol

Vadász Lándzsa (Hunting lance) Isd. a Kemény Lovasok (Rough Riders) bejegyzésnél.

Krak gránátok (Krak Grenades)

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a krak gránátok használatáról.

Lézerágyú (Lascannon)

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

Hatótáv	Erő	AP	Típus
48"	9	2	Heavy 1

Lézer Karabély (Lasgun)

A mindenütt jelen lévő lézer karabély könnyen gyártható és éppen ezért a leggyakoribb fegyver a Birodalomban. Sok apró változata van a lézer karabélynak, de mindegyikük megbízható és könnyen javítható. Sok tapasztalt harcos éppen ezekért az indokokért részesíti előnyben a lézer karabélyt más, pusztítóbb fegyverekkel szemben.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	3	-	Rapid Fire

Lézer Pisztoly (Laspistol)

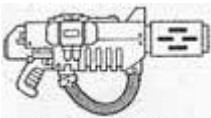
Általában a tiszteknek fenntartva, a lézer pisztoly ugyanarra a technológiára épül, mint a lézer karabély. Ezeknek a fegyvereknek az általános energia celláit könnyen fel lehet tölteni egy közönséges energiaforrásból, vagy, ha kiteszük a fényre, vagy magas hőnek.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"	3	-	Pistol

Melta Bombák (Melta bombs)

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a melta bombák használatáról.

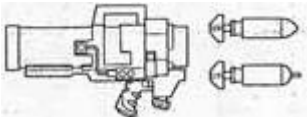
Melta Puska (Melatgun)



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

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"	8	1	Assault 1, Melta

Rakétavető (Missile Launcher)



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

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

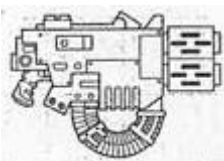
Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Repsz rakéta (Frag Missile)	48"	4	6	Heavy 1, Blast
Krak rakéta (Krak Missile)	48"	8	3	Heavy 1

Mozsárágyú (Mortar)

A mozsárágyúk gyalogság elleni fegyverek, amelyek képesek megbontani és lekötni egész gyalogsági formációkat.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
48"	4	6	Heavy 1, Blast, Barrage

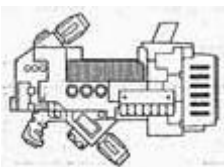
Multi-melta (Multi-melta)



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

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	8	1	Heavy 1, Melta

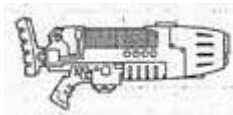
Plazma Ágyú (Plasma Cannon)



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

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	7	2	Heavy 1, Blast, Gets Hot!

Plazma Puska (Plasma Gun)



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

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	7	2	Rapid Fire, Gets Hot!

Plazma Pisztoly (Plasma Pistol)

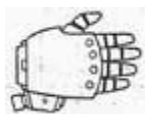


A plazma pisztolyok a legkisebbek a plazma fegyverek családjában. A plazma pisztoly minden lövése magában hordozza a nagyobb plazma puska pusztító erejét, ámbár kisebb lőtávval és tűzgyorsasággal.

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

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"	7	2	Pistol, Gets Hot!

Erőöklöl (Power Fist)



Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet az erőöklök használatáról.

Energia Fegyverek (Power Weapon)



Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet az energia fegyverek használatáról.

Szaggató Puska (Ripper Gun) lsd. az Ogryn (Ogryns) bejegyzésnél.

Szervo Kar (Servo-arm) lsd. a Techpap (Techpriest Enginseer) bejegyzésnél.

Sörétes (Shotgun)

A sörétesek erős és sokoldalú fegyverek, amelyeket a Birodalom több harcosa is használ.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"	3	-	Assault 2

Csapdák (Snare Mines) lsd. a Veteránok (Veterans) bejegyzésnél.

Mesterlövész Puska (Sniper Rifle)

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

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	X	6	Heavy 1, Sniper

Jármű Fegyverek

Harci Ágyú (Battle Cannon) Isd. a Leman Russ bejegyzésnél.

Bástya-törő Lövedék (Bastion-breacher Shells) Isd. az Ütegek (Ordnance Battery) bejegyzésnél.

Álcaháló (Camo Netting)

Néhány járműhöz tartozik egy álcaháló, amelyet kitekerve el lehet rejteni a járművet az ellenfél elől. Ez a háló a ritka cameleoline anyagtól az egyszerű, de hatékony hálóig terjed, amibe beleszőtték a helyi növényzet darabjait.

Az a jármű, amely rendelkezik álcahálóval (camo netting), az rendelkezik az Álcázás (Stealth) szabállyal, ha nem mozgott az előző mozgási fázisban (movement phase).

Vegyí Ágyú (Chem Cannon) Isd. a Pokolfajzat Láng Tank (Hellhound Flame Tank) bejegyzésnél.

Kolosszus Ostrom Mozsárágyú (Colossus Siege Mortar) Isd. az Ütegek (Ordnance Battery) bejegyzésnél.

Halálcsapás Rakéta (Deathstrike Missile) Isd. a Halálcsapás Rakétavető (Deathstrike Missile Launcher) bejegyzésnél.

Romboló Ostrom Ágyú (Demolisher Siege Cannon) Isd. az Ütegek (Ordnance Battery) bejegyzésnél.

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) tesztet.

Földrengető Ágyú (Earthshaker Cannon) Isd. az Ütegek (Ordnance Battery) bejegyzésnél.

Zárt pilótafülke (Enclosed crew compartment) Isd. az Ütegek (Ordnance Battery) bejegyzésnél.

Elsőprő Nova Ágyú (Eradicator Nova Cannon) Isd. a Leman Russ bejegyzésnél.

Kivégző Plazma Ágyú (Executioner Plasma Cannon) Isd. a Leman Russ bejegyzésnél.

Kiirtó Automata Ágyú (Exterminator Autocannon) Isd. a Leman Russ bejegyzésnél.

Extra Páncél (Extra Armour)

Némely jármű személyzete plusz páncéllemezeket rak a járművére extra védelemként.

Az extra páncéllal ellátott járművek a Kábult Személyzet (Crew Stunned) hatásokat is Megrendített Személyzet (Crew Shaken) hatásnak tekintik.

Griff Nehéz Mozsárágyú (Griffon Heavy Mortar) Isd. az Ütegek (Ordnance Battery) bejegyzésnél.

Nehéz Gépágyú (Heavy Stubber)

Habár nem rendelkezik akkora átütő erővel, a nehéz gépágyú még mindig kedvelt fegyvere a tank személyzeteknek a lő távja és a tűzgyorsasága miatt.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	4	6	Heavy 3

Pokol Rakéták (Hellfury Missiles) Isd. a Valkűr Roham Hordozó (Valkyre Assault Carrier) bejegyzésnél.

Pokolcsapás Rakéták (Hellstrike Missiles) Isd. a Valkűr Roham Hordozó (Valkyre Assault Carrier) bejegyzésnél.

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. 3-as BS-el lehet ellőni őket és plusz fegyvernek tekintendőek.

Hydra Automata Löveg (Hydra Auttocannon) Isd. a Hidra Légvédelmi Löved (Hydra Flak Tank) bejegyzésnél.

Pokol Ágyú (Inferno Cannon) Isd. a Pokolfajzat Láng Tank (Hellhound Flame Tank) bejegyzésnél.

Medúza Ostrom Ágyú (Medusa Siege Cannon) Isd. az Ütegek (Ordnance Battery) bejegyzésnél.

Melta Ágyú (Melta Cannon) Isd. a Pokolfajzat Láng Tank (Hellhound Flame Tank) bejegyzésnél.

Többszörös Rakéta Kilövő (Multiple Rocket Pod) Isd. a Valkűr Roham Hordozó (Valkyre Assault Carrier) bejegyzésnél.

Multi-lézer (Multi-laser)

A felerősített kondenzátorok és a megerősített csöveknek köszönhetően még nagyobb pusztító erő és félelmetes tűzgyorsaság érhető el, így téve a fegyvert felettébb hatékonná a könnyű páncélatú ellenfelek és a rohamozó hordák ellen egyaránt.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	6	6	Heavy 3

Büntető Gépágyú (Punisher Gatling Cannon) Isd. a Leman Russ bejegyzésnél.

Keresőlámpa (Searchlight)

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

Füst Kibocsátók (Smoke Launchers)

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

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyv Járművek fejezetét a részletekért.

Viharvető (Storm Bolter)

A viharvető két összekapcsolt bolterből áll, amely képes egész ellenséges sorokat levágni robbanó tölteteivel.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	4	5	Assault 2

Vihar Sas Rakéta (Storm Eagle Rockets) Isd a Manticore Rakétavető (Manticore Rocket Launcher) bejegyzésnél.

Pusztító harci Ágyú (Vanquisher Battle Cannon) Isd. a Leman Russ bejegyzésnél.

