

KOSMICZNI MARINES CHAOSU



Gav Thorpe oraz Alessio Cavatore

SPIS TREŚCI

Wstęp	3	<i>Fabius Zgorzkniały</i>	52
Kosmiczni Marines Chaosu	6	<i>Lucius Odwieczny</i>	54
<i>Bogowie i czempioni</i>	8	<i>Huron Czarne Serce</i>	56
<i>Herezja Horusa</i>	12	<i>„Fenrisjański Wilk”</i>	58
<i>Długa wojna</i>	16	Przyzywane Demony	61
<i>Czarny Legion</i>	22	<i>Większy Demon</i>	62
Siły zbrojne Chaosu	25	<i>Pomniejszy Demon</i>	63
<i>Kosmiczni Marines Chaosu</i>	26	Chwała Chaosowi	64
<i>Pancerz szturmowy Chaosu</i>	27	<i>Lordowie Chaosu</i>	66
<i>Terminatorzy Chaosu</i>	28	<i>Armie Chaosu</i>	68
<i>Opętani Kosmiczni Marines</i>	29	<i>Barwy Czarnego Legionu</i>	74
<i>Lord Chaosu</i>	30	<i>Przykładowa armia Czarnego Legionu</i>	76
<i>Czarnoksiężnik Chaosu</i>	31	<i>Pojazdy</i>	80
<i>Demoniczny Książe</i>	32	Ekwipunek bojowy	81
<i>Pomiot Chaosu</i>	33	<i>Bronie ciężkie</i>	81
<i>Raptorzy Chaosu</i>	34	<i>Bronie zasięgowe</i>	83
<i>Obliteratorzy</i>	35	<i>Bronie do walki wręcz</i>	84
<i>Berserkerzy Khorna</i>	36	<i>Specjalny ekwipunek</i>	85
<i>Marines Tysiąca Synów</i>	37	<i>Pancerze</i>	86
<i>Marines Zarazy</i>	38	<i>Dodatkowe wyposażenie pojazdów</i>	87
<i>Marines Kakofonii</i>	39	<i>Moce psioniczne</i>	88
<i>Drednot Chaosu</i>	40	Lista armii Kosmicznych Marines Chaosu	89
<i>Plugawiec Chaosu</i>	41	<i>Dowództwo</i>	90
<i>„Rhino” Chaosu</i>	42	<i>Jednostki Elitarne</i>	94
<i>„Predator” Chaosu</i>	43	<i>Jednostki Podstawowe</i>	96
<i>„Vindicator” Chaosu</i>	43	<i>Jednostki Szybkiego Reagowania</i>	99
<i>„Land Raider” Chaosu</i>	44	<i>Jednostki Wsparcia</i>	100
<i>Abaddon Profanator</i>	46	<i>Przyzywane Demony</i>	102
<i>Khârn Zdrajca</i>	48	Zestawienie jednostek i broni	106
<i>Ahriman</i>	50		

PRODUKCJA GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Ltd. 2007. Wszelkie prawa zastrzeżone