Páncélok

Rohampáncél (Carapace Armour)

A rohampáncél páncél ceramite vagy armaplas lemezekből áll és testhez állóan van kiképezve.

A rohampáncélt (carapace armour) viselő modellek 4+-os páncélmentővel (armour save) 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 szénszálal rétegei könnyen jelenthetik a különbséget élet és halál között.

A golyóálló mellényt (flak armour) viselő modellek 5+-os páncélmentővel (armour save) rendelkeznek.

Erőpáncél (Power Armour)

Ceramite lapokból és elektronikusan motivált anyagból készítve, amely lemásolja és feljavítja a viselője mozdulatait, az erőpáncél a legjobb védelem, amit a Birodalom biztosítani képes.

Az erőpáncélt (power armour) viselő modellek 3+-os páncélmentővel (armour save) rendelkeznek.

Egyéb felszerelések

Álcaköpenyek (Camo Cloaks)

Némely osztagoknak megadatik, hogy ritka cameleoline anyagot használjanak a páncéljuk mellett. Ez az anyag automatikusan felveszi a környezete színét, így sokkal nehezebbé téve a viselője észlelését.

Az álcaköpenyt (camo cloak) viselő modell megkapja a rejtőzködés (stealth) szabályt.

EÜ-doboz (Medi-pack)

Az EÜ-doboz tartalmaz minden kötszert, fertőtlenítőt és sebészi eszközt, amire egy orvosnak szüksége lehet egy harctéri sérülés ellátására.

Amíg az orvos él, addig az osztaga rendelkezik a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) szabállyal.

Szakasz Zászló (Platoon Standard) Isd. a Szakasz Parancsnokság (Platoon Command Squad) bejegyzésnél.

Törő Mező (Refractor Field)

Ez egy teljes körű energiamező, amely részben megtöri a viselője körüli energiákat, megóvva így őt a sérülésektől.

A törő mező (refractor field) viselője 5+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) rendelkezik.

Ezred Zászló (Regimental Standard)

Amíg a zászlóhordozó él, addig az osztagát úgy kell kezelni, mintha eggyel több sebet vittek volna be közelharcban a közelharc eredmény kiszámolása érdekében. Továbbá bármely, 12"-en belül lévő baráti osztag újradobhatja a rontott Morál (Morale) és Pinning teszteket.

Rózsafüzér (Rosarius) Isd. a Birodalmi Pap (Ministorium Priest) bejegyzésnél.

Rádió Adó (Vox-caster)

A rádió-adó egy kifinomult és megbízható kommunikációs eszköz, ami összeköttetésben áll a taktikai parancsnoksággal.

Ha egy tiszt (officer) megpróbál kiadni egy parancsot (order) egy baráti osztagnak és a tiszt Parancsnoki Osztagában (Command Squad) és a célpont osztagban is van egy rádió-adóval (vox-caster) rendelkező modell, akkor a parancs megértéséhez szükséges Ld tesztet újra lehet dobni sikertelenség esetén.

HQ

Század Parancsnokság (Company Command Squad)..... 50 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Század Parancsnok (Company Commander)	4	4	3	3	3	3	3	9	5+
Veterán (Veteran)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Veterán Nehézfegyveresek (Veteran Weapons Team)	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

Összeállítás: Század Parancsnok (Company Commander), 4 Veterán (Veteran)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerkarabély (Lasgun) (a Század Parancsnok [Company Commander] egy lézerpisztollyal [laspistol] rendelkezik), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades), a Század Parancsnok (Company Commander) egy Törő Mezővel (Refractor Field) is rendelkezik

Speciális szabályok: Rangidős Tiszt (Senior Officer)

Transzport: Az osztag vehet egy Kimérát (Chimera) dedikált transzportként

Opciók:

A Század Parancsnok (Company Commander) lecserélheti a lézerpisztolyát (laspistol) és/vagy a közelharc fegyverét (Close combat weapon) a következők egyikére:

- Bolt pisztoly (bolt pistol) vagy bolter (boltgun) 2 pont
- Energia fegyver (power weapon) 10 pont
- Plazma pisztoly (plasma pistol) 10 pont
- Erőököl (power fist) 15 pont

A Század Parancsnok (Company Commander) felszerelhető melta bombákkal (melta bombs) 5 pont

Bármely Veterán (Veteran) lecserélheti a lézerkarabélyát (lasgun) egy lézerpisztolyra (laspistol) ingyen

Egy Veterán (Veteran) felszerelhető EÜ-dobozzal (Medi-pack) 30 pont

Egy Veterán (Veteran) felszerelhető az Ezred Zászlóval (Regimental Standard) 15 pont

Egy Veterán (Veteran) felszerelhető Rádió Adóval (Vox-caster) 5 pont

Egy Veterán (Veteran) felszerelhető Nehéz Lángszóróval (Heavy Flamer) 20 pont

Lecserélhetsz két másik Veteránt (Veteran) egy Veterán Nehézfegyveresre (Veteran Weapons Team), amely a következők egyikével van felszerelve:

- Mozsárágyú (Mortar) 5 pont
- Automata Ágyú (Autocannon) vagy nehéz bolter (heavy bolter) 10 pont
- Rakétavető (Missile Launcher) 15 pont
- Lézerágyú (Lascannon) 20 pont

Bármely további Veterán (Veteran), amely nem lett fejlesztve a fenti lehetőségek egyikével, lecserélheti a lézerkarabélyát (lasgun) a következők bármelyikére:

- Lángszóró (Flamer), gránátvető (grenade launcher) vagy mesterlövész puska (sniper rifle) 5 pont/modell
- Melta puska (Meltagun) 10 pont/modell
- Plazma puska (Plasma gun) 15 pont/modell

Az egész osztag (beleértve a Tanácsadókat [Regimental Advisors]) felszerelhető a következők bármelyikével:

- Krak gránát (Krak grenades) 5 pont
- Rohampáncél (Carapace armour) 20 pont
- Álcaköpeny (Camo cloaks) 20 pont

Tanácsadók (Regimental Advisors)

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Asztropata (Astropath)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Lövegmeister (Master of Ordnance)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Flotta Tiszt (Officer of the Fleet)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Testőr (Bodyguard)	4	4	3	3	1	3	2	7	5+

Asztropata (Astropath)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerpisztoly (Laspistol), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades)

Speciális szabályok: Telepatikus relé (Telepathic Relay)

Lövegmeister (Master of Ordnance)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerpisztoly (Laspistol), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades)

Speciális szabályok: Bombázás (Artillery Bombardment)

Flotta Tiszt (Officer of the Fleet)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerpisztoly (Laspistol), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades)

Speciális szabályok: Tartalékok Feltartóztatása (Intercept Reserves)

Testőr (Bodyguard)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerpisztoly (Laspistol), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades)

Speciális szabályok: Vigyázat! (Look Out – Arghh!)

A Század Parancsnokságot (Company Command Squad) kísérheti a következők közül bárki:

- 1 Asztropata (Astropath)..... 30 pont
- 1 Lövegmeister (Master of Ordnance) 30 pont
- 1 Flotta Tiszt (Officer of the Fleet) 30 pont
- Legfeljebb 2 Testőr (Bodyguard)..... 15 pont/modell

Creed Várnagyúr (Lord Castellan Creed) 90 pont

Egy Század Parancsnokság (Company Command Squad) a seregdedben lecserélheti a Század Parancsnokát (Company Commander) Creed Várnagyúrra (Lord Castellan Creed).

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ursakar Creed	4	4	3	3	3	3	3	10	4+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyedi [unique])

Felszerelés: Rohampáncél (Carapace armour), 2 túl-töltött lézerpisztoly (hot-shot laspistol) (egy ikercsatolt [twin-linked] túl-töltött lézerpisztolyként [hot-shot laspistol] lő vele), Repesz gránát (Frag grenades), Törő Mező (Refractor Field)

Speciális szabályok: Fővezér (Supreme Commander), Taktikai Zseni (Tactical Genius)

Kell Őrmester (Colour Sergeant Kell) 85 pont

Egy Század Parancsnokság (Company Command Squad) a seregdedben lecserélheti az egyik Veteránját (Veteran) Kell Őrmesterre (Colour Sergeant Kell). Egyik Veterán (Veteran) sem szerelhető fel az Ezred Zászlóval (Regimental Standard) abban a Század Parancsnokságban (Company Command Squad), amelyik tartalmazza Kell Őrmestert (Colour Sergeant Kell).

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Jarran Kell	4	4	3	3	2	4	2	8	4+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyedi [unique])

Felszerelés: Rohampáncél (Carapace armour), Lézerpisztoly (Laspistol), Energia fegyver (Power weapon), Erőököl (Power fist), Repesz gránát (Frag grenades), Ezred Zászló (Regimental Standard)

Speciális szabályok: Figyeljetek Férges! (Listen Up, Maggots!), Esküdt Védelmező (Sworn Protector)

Straken „Vas Kéz” Ezredes (Colonel ‘Iron Hand’ Straken) 95 pont

Egy Század Parancsnokság (Company Command Squad) a seregdedben lecserélheti a Század Parancsnokát (Company Commander) Straken „Vas Kéz” Ezredesre (Colonel ‘Iron Hand’ Straken).