Znak Imperialnego Orła, 40K, GW, logo Games Workshop, Games Workshop, White Dwarf, Chaos, Kosmiczny Marine Chaosu, Fulgrim, Perturabo, Jhaghatai Khan, Konrad Curze, Ferrus Manus, Angron, Mortarion, Magnus Czerwony, Horus, Lorgar, Vulkan, Corax, Alpharius, Lion ElJonson, Leman Russ, Rogal Dorn, Sanguinius, Roboute Guilliman, Patriarcha, Oko Terroru, Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh, Herezja Horusa, Astronomicon, Dzieci Imperatora, Gwardia Śmierci, Pożeracze Światów, Księżycowe Wilki, Synowie Horusa, Kapitan Garro, Collegia Titanica, Żelazne Dłonie, Salamandry, Krucza Gwardia, Niosący Słowo, Żelazni Wojownicy, Legion Alpha, Władcy Nocy, Istvaan V, Imperialne Pięści, Krwawe Anioły, Adeptus Custodes, Ordo Malleus, Czarny Legion, Demoniczny Książe, Tysiąc Synów, Marines Zarazy, Marines Kakofonii, Plugawiec, Abaddon Profanator, Kharn Zdrajca, Ahriman Wygnaniec z Tysiąca Synów, Fabius Zgorzkniały, Lucius Odwieczny, Typhus Nosiciel Roju Niszczyciela, Huron Czarne Serce, wojna o Badab, Większy Demon, Pomniejszy Demon, działko automatyczne „Zniwiarz”, Moloch Khorna, Rumak Slaanesh, Dysk Tzeentcha, Palankin Nurgla, Kosmiczny Marine, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Kodeks, Terminator, Drednot, Zbrojmistrz, Rhino, Land Raider, Predator, Warhammer, zdanie „I Nie Poznają Co To Strach”, nazwy Zakonów Kosmicznych Marines z ich oznaczeniami i symbolami, loga, miejsca, nazwy, stworzenia, rasy oraz oznaczenia/emblematy/loga/symbole ras, pojazdy, uzbrojenie, jednostki, bohaterowie, produkty, ilustracje oraz elementy graficzne pochodzące ze świata Warhammer 40.000 są ©, TM i/lub

© Games Workshop Ltd 2000-2007, zarejestrowane pod różnymi nazwami w Wielkiej Brytanii i innych krajach świata. Wszelkie prawa zastrzeżone.

WSTĘP

Bądź pozdrowiony, Wybrańcze Bogów. Witamy Cię w Kodeksie Kosmicznych Marines Chaosu, w którym znajdziesz informacje dotyczące kolekcjonowania, malowania i grania armią Kosmicznych Marines Chaosu w grze bitewnej Warhammer 40.000.

GRA WARHAMMER 40.000

Podstawowy podręcznik Warhammera 40.000 zawiera zasady, których potrzebujesz do rozegrania bitew w rozdartym wojną czterdziestym pierwszym tysiącleciu. Każda armia posiada swój własny Kodeks, oparty na tych zasadach i pozwalający przekształcić Twoją kolekcję figurek firmy Citadel w zorganizowane siły zbrojne. Kodeks, który trzymasz w rękach, opisuje wszystko to, co musisz wiedzieć o Kosmicznych Marines Chaosu, aby móc nimi grać w Warhammera 40.000.

DLACZEGO ZBIERAĆ KOSMICZNYCH MARINES CHAOSU?

Kosmiczni Marines zaliczają się do najpotężniejszych wojowników czterdziestego pierwszego tysiąclecia. Są to genetycznie ulepszani nadludzie, uzbrojeni w potężne boltery i chronieni przez pancerze szturmowe. Chociaż jest ich niewiele, wszyscy są niebywałymi wojownikami, do których dyspozycji oddano przerażający arsenał uzbrojenia, wyposażenia oraz pojazdów. Z kolei Kosmiczni Marines Chaosu to Adeptus Astartes, którzy porzucili przysięgi lojalności, by oddać się piractwu, rozlewowi krwi oraz chwale. W zamian za potęgę i nieśmiertelność przystąpili do Mrocznych Bogów.

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO KODEKSU?

Kodeks podzielony jest na cztery główne rozdziały, opisujące różne aspekty armii.

– **Kosmiczni Marines Chaosu.** W pierwszym rozdziale przedstawiono Kosmicznych Marines Chaosu oraz rolę, jaką pełnią w świecie Warhammera 40.000. Można tu znaleźć szczegóły mówiące o ich chorobliwych ambicjach i przyczynach łączenia się w wędrowne bandy, czy o haniebnych wydarzeniach, które miały miejsce w czasie Herezji Horusa. Jako uzupełnienie, w rozdziale tym zaprezentowano także informacje o wielu Zdradzieckich Legionach i Zbuntowanych Kosmicznych Marines oraz ich schematy kolorystyczne.

– **Siły zbrojne Chaosu.** W tym rozdziale znajdują się opisy wszystkich bohaterów, jednostek piechoty oraz pojazdów Kosmicznych Marines Chaosu. Na początku przedstawiona jest szczegółowa charakterystyka jednostki, mówiąca o pełnionej roli w armii i świecie Warhammera 40.000. Następnie zebrane zostały pełne zasady obowiązujące jednostkę oraz szczegóły dotyczące wyjątkowych mocy oraz specjalistycznego ekwipunku.

– **Chwała Chaosowi.** Kolejny rozdział zawiera zdjęcia pomalowanych figurek firmy Citadel, których można używać w armii Kosmicznych Marines Chaosu. Warto także zwrócić uwagę na oznaczenia jednostek piechoty i pojazdów, a także na wskazówki dotyczące schematów kolorystycznych oraz technik malowania.

– **Lista armii Kosmicznych Marines Chaosu.** Lista armii to podział wszystkich jednostek przedstawionych w rozdziale „Siły zbrojne Kosmicznych Marines Chaosu”, dzięki któremu można z nich dobrać armię do gry w Warhammera 40.000. Schemat organizacyjny armii dzieli jednostki na: Dowództwo, Jednostki Elitarne, Jednostki Podstawowe, Jednostki Szybkiego Reagowania oraz Jednostki Wsparcia. Każdy oddział posiada także swój koszt punktowy, gwarantujący, że dobierzecie z przeciwnikiem godne siebie armie.

CO DALEJ?

Chociaż kodeks Kosmicznych Marines Chaosu zawiera wszystko, czego potrzebujesz, aby rozgrywać bitwy swoją armią, to przecież istnieje wiele taktyk, różne bitwy czy pomysły związane z malowaniem, które warto wypróbować. Wszystkie te rzeczy znajdziesz w miesięczniku „White Dwarf”, zawierającym artykuły poruszające różnorakie aspekty Warhammera 40.000 i związanego z nim hobby. Dodatkowo teksty poświęcone Kosmicznym Marines Chaosu dostępne są na naszej stronie internetowej:

www.games-workshop.com



NIECHAJ GALAKTYKA STANIE W PŁOMIENIACH!

W samym centrum Imperium czai się złośliwy rak. Pośród wzburzonych głębin Oka Terroru, pomiędzy ciemnymi chmurami gazowymi Wiru Chaosu, ponad pogrążonymi w ciemnościach księżycami i martwymi planetami, skrywają się budzące grozę twierdze i floty Kosmicznych Marines Chaosu. Ze swych kryjówek, żądne krwi hordy nieustannie wyruszają do ataku przeciwko włościom Imperatora Ludzkości. Kosmiczni Marines Chaosu, niegdyś dumni i dostojni, chronieni pancerzem wiary i zbrojni w sprawiedliwość wojownicy, są dziś zgorzkniałymi, samolubnymi czempionami mrocznych, wygłodniałych bogów. Kierując się wyłącznie osobistą ambicją, dążą jedynie do zdobycia jeszcze większej potęgi.

Dawniej oczyszczali galaktykę za pomocą bolterów i miotaczy ognia, dziś stanowią ogromne zagrożenie dla tego wszystkiego, co Imperator z takim wysiłkiem zbudował. Stali się zdradzieckimi bandytami, dla których liczy się tylko grabież, przelew krwi i walka o dominację – najbardziej odrażającymi i brutalnymi wojownikami, jacy kiedykolwiek odważyli się rzucić wyzwanie Imperium. Oddani tajemnym mocom Osnowy, Kosmiczni Marines Chaosu za nic mają lojalność i honor, poświęcenie i obowiązek, gdyż sprzedali swe życie i dusze Bogom Chaosu. Odrzucili przysięgę lojalności wobec Imperium, otrzymując w zamian władzę, wolność i szansę na demoniczną nieśmiertelność.

Kosmiczni Marines Chaosu to przeciwnik, którego nie można lekceważyć. Dysponuje bowiem nie tylko nadludzkimi zdolnościami i niszczycielską bronią Marines, ale także mocami otrzymanymi w efekcie zawarcia nieczystych paktów z bogami Chaosu. Ma dostęp do tajemnych machin i arsenałów, daleko wykraczających poza granice wiedzy i pojmowania Adeptus Mechanicus. Kosmiczni Marines Chaosu przestając ze sługami Bogów Chaosu, gromadzą demoniczną energię dla swych czarnoksiężskich zaklęć i przyzywają Demony, by wspierały ich w walce.