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Straken Ezredes (Colonel Straken)	5	4	6	4	3	3	3	9	3+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyedi [unique])

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak armour), Plazma pisztoly (Plasma pistol), Sörétes (Shotgun), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades), Törő Mező (Refractor Field)

Speciális szabályok: Lelkes (Gung-ho), Rangidős Tiszt (Senior Officer), Hideg acél és Bátorság (Cold Steel and Courage), Vasember (Man of Adamantium)

Nork Deddog.....110 pont

Egy Század Parancsnokság (Company Command Squad) a seregdedben tartalmazhatja Nork Deddogot. Ha egy Század Parancsnokság (Company Command Squad) tartalmazza Nork Deddogot, akkor nem hozhat Testőröket (Bodyguard) tanácsadóként (Regimental Advisors).

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nork Deddog	4	3	5	5	3	3	4	8	4+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyedi [unique])

Felszerelés: Rohampáncél (Carapace armour), Szaggató puska (Ripper gun), Repesz gránát (Frag grenades)

Speciális szabályok: Fájdalomtűrés (Feel No Pain), Makacs (Stubborn), Ádáz Roham (Furious Charge), Testes (Bulky), Mindvégig Hűséges (Loyal to the End), Hősi Áldozat (Heroic Sacrifice)

Fő Komisszár (Lord Commissar) 70 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Fő Komisszár (Lord Commissar)	5	5	3	3	3	3	3	10	5+

Összeállítás: 1 Fő Komisszár (Lord Commissar)

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), Törő mező (Refractor field)

Speciális szabályok: Önfejű (Stubborn), Kivégzés (Summary Execution), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Fegyelem Aurája (Aura of Discipline)

Transzport: A Fő Komisszár (Lord Commissar) vehet egy Kimérát (Chimera) dedikált transzportként

Opciók:

A Fő Komisszár (Lord Commissar) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) és/vagy a közelharc fegyverét (Close combat weapon) a következők egyikére:

Bolter (boltgun).....	ingyen
Energia fegyver (power weapon).....	10 pont
Plazma pisztoly (plasma pistol).....	10 pont
Erőököl (power fist).....	15 pont

A Fő Komisszár (Lord Commissar) felszerelhető a következők bármelyikével:

Rohampáncél (Carapace armour)	10 pont
Álcaköpeny (Camo cloaks).....	10 pont
Melta bombák (Melta bombs).....	50 pont

Yarrick Komisszár (Commissar Yarrick)185 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Yarrick Komisszár (Commissar Yarrick)	5	5	3	4	3	3	3	10	4+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyesi [unique])

Felszerelés: Rohampáncél (Carapace armour), Viharvető (Storm bolter), Harci karom (battle claw) (erőökölnek [power fist] minősül), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), Energia mező (Force field), Gonosz szem (Bale eye)

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Örök Harcos (Eternal Warrior), Fegyelem Aura (Aura of Discipline), Inspiráló Hős (Inspirational Hero), Vas Akarat (Iron Will)

Transzport: Yarrick Komisszár (Commissar Yarrick) vehet egy Kimérát (Chimera) dedikált transzportként

Primaris Psyker 70 pont

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

Összeállítás: 1 Primaris Psyker

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), Lézerpisztoly (Laspistol), Erőfegyver (Force weapon), Repesz gránát (Frag grenades), Törő mező (Refractor field)

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Psyker, Saját Érdekben (It's For Your Own Good)

Psy erők: Villámcsapás (Lightning Arc), Fátyol (Nighshroud)

Birodalmi Pap (Ministorium Priest)..... 45 pont

Egy Birodalmi Gárda sereg 0-5 Birodalmi Papot (Ministorium Priest) tartalmazhat. A Birodalmi Papok (Ministorium Priest) nem használnak fel helyet a Sereg felépítési táblázatban (Force Organisation chart), de minden más tekintetben külön HQ választásnak minősülnek.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Birodalmi Pap (Ministorium Priest)	3	3	3	3	1	3	2	7	5+

Összeállítás: 1 Birodalmi Pap (Ministorium Priest)

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), Lézerpisztoly (Laspistol), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades), Rózsafüzér (Rosarius)

Speciális szabályok: Egyedülálló Karakter (Independent Character), Igaz Düh (Righteous Fury)

Opciók:

A Birodalmi Pap (Ministorium Priest) lecserélheti a lézerpisztolyát (laspistol) egy sörétesre (shotgun) ingyen
A Birodalmi Pap (Ministorium Priest) lecserélheti a közelharci fegyverét (close combat weapon) egy zsigerelőre (eviscerator) 15 pont

Techpap (Techpriest Enginseer) 45 pont

Egy Birodalmi Gárda sereg 0-2 Techpapot (Techpriest Enginseer) tartalmazhat. A Techpapok (Techpriest Enginseer) nem használnak fel helyet a Sereg felépítési táblázatban (Force Organisation chart), de minden más tekintetben külön HQ választásnak minősülnek.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Techpap (Techpriest Enginseer)	3	3	3	3	1	3	1	8	3+
Szolga (Servitor)	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Összeállítás: 1 Techpap (Techpriest Enginseer)

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés (Techpap [Techpriest Enginseer]): Erőpáncél (Power armour), Lézerpisztoly (Laspistol), Energia fegyver (Power weapon), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), Szervo-kar (Servo-arm)

Felszerelés (Szolga [Servitor]): Szervo-kar (Servo-arm), Rohampáncél (Carapace armour)

Speciális szabályok: Az Omnissiah Áldása (Blessings of the Omnissiah), Agyzár (Mindlock)

Opciók:

A Techpap (Techpriest Enginseer) felszerelhető melta bombákkal (melta bombs).....5 pont
A Techpapot (Techpriest Enginseer) kísérheti legfeljebb 5 Szolga (Servitor) 15 pont/modell
Legfeljebb 2 Szolga (Servitor) lecserélheti a Szervo-karját (Servo-arm) a következők egyikére:
Nehéz bolter (heavy bolter) 20 pont
Multi-melta (multi-melta) vagy Plazma ágyú (plasma cannon)..... 30 pont

ELIT

Behemót osztag (Ogryn Squad).....130 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Behemót (Ogryn)	4	3	5	5	3	2	3	6	5+
Csontfejű Behemót (Ogryn Bone 'ead)	4	3	5	5	3	2	4	7	5+

Összeállítás: 1 Ogryn Csonthfejű (Ogryn Bone 'ead), 2 Ogryn

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), Szaggató puska (Ripper gun), Repesz gránátok (Frag grenades)

Speciális szabályok: Makacs (Stubborn), Ádáz Roham (Furious Charge), Testes (Bulky)

Transzport: Az osztag vehet egy Kimérát (Chimera) dedikált transzportként

Opciók:

További 7 Ogryn csatlakozhat a csapathoz..... 40 pont/modell

Ratling osztag (Ratling Squad)..... 30 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+

Összeállítás: 3 Ratling

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), Mesterlövész puska (Sniper rifle), Lézerpisztoly (Laspistol)

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

Opciók:

További 7 Ratling csatlakozhat a csapathoz..... 10 pont/modell

Psyker harci osztag (Psyker Battle Squad) 60 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Elítélt Psyker (Sanctioned Psyker)	2	3	2	3	1	3	1	9	5+
Felügyelő (Overseer)	3	3	3	3	1	3	2	9	5+

Összeállítás: 1 Felügyelő (Overseer), 4 Elítélt Psyker (Sanctioned Psyker)

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), Lézerpisztoly (Laspistol), Közelharci fegyver (Close combat weapon)

Speciális szabályok: Psyker (csak az Elítélt Psyker [Sanctioned Psyker]), Psy Kórus (Psychic Choir), Végső Ítélet (Ultimate Sanction)

Psy Erők: Lélekvihar (Soulstorm), Akarat gyangítása (Weaken Resolve)

Transzport: Az osztag vehet egy Kimérát (Chimera) dedikált transzportként

Opciók:

További 5 Elítélt Psyker (Sanctioned Psyker) csatlakozhat a csapathoz..... 10 pont/modell

Rohamosztagos osztag (Storm Trooper Squad) 85 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Rohamosztagos (Storm Trooper)	3	4	3	3	1	3	1	7	4+
Rohamosztagos Őrmester (Storm Trooper Sergeant)	3	4	3	3	1	3	2	8	4+

Összeállítás: 1 Rohamosztagos Őrmester (Storm Trooper Sergeant), 4 Rohamosztagos (Storm Trooper)