Zdradzieckie Legiony i Zbuntowane Zakony od dziesięciu tysięcy lat plądrują i równają z ziemią planety należące do Imperium. Wiedza na temat tych rzezi i podbojów została jednak bezlitośnie wymazana z kart historii przez Inkwizycję tak, by świadomość ich istnienia nie stanowiła pokusy do przejścia na służbę Chaosu. W skrywanej przed oczami i uszami poddanych Imperatora, trwającej już tysiąclecia Długiej Wojnie, nieustannie ścierający się ze sobą lojaliści i buntownicy walczą o najwyższą stawkę – przyszłość Ludzkości.

Na dziesiątkach planet skąpanej w ogniu galaktyki chorągwie zdrajców powiewają wysoko, a przez całe Imperium przetacza się echo buntowniczego okrzyku:

„Śmierć fałszywemu Imperatorowi!”



KOSMICZNI MARINES CHAOSU

Narodzone z ognia i buntu Legiony Mrocznych Mocy są zmorą całej galaktyki. Kosmiczni Marines Chaosu to okrutni wojownicy, głodni walki mistrzowie sztuki wojennej, całkowicie oddani plugawym Bogom Chaosu.

Każdy człowiek może poświęcić swe życie dobru lub złu. Nie inaczej jest w przypadku Kosmicznych Marines. Biologicznie zmodyfikowany, uzbrojony i opancerzony według najnowszych standardów Kosmiczny Marine stoi w pierwszym szeregu obrońców Imperatora i Ludzkości. Jego ciało chronione jest przed skutkami działania wrogiej broni, a umysł uodporniony na wszelkiego rodzaju ból, strach i pokusy. Stając się Kosmicznym Marine, rekrut poświęca swe życie ochronie Ludzkości, kładąc na ołtarzu tej jednej, jedynej sprawy swe ciało i duszę. Ci, którzy żyją bezpiecznie i dostatnio, skrywając się za tarczą, jaką stanowią Kosmiczni Marines, nigdy do końca nie zrozumieją, ile Astartes dla nich poświęcają – a poświęcają przecież człowieczeństwo, którego przysięgali bronić.

Kosmiczny Marine, posuwając się do buntu, upada niżej niż jakikolwiek inny człowiek. Odrzucając cnotę bezinteresownej służby, wolny od tradycji, nieskrępowany ograniczeniami i odpowiedzialnością, może folgować wszystkim swym zachciankom, niezależnie od tego, czy chodzi o rozlew krwi, zmysłową przyjemność, ambicję, miłość czy nienawiść. Odzyskawszy pełnię władzy nad samym sobą, nie odczuwając litości czy skrupułów, Kosmiczny Marine może swą niewiarygodną siłę fizyczną i psychiczną wykorzystywać do czynienia najbardziej diabelskich rzeczy. Podobnie jak w przypadku tamy, za którą spiętrzone miliony hektolitry wody, gdy w Kosmicznym Marine coś pęknie, gdy w końcu się złamie, skutki mogą być tylko katastrofalne.



Stworzeni by walczyć, Kosmiczni Marines w służbie Chaosu oddają się jednej jedynej rzeczy – wojnie. Choć odrzucili szlachetne ideały i szczytne cele, ich nadludzko sprawne ciała i zdolności militarne pozostają nienaruszone. Uwolniony od ograniczeń narzucanych przez rozkazy i polecenia służbowe, Kosmiczny Marine Chaosu zamienia się w pozbawionego jakichkolwiek zasad moralnych i hamulców psychopatycznego zabójcę. Pławiąc się w potędze swego ciała, w karykaturze życia, zadaje tylko cierpienie i śmierć.

Niektórzy Kosmiczni Marines Chaosu przez całe swoje długie życie pozostają niezmiennie tylko żądnymi krwi renegatami i piratami. Inni, począwszy odkrywać pokusy i tajemnice skrywane w galaktyce, inspirowani nowymi doświadczeniami, zaczynają działać na znacznie większą skalę. Taki Kosmiczny Marine Chaosu, niegdyś uległy wobec Zakonu i Imperatora, może teraz rozkoszować się szansą bycia panem, a nie sługą, może niewolić całe narody i światy. Część podąża w jeszcze innym kierunku, badając zakazane teksty czy zatracając się w studiach nad zakazaną wiedzą. Niektórzy Kosmiczni Marines Chaosu, docierając do granic wytrzymałości ciała i umysłu, sami zadają sobie ból i cierpienie w skazanych na porażkę poszukiwaniach zmysłowej nagrody.



Być Kosmicznym Marine Chaosu, to czuć niemal boską władzę nad innymi stworzeniami. Dawno już wolny od strachu, a teraz także od wszelkich zobowiązań, Kosmiczny Marine Chaosu nie lęka się zemsty czy kary. W przypadku większości Kosmicznych Marines Chaosu, wspomnienia z przeszłości szybko zmywają krew i nowe doznania, a jakiegokolwiek myśli na temat przyszłości, to tylko jakieś na wpół fantastyczne pragnienia i marzenia.

Oddając się w służbę bogom Chaosu, Kosmiczny Marine zyskuje patrona, który nie tylko akceptuje jego nowy styl życia, ale także go wynagradza. Dla człowieka, którego życie polegało wyłącznie na wyrzeczeniach i posłuszeństwie, euforia wywołana uświadomieniem sobie tego faktu może być silniejsza od dumy, jaką odczuwał niegdyś, trafiając w szeregi Kosmicznych Marines.

Oto właśnie ta pokusa, ta mroczna otchłań, która nieustannie przyciąga ku sobie kolejnych Kosmicznych Marines. Nauki Zakonu i Kapelanów każdego dnia przypominają Adeptus Astartes o celach i obowiązkach, jakie przed nimi stoją. Dlatego Kosmiczny Marine, niezależnie od tego, co wydarzy się w jego życiu, nie może tak po prostu zerwać więzów łączących go z braćmi i Zakonem. Aby przejść na stronę Chaosu, musi świadomie zdecydować się iść inną ścieżką, wybrać plugawą wolność zamiast cnotliwej niewoli. Jest to decyzja, z której – gdy już zostanie podjęta – nie można się wycofać. Od chwili, gdy wyrzeknie się Imperatora, Kosmiczny Marine zostaje na zawsze przeklęty.

STWORZENIE KOSMICZNYCH MARINES

Podczas Ery Trudu i Cierpienia, obejmujące całą galaktykę dominium Ludzkości rozdzierały burze Osnowy, inwazje obcych i wyniszczające wojny domowe. Popadające w izolację kolejne planety staczały się w otchłani technologicznego zacofania, stając się podatnym na atak celem. Tym, który rozproszonej Ludzkości przywrócił nadzieję, był Imperator. Pojawił się na Ziemi na czele armii zmodyfikowanych superwojowników – protoplastów Kosmicznych Marines. Po tym, jak podbił stepowych technobarbarzyńców, a inne plemiona złożyły mu hołd jako swemu władcy, zbawca Ludzkości zwrócił swe oczy ku odległym gwiazdom.

Jego wojownicy byli dużo potężniejsi od tych, z którymi przyszło im walczyć na Ziemi, ale Imperator dysponował rozległą wiedzą na temat koszmarnych bestii i niewyobrażalnych zagrożeń, czających się w mrokach galaktyki. Dlatego nie ustawał w działaniach. Nieustannie pracował nad metodami mającymi udoskonalić genotyp wojowników, niezbędnymi do stworzenia armii, która byłaby zdolna podbić całą galaktykę. Największym sukcesem Imperatora był Program Patriarchów. W jego ramach wykorzystał swój własny kod genetyczny do stworzenia dwudziestu potężnych istot, z których każda dysponowała siłą tuzina mężczyzn oraz inteligencją bliską biegłości umysłowej samego Imperatora.