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Rohampáncél (Carapace armour), Túltöltött Lézerkarabély (Hot-shot Lasgun), Túltöltött Lézerpisztoly (Hot-shot Laspistol), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

Speciális szabályok: Becsapódás (Deep Strike), Különleges Hadműveletek (Special Operations)

Transzport: Az osztag vehet egy Kimérát (Chimera) dedikált transzportként

Opciók:

További 5 Rohamosztagos (Storm Trooper) csatlakozhat a csapathoz..... 16 pont/modell

A Rohamosztagos Őrmester (Storm Trooper Sergeant) lecserélheti a Túltöltött Lézerkarabélyát (Hot-shot Lasgun) és/vagy a Túltöltött Lézerpisztolyát (Hot-shot Laspistol) a következők egyikére:

Bolt pisztoly (bolt pistol) vagy bolter (boltgun) ingyen

Energia fegyver (power weapon)..... 10 pont

Plazma pisztoly (plasma pistol)..... 10 pont

Legfeljebb 2 Rohamosztagos (Storm Trooper) lecserélheti a Túltöltött Lézerkarabélyát (Hot-shot Lasgun) a következők bármelyikére:

Lángszóró (Flamer), gránátvető (grenade launcher)..... 5 pont/modell

Melta puska (Meltagun)..... 10 pont/modell

Plazma puska (Plasma gun) 15 pont/modell

Marbo (Guardsmen Marbo) 65 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Marbo	5	5	3	3	2	5	4	7	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyedi [unique])

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), Szagató pisztoly (Ripper pistol), Mérgezett penge (Envenomed blade), Repesz gránát (Frag grenades), Melta bombák (Melta bombs), Robbanó töltet (Demolition charge)

Speciális szabályok: Rettenthetetlen (Fearless), Füge (Fleet), Rajtaütés (Hit and Run), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover), Álcázás (Stealth), Magányos Farkas (Loner), Mögöttes Van! (He's Behind You!)

TROOPS

Gyalogsági Szakasz (Infantry Platoon)

Felépítés: 1 Szakasz Parancsnokság (Platoon Command squad), 2-5 Gyalogsági osztag (Infantry squad), 0-5 Nehézfegyveres osztag (Heavy Weapons squad), 0-2 Speciális fegyveres osztag (Special Weapons squad) és 0-1 Besorozott osztag (Conscript squad). Minden Gyalogsági Szakasz (Infantry Platoon) egy Troop választásnak számít a Sereg felépítési táblázatban (Force Organisation chart) és egy tartalék (reserve) dobást kell tenni az egész szakaszra.

*Szakasz Parancsnokság (Platoon Command squad) 30 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szakasz Parancsnok (Platoon Commander)	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
Gárdista (Guardsmen)	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Nehézfegyveresek (Heavy Weapons Team)	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
Komisszár (Commissar)	4	4	3	3	1	3	2	9	5+

Összeállítás: Szakasz Parancsnok (Platoon Commander), 4 Gárdista (Guardsmen)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerkarabély (Lasgun) (a Szakasz Parancsnok [Platoon Commander] egy lézerpisztollyal [laspistol], a Komisszár [Commissar] pedig egy bolt pisztollyal [bolt pistol] rendelkezik), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades)

Speciális szabályok: Junior Tiszt (Junior Officer) (csak a Szakasz Parancsnok [Platoon Commander]), Önfejű (Stubborn) (csak a Komisszár [Commissar]), Kivégzés (Summary Execution) (csak a Komisszár [Commissar])

Transzport: Az osztag vehet egy Kimérát (Chimera) dedikált transzportként

Opciók:

A Szakasz Parancsnok (Platoon Commander) lecserélheti a lézerpisztolyát (laspistol) a következőkre:

Bolt pisztoly (bolt pistol) 2 pont

A Szakasz Parancsnok (Platoon Commander) és/vagy a Komisszár (Commissar) lecserélheti a pisztolyát (pistol) és/vagy a közelharc fegyverét (Close combat weapon) a következők egyikére:

Bolter (boltgun) 2 pont

Energia fegyver (power weapon) 10 pont

Plazma pisztoly (plasma pistol) 10 pont

Erőököl (power fist) 15 pont

A Szakasz Parancsnok (Platoon Commander) felszerelhető melta bombákkal (melta bombs) 5 pont

Az osztaghoz csatlakozhat egy Komisszár (Commissar) 35 pont

Bármely Gárdista (Guardsmen) lecserélheti a lézerkarabélyát (lasgun) egy lézerpisztolyra (laspistol) ingyen

Egy Gárdista (Guardsmen) felszerelhető EÜ-dobozzal (Medi-pack) 30 pont

Egy Gárdista (Guardsmen) felszerelhető az Ezred Zászlóval (Regimental Standard) 15 pont

Egy Gárdista (Guardsmen) felszerelhető Rádió Adóval (Vox-caster) 5 pont

Egy Gárdista (Guardsmen) felszerelhető Nehéz Lángszóróval (Heavy Flamer) 20 pont

Lecserélhetsz két másik Gárdistát (Guardsmen) egy Nehézfegyveresre (Heavy Weapons Team), amely a következők egyikével van felszerelve:

Mozsárágyú (Mortar) 5 pont

Automata Ágyú (Autocannon) vagy nehéz bolter (heavy bolter) 10 pont

Rakétavető (Missile Launcher) 15 pont

Lézerágyú (Lascannon) 20 pont

Bármely további Gárdista (Guardsmen), amely nem lett fejlesztve a fenti lehetőségek egyikével, lecserélheti a lézerkarabélyát (lasgun) a következők bármelyikére:

Lángszóró (Flamer), gránátvető (grenade launcher) vagy mesterlövész puska (sniper rifle) 5 pont/modell

Melta puska (Meltagun) 10 pont/modell

Plazma puska (Plasma gun) 15 pont/modell

Az egész osztag felszerelhető Krak gránátokkal (Krak grenades) 5 pont

Chenkov Parancsnok (Commander Chenkov) 50 pont

Egy Szakasz Parancsnokság (Platoon Command Squad) a seregedben lecserélheti a Szakasz Parancsnokát (Platoon Commander) Chenkov Parancsnokra (Commander Chenkov).

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Chenkov Parancsnok (Commander Chenkov)	4	4	3	3	2	3	2	9	4+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyedi [unique])

Felszerelés: Rohampáncél (Carapace armour), Energia fegyver (Power weapon), Repesz gránát (Frag grenades), Bolt pisztoly (Bolt pistol)

Speciális szabályok: Hajcsár (Taskmaster), Előre Kutyák! (Forward, You Dogs!), Küldjétek a Következő Hullámot (Send in the Next Wave)

Al’rahem Kapitány (Captain Al’rahem) 70 pont

Egy Szakasz Parancsnokság (Platoon Command Squad) a seregedben lecserélheti a Szakasz Parancsnokát (Platoon Commander) Al’rahem Kapitányra (Captain Al’rahem).

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Al’rahem Kapitány (Captain Al’rahem)	4	4	3	3	2	3	2	9	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyedi [unique])

Felszerelés: Golyóálló mellény (Flak armour), Repesz gránát (Frag grenades), Plazma pisztoly (Plasma pistol), A Sivatagi Tigrisek Karma (Claw of the Desert Tigers)

Speciális szabályok: Az Ellenség Követése (Stalk the Enemy), Sivatagi Fosztogató (Desert Raider)

***Gyalogsági osztag (Infantry Squad) 50 pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gárdista (Guardsmen)	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Őrmester (Sergeant)	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
Nehézfegyveresek (Heavy Weapons Team)	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
Komisszár (Commissar)	4	4	3	3	1	3	2	9	5+

Összeállítás: 1 Őrmester (Sergeant), 9 Gárdista (Guardsmen)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerkarabély (Lasgun) (az Őrmester (Sergeant) egy lézerpisztollyal [laspistol], a Komisszár [Commissar] pedig egy bolt pisztollyal [bolt pistol] rendelkezik), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades)

Speciális szabályok: Összevont osztagok (Combined Squad), Önfejű (Stubborn) (csak a Komisszár [Commissar]), Kivégzés (Summary Execution) (csak a Komisszár [Commissar])

Transzport: Az osztag vehet egy Kimérát (Chimera) dedikált transzportként

Opciók:

Az Őrmester (Sergeant) lecserélheti a lézerpisztolyát (laspistol) a következőre:

Bolt pisztoly (bolt pistol) 2 pont

Az Őrmester (Sergeant) és/vagy a Komisszár (Commissar) lecserélheti a pisztolyát (pistol) és/vagy a közelharci fegyverét (Close combat weapon) a következők egyikére:

Energia fegyver (power weapon) 10 pont

Plazma pisztoly (plasma pistol) 10 pont

Az Őrmester (Sergeant) felszerelhető melta bombákkal (melta bombs) 5 pont

Az osztaghoz csatlakozhat egy Komisszár (Commissar) 35 pont

Egy Gárdista (Guardsmen) felszerelhető Rádió Adóval (Vox-caster) 5 pont

Lecserélhetsz két másik Gárdistát (Guardsmen) egy Nehézfegyveresre (Heavy Weapons Team), amely a következők egyikével van felszerelve:

Mozsárágyú (Mortar) 5 pont

Automata Ágyú (Autocannon) vagy nehéz bolter (heavy bolter) 10 pont

Rakétavető (Missile Launcher) 15 pont

Lézerágyú (Lascannon) 20 pont

Egy Gárdista (Guardsmen) lecserélheti a lézerkarabélyát (lasgun) a következők bármelyikére:

Lángszóró (Flamer), gránátvető (grenade launcher) vagy mesterlövész puska (sniper rifle) 5 pont/modell

Melta puska (Meltagun) 10 pont/modell

Plazma puska (Plasma gun) 15 pont/modell

Az egész osztag felszerelhető Krak gránátokkal (Krak grenades) 5 pont

***Nehézfegyveres osztag (Heavy Weapons Squad) 60 pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nehézfegyveresek (Heavy Weapons Team)	3	3	3	3	2	3	2	7	5+

Összeállítás: 3 Nehézfegyveres (Heavy Weapons Team)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerkarabély (Lasgun), Mozsárágyú (Mortar), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Repesz gránát (Frag grenades)

Opciók:

Bármely Nehézfegyveres (Heavy Weapons Team) lecserélheti a Mozsárágyúját (Mortar) a következők egyikére:

Nehéz bolter (heavy bolter) vagy automata ágyú (autocannon) 5 pont

Rakétavető (missile launcher) 10 pont

Lézerágyú (lascannon) 15 pont

Az egész osztag felszerelhető Krak gránátokkal (krak grenades) 5 pont

***Speciális Fegyveres osztag (Special Weapons Squad) 35 pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gárdista (Guardsmán)	3	3	3	3	1	3	2	7	5+

Összeállítás: 6 Gárdista (Guardsmán)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerkarabély (Lasgun), Közelharci fegyver (Close combat weapon)

Opciók:

3 Gárdista (Guardsmán) lecseréli a Lézerkarabélyát (Lasgun) a következők bármelyikére:

Lángszóró (flamer), gránátvető (grenade launcher) vagy mesterlövész puska (sniper rifle)5 pont

Melta puska (meltagun)..... 10 pont

Plazma puska (plasma gun)..... 15 pont

Robbanó töltet (demolition charge) (ekkor megmarad a Lézerkarabély [Lasgun])..... 20 pont

***Besorozottak (Conscripts) 80 pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Besorozott (Conscript)	2	2	3	3	1	3	2	5	5+

Összeállítás: 20 Besorozott (Conscript)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerkarabély (Lasgun), Közelharci fegyver (Close combat weapon)

Opciók:

A csapat további 30 Besorozottat (Conscript) tartalmazhat..... 4 pont/modell

Ha a sereged tartalmazza Chenkov Parancsnokot (Commander Chenkov), akkor bármely osztag Besorozott (Conscript) megkaphatja a Küldjétek a Következő Hullámot (Send in the Next Wave) szabályt..... 75 pont

*** Megjegyzendő, hogy az idáig felsorolt Troop osztagokat nem lehet önmagukban megvenni, csakis egy Gyalogsági Szakasz (Infantry Platoon) részeként.**

Veterán osztag (Veteran Squad) 70 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Veterán (Veteran)	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
Veterán Őrmester (Veteran Sergeant)	3	4	3	3	1	3	2	8	5+
Veterán Nehézfegyveresek (Veteran Heavy Weapons Team)	3	4	3	3	2	3	2	7	5+

Összeállítás: 1 Veterán Őrmester (Veteran Sergeant), 9 Veterán (Veteran)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerkarabély (Lasgun) (a Veterán Őrmester [Veteran Sergeant] egy lézerpisztollyal [Iaspistol], rendelkezik), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

Transzport: Az osztag vehet egy Kimérát (Chimera) dedikált transzportként

Opciók:

A Veterán Őrmester (Veteran Sergeant) lecserélheti a lézerpisztolyát (Iaspistol) és/vagy a közelharc fegyverét (Close combat weapon) a következők egyikére:

- Sörétes (shotgun) ingyen
- Bolt pisztoly (bolt pistol) 2 pont
- Energia fegyver (power weapon) 10 pont
- Plazma pisztoly (plasma pistol) 10 pont
- Erőököl (power fist) 15 pont

Egy Veterán (Veteran) felszerelhető Rádió Adóval (Vox-caster) 5 pont

Lecserélhetsz két másik Veterán (Veteran) egy Veterán Nehézfegyveresre (Veteran Heavy Weapons Team), amely a következők egyikével van felszerelve:

- Mozsárágyú (Mortar) 5 pont
- Automata Ágyú (Autocannon) vagy nehéz bolter (heavy bolter) 10 pont
- Rakétavető (Missile Launcher) 15 pont
- Lézerágyú (Lascannon) 20 pont

Legfeljebb 3 Veterán (Veteran) lecserélheti a lézerkarabélyát (Iasgun) a következők bármelyikére:

- Lángszóró (Flamer), gránátvető (grenade launcher) vagy mesterlövész puska (sniper rifle) 5 pont
- Melta puska (Meltagun) 10 pont
- Plazma puska (Plasma gun) 15 pont
- Nehéz lángszóró (heavy flamer) (Osztagonként csak egy lehet) 20 pont

Az osztag választhatja a következő doktrínák bármelyikét:

Gránátosok (Grenadiers): Az egész osztag lecseréli a Golyóálló Mellényét (Flak Armour) Rohampáncélra (Carapace Armour) 30 pont

Előretolt Megfigyelők (Forward Sentries): Az osztag Álcaköpennyel (Camo Cloak) és Csapdák (Snare Mines) rendelkezik 30 pont

Robbantások (Demolitions): Az egész osztag melta bombákkal (melta bombs) rendelkezik. Egy Veterán (Veteran) egy robbanó töltetet (demolition charge) is visel a többi felszerelése mellett 30 pont

Harker Lövész Őrmester (Gunnery Sergeant Harker) 55 pont

Egy Veterán osztag (Veteran Squad) a seregben lecserélheti a Veterán Őrmesterét (Veteran Sergeant) Harker Lövész Őrmesterre (Gunnery Sergeant Harker). Ha egy osztag tartalmazza Harker Lövész Őrmestert (Gunnery Sergeant Harker), akkor nem választhatja a Gránátosok (Grenadiers) doktrínát.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Harker Lövész Őrmester (Gunnery Sergeant Harker)	4	4	4	3	1	3	2	8	5+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyedi [unique])

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), „Bosszú” (nehéz bolter) („Payback” [heavy bolter])

Speciális szabályok: Fájdalomtűrés (Feel No Pain), Rendíthetetlen (Relentless), Catachani Ördögök (Catachan Devils)

Bastonne Őrmester (Sergeant Bastonne) 60 pont

Egy Veterán osztag (Veteran Squad) a seregdedben lecserélheti a Veterán Őrmesterét (Veteran Sergeant) Bastonne Őrmesterre (Sergeant Bastonne).

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Lukas Bastonne	4	4	3	3	1	3	2	10	4+

Egységtípus: Gyalogság (Infantry) (egyedi [unique])

Felszerelés: Rohampáncél (Carapace armour), Túl-töltött lézerpisztoly (Hot-shot laspistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), Energia fegyver (Power weapon)

Speciális szabályok: Rajtunk Múlik Fiúk (It's Up to Us, Lads), Sose Add Fel, Sose Add Meg Magad! (Never Give Up, Never Surrender!)