W chwili triumfu Imperatora doszło jednak do katastrofy. Zatrwożeni dalekosiężnymi ambicjami Imperatora, zazdrośni o własną władzę, bogowie Chaosu porwali inkubatory. Posługując się mocą Osnowy, Mroczni Bogowie przetransportowali Patriarchów daleko od Ziemi, na niezwykle odległe planety. Możliwe, że to właśnie wtedy, gdy byli ledwie niemowlętami, Patriarchowie zostali dotknięci przez Chaos po raz pierwszy. Nieustanny szepot zasiał w ich umysłach ziarno pragnienia przyszłej potęgi i uwielbienia despotyzmu.

Nie wszystko zostało jednak utracone wraz ze zniknięciem Patriarchów. Eksperyment umożliwił bowiem Imperatorowi zgromadzenie bezcennych informacji i danych. Wykorzystując strukturę genetyczną Patriarchów – znaną później pod nazwą genoziarna – Imperator stworzył Kosmicznych Marines.

W sumie powołał do życia dwadzieścia Legionów, do stworzenia każdego z nich wykorzystując genoziarno jednego z Patriarchów. Każdy Legion Kosmicznych Marines – składający się z setek tysięcy genetycznie zmodyfikowanych wojowników, wyposażonych w siejącą postrach broń i okręty kosmiczne – był wystarczająco potężny, by podbijać całe planety. Mając za sobą tyłu wojowników, Imperator rozpoczął proces odzyskiwania galaktyki dla Ludzkości. Był to początek kampanii, która miała w przyszłości zyskać miano Wielkiej Krucjaty.

W objęcia Imperatora trafiały kolejne światy. Mieszkańcy jednych radowali się z faktu, że zostali odnalezieni przez ziemskich wojowników, inni nie byli tak skorzy, by ugiąć się przed potęgą Władcy Ludzkości. Nie miało to jednak większego znaczenia, bo nie było takiej siły, która mogłaby przeciwstawić się Legionom Kosmicznych Marines. W miarę jak Wielka Krucjata rozszerzała się na leżące coraz dalej od Ziemi planety, Kosmiczni Marines natknęli się na pierwszych Patriarchów, by w końcu, podbijając kolejne światy, odnaleźć ich wszystkich. Zjednoczeni z Imperatorem Patriarchowie stali się najważniejszymi wojownikami i generałami Ludzkości.

Każdy Patriarcha otrzymał pod swoje dowództwo jeden Legion – stworzony z jego własnego materiału genetycznego. Gdy Patriarchowie powrócili, by prowadzić swe armie, Imperator udał się na Ziemię, gdzie przystąpił do dalszych badań, torując Ludzkości drogę ku nowemu początkowi. Z radosną energią i niezrównaną biegłością w zakresie sztuki wojennej, Patriarchowie maszerowali przez galaktykę, w imię Imperatora przejmując kontrolę nad tysiącami planet. Wspaniałych dokonań każdego Legionu nie sposób wyliczyć, podobnie jak czynów samych Patriarchów, wystarczy jednak wspomnieć, że był to dla armii i sług Imperatora Ludzkości złoty okres.

Jednakże w momencie, gdy Imperator był u szczytu swej potęgi, pojawił się wróg, któremu prawie udało się zniszczyć rodzące się Imperium. Choć żadna obca rasa nie była w stanie rzucić wyzwania Kosmicznym Marines, Chaos już wiele dziesięcioleci wcześniej zasiał w ich umysłach ziarno zwątpienia. Największe niebezpieczeństwo, przed jakim kiedykolwiek stanęło Imperium nie miało nadejść ze strony zamieszkujących galaktykę obcych, lecz spośród samych Kosmicznych Marines. Przywódcą rebelii, którego imieniem nazwano pierwszą wielką herezję, był nikt inny, jak najlepszy i najgoręcej wychwalany Patriarcha – Horus.



BOGOWIE I CZEMPIONI

Służba Bogom Chaosu zapewnia wielkie korzyści, ale niesie za sobą ogromne ryzyko. Ci, którzy decydują się poświęcić swe życie Mrocznym Potęgom, oddając swe ciała i dusze we władanie Zgubnych Mocy, zostają Czempionami Chaosu.