Fegyenc Légiós osztag (Penal Legion Squad) 80 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Fegyenc Légiós (Penal Legionnaire)	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Fegyenc Felügyelő (Penal Custodian)	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

Összeállítás: 1 Fegyenc Felügyelő (Penal Custodian), 9 Fegyenc Légiós (Penal Legionnaire)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Lézerkarabély (Lasgun), Közelharc fegyver (Close combat weapon)

Speciális szabályok: Zsiványok (Desperadoes), Felderítők (Scouts), Makacs (Stubborn)

Dedikált Transzport

Kiméra Páncélozott Szállító (Chimera Armoured Transport)..... 55 pont

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

Összeállítás: 1 Kiméra (Chimera)

Egység típus: Jármű (Vechicle)

Felszerelés: Multi-lézer (Multi-laser), Nehéz bolter (Heavy bolter), Keresőlámpa (Searchlight), Füst kibocsátók (Smoke launchers)

Speciális szabályok: Kételtű (Amphibious), Mobil Parancsnoki Jármű (Mobile Command Vechicle)

Szállítókapacitás: 12 modell

Opciók:

Lecserélheti a Multi-lézerét (Multi-laser) a következők egyikére:

Nehéz lángszóró (heavy flamer) vagy nehéz bolter (heavy bolter) ingyen

Lecserélheti a Nehéz bolterét (Heavy bolter) egy Nehéz lángszóróra (heavy flamer) ingyen

Választhatja a következők bármelyikét:

Viharvető (storm bolter) vagy nehéz gépágyú (heavy stubber) 10 pont

Vadász rakéta (hunter-killer missile) 10 pont

Tolólapát (dozer blade)..... 10 pont

Extra páncél (extra armour) 15 pont

Álcahaló (camo netting)..... 20 pont

FAST ATTACK

Felderítő Őrszem osztag (Scout Sentinel Squadron)35 pont/modell

	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Felderítő Őrszem (Scout Sentinel)	3	3	5	10	10	10	3	1

Összeállítás: 1-3 Felderítő Őrszemből (Scout Sentinel) álló jármű osztag (vehicle squadron)

Egység típus: Jármű (Vehicle) (lépegető [walker], open topped)

Felszerelés: Multi-lézer (Multi-laser)

Speciális szabályok: Felderítő (Scout), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover)

Opciók:

Bármely Őrszem (Sentinel) lecserélheti a Multi-lézerét (Multi-laser) a következők egyikére:

Nehéz lángszóró (heavy flamer) vagy automata ágyú (autocannon)..... 5 pont/modell

Rakétavető (missile launcher) 10 pont/modell

Lézerágyú (lascannon) 15 pont/modell

Bármely modell választhatja a következők bármelyikét:

Keresőlámpa (searchlight)..... 1 pont/modell

Vadász rakéta (hunter-killer missile) 10 pont/modell

Az egész osztag vehet:

Füst kibocsátókat (smoke launchers) 5 pont/modell

Álcahálót (camo netting)..... 10 pont/modell

Páncélozott Őrszem osztag (Armoured Sentinel Squadron)55 pont/modell

	WS	BS	S	F	S	R	I	A
Páncélozott Őrszem (Armoured Sentinel)	3	3	5	12	10	10	3	1

Összeállítás: 1-3 Páncélozott Őrszemből (Armoured Sentinel) álló jármű osztag (vehicle squadron)

Egység típus: Jármű (Vehicle) (lépegető [walker])

Felszerelés: Multi-lézer (Multi-laser), Extra páncél (extra armour)

Opciók:

Bármely Őrszem (Sentinel) lecserélheti a Multi-lézerét (Multi-laser) a következők egyikére:

Nehéz lángszóró (heavy flamer) vagy automata ágyú (autocannon)..... 5 pont/modell

Rakétavető (missile launcher) 10 pont/modell

Lézerágyú (lascannon) 15 pont/modell

Plazma ágyú (plasma cannon) 20 pont/modell

Bármely modell választhatja a következők bármelyikét:

Keresőlámpa (searchlight)..... 1 pont/modell

Vadász rakéta (hunter-killer missile) 10 pont/modell

Az egész osztag vehet:

Füst kibocsátókat (smoke launchers) 5 pont/modell

Álcahálót (camo netting)..... 10 pont/modell

Kemény Lovas osztag (Rough Rider Squad)..... 55 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kemény Lovas (Rough Rider)	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Kemény Lovas Őrmester (Rough Rider Sergeant)	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

Összeállítás: 1 Kemény Lovas Őrmester (Rough Rider Sergeant), 4 Kemény Lovas (Rough Rider)

Egység típus: Lovasság (Cavarly)

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Vadász lándzsa (Hunting lance), Lézerpisztoly (laspistol) vagy Közelharci fegyver (Close combat weapon), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

Opciók:

A Kemény Lovas Őrmester (Rough Rider Sergeant) lecserélheti a lézerpisztolyát (laspistol) és/vagy a közelharci fegyverét (Close combat weapon) a következők egyikére:

Energia fegyver (power weapon)..... 10 pont

Plazma pisztoly (plasma pistol)..... 10 pont

A Kemény Lovas Őrmester (Rough Rider Sergeant) felszerelhető melta bombákkal (melta bombs)5 pont

Legfeljebb 2 Kemény Lovas (Rough Rider) lecserélheti a Vadász lándzsáját (Hunting lance) a következők egyikére:

Lángszóró (flamer) vagy gránátvető (grenade launcher)..... 5 pont/modell

Melta puska (meltagun)..... 10 pont/modell

Plazma puska (plasma gun)..... 15 pont/modell

Mogul Kamir..... 40 pont

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mogul Kamir	4	3	3	3	2	3	3	8	5+

Egység típus: Lovasság (Cavarly) (egyedi [unique])

Felszerelés: Golyóálló Mellény (Flak Armour), Vadász lándzsa (Hunting lance), Kiber-hátas (Cyber-steed), Bolt pisztoly (bolt pistol), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

Speciális szabályok: Khanasan Legvadabbjai (Khanasan's Fiercest), Veszélyes Személyiség (Vicious Temperament)

Valkűr Roham Hordozó osztag (Valkyre Assault Carrier Squadron) 100 pont/modell

	Típus	BS	F	S	R
Valkűr (Valkyrie)	Fast, Skimmer	3	12	12	10

Összeállítás: 1-3 Valkűrből (Valkyrie) álló jármű osztag (vehicle squadron)

Egység típus: Jármű (Vehicle) (fast, lebegő [skimmer])

Felszerelés: Multi-lézer (Multi-laser), Extra páncél (extra armour), Keresőlámpa (Searchlight), 2 Pokolcsapás rakéta (Hellstrike missile)

Speciális szabályok: Beccapódás (Deep Strike), Felderítő (Scout), Ejtőernyős Bevetés (Grav Chute Insertion)

Szállítókapacitás: 12 modell

Opciók:

Bármely modell lecserélheti a Multi-lézerét (Multi-laser) a következőre:

Lézerágyú (lascannon) 15 pont/modell

Bármely Valkűr (Valkyrie) lecserélheti mindkét Pokolcsapás rakétáját (Hellstrike missile) a következőre:

2 többszörös rakétakilövő (multiple rocket pods) 30 pont/modell

Bármely Valkűr (Valkyrie) vehet magának oldalsó fegyverként egy pár:

Nehéz boltort (heavy bolter)..... 10 pont/modell

Vendetta Harci Repülő osztag (Vendetta Gunship Squadron).....130 pont/modell

	Típus	BS	F	S	R
Vendetta	Fast, Skimmer	3	12	12	10

Összeállítás: 1-3 Vendettából álló jármű osztag (vehicle squadron)

Egység típus: Jármű (Vehicle) (fast, lebegő [skimmer])

Felszerelés: 3 ikercsatolt (twin-linked) lézerágyú (lascannon), Extra páncél (extra armour), Keresőlámpa (Searchlight)

Speciális szabályok: Becsapódás (Deep Strike), Felderítő (Scout), Ejtőernyős Bevetés (Grav Chute Insertion)

Szállítókapacitás: 12 modell

Opciók:

Bármely Valkűr (Valkyrie) lecserélheti két Lézerágyúját (lascannon) a következőre:

2 Pokolcsapás rakétára (Hellstrike missile) ingyen

Bármely Vendetta vehet magának oldalsó fegyverként egy pár:

Nehéz boltert (heavy bolter) 10 pont/modell

Pokolfajzat osztag (Hellhound Squadron)

Összeállítás: Jármű osztag (vehicle squadron), amely 1-3 tankból áll a következő listából, bármilyen kombinációban:

Pokolfajzat (Hellhound)..... 130 pont/modell

Devil Dog (Ördög Kutya)..... 120 pont/modell

Méregfarkas (Bane Wolf)..... 130 pont/modell

	Típus	BS	F	S	R
Pokolfajzat (Hellhound)	Fast, Tank	3	12	12	10
Ördög Kutya (Devil Dog)	Fast, Tank	3	12	12	10
Méregfarkas (Bane Wolf)	Fast, Tank	3	12	12	10

Egység típus: Jármű (vehicle) (tank, fast)

Felszerelés (Mindegyik): Nehéz bolter (heavy bolter)

Felszerelés (Pokolfajzat [Hellhound]): Pokol Ágyú (Inferno Cannon)

Felszerelés (Ördög Kutya [Devil Dog]): Melta Ágyú (Melta Cannon)

Felszerelés (Méregfarkas [Bane Wolf]): Vegyi Ágyú (Chem Cannon)

Opciók:

Bármely modell lecserélheti a Nehéz bolterét (heavy bolter) a következők egyikére:

Nehéz lángszóró (heavy flamer) ingyen

Multi-melta..... 15 pont/modell

Bármely modell választhatja a következők bármelyikét:

Keresőlámpa (searchlight)..... 1 pont/modell

Viharvető (storm bolter) vagy nehéz gépágyú (heavy stubber) 10 pont/modell

Vadász rakéta (hunter-killer missile) 10 pont/modell

Tolólapát (dozer blade)..... 10 pont/modell

Extra páncél (extra armour) 15 pont/modell

Az egész osztag vehet:

Füst kibocsátókat (smoke launchers) 5 pont/modell

Álcahalót (camo netting)..... 20 pont/modell

HEAVY SUPPORT

Leman Russ osztag (Leman Russ Squadron)

Összeállítás: Jármű osztag (vehicle squadron), amely 1-3 tankból áll a következő listából, bármilyen kombinációban:

Leman Russ Harci Tank (Leman Russ Battle Tank) 150 pont/modell

Leman Russ Kiirtó (Leman Russ Exterminator)..... 150 pont/modell

Leman Russ Pusztító (Leman Russ Vanquisher)..... 155 pont/modell

Leman Russ Elsőprő (Leman Russ Eradicator)..... 160 pont/modell

Leman Russ Romboló (Leman Russ Demolisher) 165 pont/modell

Leman Russ Büntető (Leman Russ Punisher)..... 180 pont/modell

Leman Russ Kivégző (Leman Russ Executioner) 190 pont/modell

	Típus	BS	F	S	R
Leman Russ Harci Tank (Leman Russ Battle Tank)	Tank	3	14	13	10
Leman Russ Kiirtó (Leman Russ Exterminator)	Tank	3	14	13	10
Leman Russ Pusztító (Leman Russ Vanquisher)	Tank	3	14	13	10
Leman Russ Elsőprő (Leman Russ Eradicator)	Tank	3	14	13	10
Leman Russ Romboló (Leman Russ Demolisher)	Tank	3	14	13	11
Leman Russ Büntető (Leman Russ Punisher)	Tank	3	14	13	11
Leman Russ Kivégző (Leman Russ Executioner)	Tank	3	14	13	11

Egység típus: Jármű (vehicle) (tank)

Felszerelés (Mindegyik): Nehéz bolter (heavy bolter), Füst kibocsátók (smoke launchers), Keresőlámpa (searchlight)

Speciális szabályok: Hatalmas Óriás (Lumbering Behemoth)

Felszerelés (Leman Russ): Harci Ágyú (Battle Cannon)

Felszerelés (Leman Russ Kiirtó (Leman Russ Exterminator)): Kiirtó Automata Ágyú (Exterminator Autocannon)

Felszerelés (Leman Russ Pusztító (Leman Russ Vanquisher)): Pusztító harci Ágyú (Vanquisher Battle Cannon)

Felszerelés (Leman Russ Elsőprő (Leman Russ Eradicator)): Elsőprő Nova Ágyú (Eradicator Nova Cannon)

Felszerelés (Leman Russ Romboló (Leman Russ Demolisher)): Romboló Ostrom Ágyú (Demolisher Siege Cannon)

Felszerelés (Leman Russ Büntető (Leman Russ Punisher)): Büntető Gépágyú (Punisher Gatling Cannon)

Felszerelés (Leman Russ Kivégző (Leman Russ Executioner)): Kivégző Plazma Ágyú (Executioner Plasma Cannon)

Opciók:

Bármely modell lecserélheti a Nehéz bolterét (heavy bolter) a következők egyikére:

Nehéz lángszóró (heavy flamer) ingyen

Lézerágyú (lascannon) 15 pont/modell

Bármely modell vehet magának oldalsó fegyverként egy pár:

Nehéz boltet (heavy bolter) vagy nehéz lángszóró (heavy flamer) 20 pont/modell

Multi-meltát (multi-melta)..... 30 pont/modell

Plazma ágyút (plasma cannon) 40 pont/modell

Bármely modell választhatja a következők bármelyikét:

Viharvető (storm bolter) vagy nehéz gépágyú (heavy stubber) 10 pont/modell

Vadász rakéta (hunter-killer missile) 10 pont/modell

Tolólapát (dozer blade)..... 10 pont/modell

Extra páncél (extra armour) 15 pont/modell

Az egész osztag vehet:

Álcahálót (camo netting)..... 20 pont/modell

Pask Lovag Parancsnok (Knight Commander Pask)..... 50 pont

Egy modell egy Leman Russ osztagban (Leman Russ Squadron) megveheti fejlesztésként Lovag Parancsnok Paskot (Knight Commander Pask). Csak egyetlen Lovag Parancsnok Pask (Knight Commander Pask) lehet a seregedben.

Speciális szabályok: Leman Russ Tank Ász (Leman Russ Tank Ace), Hasító Lövés (Crack Shot)

Hydra Légvédelmi Löveg osztag (Hydra Flak Tank Battery).....75 pont/modell

Összeállítás: Jármű osztag (vehicle squadron), amely 1-3 Hydra Légvédelmi Lövegből (Hydra Flak Tank) áll.

	Típus	BS	F	S	R
Hydra	Tank	3	12	10	10

Egység típus: Jármű (vehicle) (tank)

Felszerelés: 2 ikercsatolt (twin-linked) Hydra Automata Löveg (Hydra Auttocannon), Nehéz bolter (heavy bolter), Füst kibocsátók (smoke launchers), Keresőlámpa (searchlight), Automata Célzó Rendszer (Auto-targeting Systems)

Opciók:

Bármely modell lecserélheti a Nehéz bolterét (heavy bolter) a következőre:

Nehéz lángszóró (heavy flamer) ingyen

Bármely modell választhatja a következők bármelyikét:

Viharvető (storm bolter) vagy nehéz gépágyú (heavy stubber) 10 pont/modell

Vadász rakéta (hunter-killer missile) 10 pont/modell

Tolólapát (dozer blade)..... 10 pont/modell

Extra páncél (extra armour) 15 pont/modell

Az egész osztag vehet:

Álcaháló (camo netting)..... 20 pont/modell

Manticore Rakétavető (Manticore Rocket Launcher).....160 pont

	Típus	BS	F	S	R
Manticore	Tank	3	12	10	10

Összeállítás: 1 Manticore

Egység típus: Jármű (vehicle) (tank)

Felszerelés: Vihar Sas Rakéták (Storm Eagle Rockets), Nehéz bolter (heavy bolter), Füst kibocsátók (smoke launchers), Keresőlámpa (searchlight)

Speciális szabályok: Limitált Lőszer (Limited Ammunition)

Bármely modell lecserélheti a Nehéz bolterét (heavy bolter) a következőre:

Nehéz lángszóró (heavy flamer) ingyen

Bármely modell választhatja a következők bármelyikét:

Viharvető (storm bolter) vagy nehéz gépágyú (heavy stubber) 10 pont

Vadász rakéta (hunter-killer missile) 10 pont

Tolólapát (dozer blade)..... 10 pont

Extra páncél (extra armour) 15 pont

Álcaháló (camo netting)..... 30 pont

Ütegek (Ordnance Battery)

Összeállítás: Jármű osztag (vehicle squadron), amely 1-3 tankból áll a következő listából, bármilyen kombinációban:

Baziliszkusz (Basilisk).....125 pont/modell

Medúza (Medusa).....135 pont/modell

Kolosszus (Colossus).....140 pont/modell

Griff (Griffon)75 pont/modell

	Típus	BS	F	S	R
Baziliszkusz (Basilisk)	Tank, Open-topped	3	12	10	10
Medúza (Medusa)	Tank, Open-topped	3	12	10	10
Kolosszus (Colossus)	Tank, Open-topped	3	12	10	10
Griff (Griffon)	Tank, Open-topped	3	12	10	10

Egység típus: Jármű (vehicle) (tank, open-topped)

Felszerelés (Mindegyik): Nehéz bolter (heavy bolter), Füst kibocsátók (smoke launchers), Keresőlámpa (searchlight)

Felszerelés (Baziliszkusz (Basilisk)): Földrengető Ágyú (Earthshaker Cannon)

Felszerelés (Medúza (Medusa)): Medúza Ostrom Ágyú (Medusa Siege Cannon)

Felszerelés (Kolosszus (Colossus)): Kolosszus Ostrom Mozsárágyú (Colossus Siege Mortar)

Felszerelés (Griff (Griffon)): Griff Nehéz Mozsárágyú (Griffon Heavy Mortar)

Speciális szabályok: Pontos Bombázás (Accurate Bombardment) (csak a Griff [Griffon])

Opciók:

Bármely modell lecserélheti a Nehéz bolterét (heavy bolter) a következőre:

Nehéz lángszóró (heavy flamer) ingyen

Bármely modell választhatja a következők bármelyikét:

Zárt pilótafülke (Endosed crew compartment) 15 pont/modell

Viharvető (storm bolter) vagy nehéz gépágyú (heavy stubber) 10 pont/modell

Vadász rakéta (hunter-killer missile) 10 pont/modell

Tolólapát (dozer blade) 10 pont/modell

Extra páncél (extra armour) 15 pont/modell

Az egész osztag vehet:

Álcahalót (camo netting) 20 pont/modell

Bármely Medúza (Medusa) vehet Bástya-törő Lövedéket (Bastion-breachers Shells) 5 pont/modell

Halálcsapás Rakétavető (Deathstrike Missile Launcher).....160 pont

	Típus	BS	F	S	R
Halálcsapás (Deathstrike)	Tank	3	12	10	10

Összeállítás: 1 Halálcsapás (Deathstrike)

Egység típus: Jármű (vehicle) (tank)

Felszerelés: Halálcsapás rakéta (Deathstrike missile), Nehéz bolter (heavy bolter), Füst kibocsátók (smoke launchers), Keresőlámpa (searchlight)

Speciális szabályok: T- Mínusz öt perc a kilövésig...(T-Minus five minutes to launch...and counting)

Bármely modell lecserélheti a Nehéz bolterét (heavy bolter) a következőre:

Nehéz lángszóró (heavy flamer) ingyen

Bármely modell választhatja a következők bármelyikét:

Viharvető (storm bolter) vagy nehéz gépágyú (heavy stubber) 10 pont

Vadász rakéta (hunter-killer missile) 10 pont

Tolólapát (dozer blade) 10 pont

Extra páncél (extra armour) 15 pont

Álcahaló (camo netting) 30 pont

SUMMARY

TROOP TYPES

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Page
Astropath	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	31
Bodyguard	4	4	3	3	1	3	2	7	5+	31
Captain Al'rahem	4	4	3	3	2	3	2	9	5+	64
Colonel Straken	5	4	6	4	3	3	3	9	3+	60
Commander Chenkov	4	4	3	3	2	3	2	9	4+	65
Commissar	4	4	3	3	1	3	2	9	5+	32
Commissar Yarrick	5	5	3	4	3	3	3	10	4+	63
Company Commander	4	4	3	3	3	3	3	9	5+	30
Conscript	2	2	3	3	1	3	1	5	5+	37
Guardsman Marbo	5	5	3	3	2	5	4	7	5+	61
Guardsman	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	37
Gunnery Sergeant Harker	4	4	4	3	1	3	2	8	5+	62
Heavy Weapons Team	3	3	3	3	2	3	2	7	5+	38
Jarran Kell	4	4	3	3	2	4	2	8	4+	57
Lord Commissar	5	5	3	3	3	3	3	10	5+	32
Lukas Bastonne	4	4	3	3	1	3	2	10	4+	59
Master of Ordnance	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	31
Ministorum Priest	3	3	3	3	1	3	2	7	5+	35
Mogul Kamir	4	3	3	3	2	3	3	8	5+	66
Nork Deddog	4	3	5	5	3	3	4	8	4+	67
Ogryn	4	3	5	5	3	2	3	6	5+	42
Ogryn Bone 'ead	4	3	5	5	3	2	4	7	5+	42
Officer of the Fleet	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	31
Overseer	3	3	3	3	1	3	2	9	5+	47
Penal Custodian	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	41
Penal Legionnaire	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	41
Platoon Commander	4	4	3	3	1	3	2	8	5+	36
Primaris Psyker	4	4	3	3	2	3	3	9	5+	33
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+	43
Rough Rider	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	44
Rough Rider Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	44
Sanctioned Psyker	2	3	2	3	1	3	1	9	5+	47
Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	37
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	34
Storm Trooper	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	46
Storm Trooper Sergeant	3	4	3	3	1	3	2	8	4+	46
Techpriest Engineer	3	3	3	3	1	3	1	8	3+	34
Ursarkar Creed	4	4	3	3	3	3	3	10	4+	57
Veteran	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	40
Veteran Sergeant	3	4	3	3	1	3	2	8	5+	40
Veteran Weapons Team	3	4	3	3	2	3	2	7	5+	40

VEHICLES

	BS	Armour			Page
		Front	Side	Rear	
Bane Wolf	3	12	12	10	50
Basilisk	3	12	10	10	52
Chimera	3	12	10	10	39
Colossus	3	12	10	10	52
Deathstrike	3	12	12	10	55
Devil Dog	3	12	12	10	50
Griffon	3	12	10	10	52
Hellhound	3	12	12	10	50
Hydra	3	12	10	10	51
Leman Russ Battle Tank	3	14	13	10	48
Leman Russ Demolisher	3	14	13	11	48
Leman Russ Eradicator	3	14	13	10	48
Leman Russ Executioner	3	14	13	11	48
Leman Russ Exterminator	3	14	13	10	48
Leman Russ Punisher	3	14	13	11	48
Leman Russ Vanquisher	3	14	13	10	48
Manticore	3	12	10	10	54
Medusa	3	12	10	10	52
Valkyrie	3	12	12	10	56
Vendetta	3	12	12	10	56

	WS	BS	S	Armour			I	A	Page
				Front	Side	Rear			
Armoured Sentinel	3	3	5	12	10	10	3	1	45
Scout Sentinel	3	3	5	10	10	10	3	1	45

WEAPON TYPES

Weapon	Range	Str.	AP	Type	
Autocannon	48"	7	4	Heavy 2	68
Bastion-breacher	48"	10	1	Heavy 1, Blast*	53
Shells					
Boltgun	24"	4	5	Rapid Fire	68
Bolt Pistol	12"	4	5	Pistol	68
Chem Cannon	Template	1	3	Heavy 1, Poisoned (2+)*	50
Demolition Charge	6"	8	2	Assault 1, Large Blast, One Shot Only	68
Eradicator Nova Cannon	36"	6	4	Heavy 1, Large Blast*	49
Executioner Plasma Cannon	36"	7	2	Heavy 3, Blast	49
Exterminator	48"	7	4	Heavy 4, Twin-linked	49
Autocannon					
Flamer	Template	4	5	Assault 1	68
Grenade Launcher* (Frag)	24"	3	6	Assault 1, Blast	68
(Krak)	24"	6	4	Assault 1	
Heavy Bolter	36"	5	4	Heavy 3	68
Heavy Flamer	Template	5	4	Assault 1	68
Heavy Stubber	36"	4	6	Heavy 3	70
HELLFURY Missiles	72"	4	5	Heavy 1, Large Blast One Shot Only*	56
Hot-shot Lasgun	18"	3	3	Rapid Fire	46
Hot-shot Laspistol	6"	3	3	Pistol	68
Hydra Autocannon	72"	7	4	Heavy 2	51
Inferno Cannon	Template*	6	4	Heavy 1	50
Lascannon	48"	9	2	Heavy 1	69
Lasgun	24"	3	-	Rapid Fire	69
Lasopistol	12"	3	-	Pistol	69
Meltagun	12"	8	1	Assault 1, Melta	69
Melta Cannon	24"	8	1	Heavy 1, Melta, Blast	50
Missile Launcher* (Frag)	48"	4	6	Heavy 1, Blast	69
(Krak)	48"	8	3	Heavy 1	
Mortar	48"	4	6	Heavy 1, Blast, Barrage	69
Multi-laser	36"	6	6	Heavy 3	70
Multi-melta	24"	8	1	Heavy 1, Melta	69
Multiple Rocket Pod	24"	4	6	Heavy 1, Large Blast	56
Plasma Cannon	36"	7	2	Heavy 1, Blast, Gets Hot!	69
Plasma Gun	24"	7	2	Rapid Fire, Gets Hot!	69
Plasma Pistol	12"	7	2	Pistol, Gets Hot!	69
Punisher Gatling Cannon	24"	5	-	Heavy 20	49
Ripper Gun	12"	5	-	Assault 3	42
Ripper Pistol	12"	X	2	Pistol, Sniper	61
Shotgun	12"	3	-	Assault 2	69
Sniper Rifle	36"	X	6	Heavy 1, Sniper	69
Storm Bolter	24"	4	5	Assault 2	71
Vanquisher Battle Cannon	72"	8	2	Heavy 1*	49

ORDNANCE

Weapon	Range	Str.	AP	Type	
Battle Cannon	72"	8	3	Ordnance 1, Large Blast	48
Colossus Siege Mortar	24"-240"	6	3	Ordnance Barrage 1, Large Blast*	53
Deathstrike Missile	12"-Unlimited	10	1	Ordnance Barrage, D3+3" Blast, One Shot Only*	55
Demolisher Siege Cannon	24"	10	2	Ordnance 1, Large Blast	49
Earthshaker Cannon	36"-240"	9	3	Ordnance Barrage 1, Large Blast	53
Griffon Heavy Mortar	12"-48"	6	4	Ordnance Barrage 1, Large Blast*	53
Hellstrike Missiles	72"	8	3	Ordnance 1, One Shot Only	56
Medusa Siege Cannon	36"	10	2	Ordnance 1, Large Blast	53
Storm Eagle Rockets	24"-120"	10	4	Ordnance Barrage D3*, Large Blast	54

*These weapons have additional rules as detailed in their entries.