W obrębie Osnowy, podobne do siebie myśli i emocje gromadzą się razem, przypominając spływające po skalnej ścianie strumienie wody. Tworzą potoki i wiry cierpienia oraz pożądania, rozlewiska nienawiści i strugi dumy. Przez miliardy lat fale te płynęły niepokonane przez przestrzeń Osnowy, by w końcu dać początek istotom powstałym z wypełniających ją substancji.

Te kierujące się instynktem, bezkształtne istoty zyskały podstawy świadomości i tak narodzili się bogowie Chaosu – ogromne byty powstałe z marzeń i koszmarów śmiertelników. Rasy zamieszkujące galaktykę stawały się coraz silniejsze, wraz z nimi rozwijały się ich nadzieje i marzenia, ich gniew i ich wojny, ich miłość i nienawiść, stanowiąc pożywienie dla coraz to potężniejszych Bogów Chaosu. Wreszcie bogowie wtargnęli do snów śmiertelników, domagając się, by ci ich wychwalali i im służyli.

Bóg Chaosu może rosnąć w siłę tylko dzięki czynom i myślom śmiertelników. Ci, którzy czczą któregoś z Bogów Chaosu i postępują tak, że stają się jeszcze potężniejszy, otrzymują od niego niezwykle podarunki, nadzwyczajne moce, a w końcu – choć nie każdy dostąpi tego zaszczytu – nieśmiertelność. Podczas gdy bogowie Chaosu walczą ze sobą w obrębie Osnowy, ich zwolennicy toczą wojny w świecie materialnym. Zwycięzcy tych bitew jeszcze bardziej zwiększają potęgę swych nieziemskich władców, choć często zdarza się i tak, że plany Bogów Chaosu nie wymagają zwycięstwa, wystarczy poświęcenie i udział w boju.

Dusze umierających zwolenników Chaosu nie więdną i nie znikają w Osnowie, jak dusze innych ludzi. Zamiast tego zostają pochłonięte przez bogów, których byli wyznawcami, by jako nieśmiertelna energia istnieć po wsze czasy, zwiększając wieczną potęgę Chaosu.





KHORNE

Khorne to Krwawy Bóg, groźna i krwiożercza istota, której wściekły ryk odbija się echem w czasie i przestrzeni. Jego wspaniały, mosiężny tron spoczywa na szczycie góry czaszek, pośrodku zasłanej pogruchotanymi kośćmi równiny i wśród jezior krwi – szczątków poległych w boju wyznawców Khorna oraz tych, których zabito w jego imieniu. Khorne jest ucieleśnieniem czystej, bezrefleksyjnej przemocy, niszczy wszystkich, którzy znajdą się w jego zasięgu, niezależnie, czy chodzi o wroga, czy przyjaciela.

Wyznawcami Khorna zostają wyłącznie wojownicy, gdyż Krwawy Bóg nie cierpi sztuczek magicznych i tchórzliwych Czarnoksiężników. Zwracają się ku niemu ci, którzy pragną siły niezbędnej do podboju, miażdżącej przewagi w polu bitwy, krwawej pomsty na wrogu oraz niewyobrażalnej biegłości w sztuce wojennej. Najbardziej fanatyczni i oddani spośród jego zwolenników wiedzą, że jedynym, czego pożąda, jest dzika rzeź. Khorne nie dba o to, skąd płynie krew, liczy się tylko to, by lała się nieprzerwanym strumieniem.

CZEMPIONI CHAOSU

Cześć Bogom Chaosu oddają miliardy wyznawców. Większości z nich bogowie Chaosu dają po prostu szansę na zdobycie władzy i bogactwa we wszechświecie, gdzie rzeczy te uzyskać niełatwo. Pewna liczba kobiet i mężczyzn zostaje jednak wojownikami Bogów Chaosu. Czempionów Chaosu charakteryzuje głęboka, gorąca wiara w swych bogów, a ich oddanie jest całkowite – przysięgają bowiem bronić Chaosu do samej śmierci.

Ludzie, którzy decydują się zostać Czempionami Chaosu, skazują się na egzystencję w służbie wybranej Mrocznej Mocy. Ci, którzy zdołają zadowolić swego boga, stają się niezwykle potężni. Tych, którzy zawiodą, czeka wieczne zapomnienie. By zdobyć przychyłność swego boga, Czempion Chaosu gotów jest posunąć się do wszystkiego, nieważne, jak podły i ohydny miałby to być czyn.

Czempion Chaosu nie tylko sławi i czci Bogów Chaosu, ale poświęca im życie i duszę, oddając swoje istnienie w zamian za moc i opiekę. Uzbrojony w wiedzę i siłę Chaosu Czempion może prowadzić całe armie, podbijać światy, by w końcu osiągnąć nieśmiertelność. Jednocześnie bogowie, którzy wybrali go sobie na Czempiona, mogą na niego wpływać tak, że realizując swoje ambicje, powiększają będzie ich potęgę. Czempioni są przywódcami

mi sił Chaosu, a większość z nich należała niegdyś do Adeptus Astartes. Ironią losu jest to, że umiejętności, które czynią Kosmicznych Marines najwspanialszymi obrońcami Imperatora, zapewniają im także powodzenie, gdy przejdą na stronę Chaosu.

Transformacje, którym poddawani są Kosmiczni Marines, powodują, że ich ciała stają się silne i sprężyste, odporne na mutujące wpływy Chaosu i pozwalają lepiej znosić kaprysy Mrocznych Mocy. Podobnie jak poddawane działaniu starożytnych technologii ciała, tak i umysły Kosmicznych Marines zostają zmodyfikowane, zapewniając niewiarygodną zdolność skupienia i siłę woli. To cechy niezwykle przydatne w przypadku kogoś, kto pragnie zostać Czempionem Chaosu – ci bowiem, którym brak zdolności jasnego myślenia i siły psychicznej niezbędnej, by osiągnąć sukces, utoną w wirującej anarchii Chaosu lub zostaną obaleni przez ambitnych i bezlitosnych podwładnych.



TZEENTCH

Tzeentch znany jest pod wieloma imionami. Jedni nazywają go Zmieniającym Ścieżki, inni Panem Fortuny, Arcykonspiratorem lub Architektem Losu. Tzeentch to Wielki Czarnoksiężnik, bóg magii oraz pan zmiennego strumienia przeznaczenia i czasu. Jest najbardziej przerażającym spośród Bogów Chaosu. Po skórze Tzeentcha przesuwają się coraz to inne, zmieniające się nieustannie twarze, rzucające lubieżne i kpiące spojrzenia w kierunku tych, którzy odważą się rzucić okiem w jego stronę. Gdy Pan Fortuny przemawia, twarze powtarzają jego słowa, w subtelny sposób zmieniając intonację i sens wypowiedzi.

Tzeentch przyciąga ku sobie wszelkiego rodzaju intrygantów i spiskowców, szczególnie tych, którzy pożądają magicznej energii, niezbędnej do realizacji ich niecnych celów. Politycy i przywódcy, magowie i kultyści – wszyscy oni z pomocą Tzeentcha kroczą po krętych ścieżkach swego losu, by w końcu – co nieuniknione – stać się elementem jego odwiecznego planu. Żaden człowiek nie jest w stanie w pełni ogarnąć natury złożonych, wielopoziomowych knoń Tzeentcha. Ten, kto zdecyduje się choćby spróbować, ryzykuje utratę zmysłów. Prawda jest taka, Tzeentch nie ma jakiegos wielkiego planu i nadrzędnego celu, który chciałby osiągnąć. W pełni satysfakcjonuje go samo knucie i spiskowanie, niekończące się splatanie ze sobą losów śmiertelników. Intrygi, których inspiratorem jest Tzeentch nie mają i nie mogą mieć końca, bo nie o koniec mu przecież chodzi.

„Będąc w objęciach wielkiego Nurgla,
się nie lękam, bo dzięki Jego
chorobliwej łasce stałem się tym,
czego niegdyś najbardziej się lękałem:
Śmiercią”.

Kulvain Hestarius z Gwardii Śmierci

BANDY CHAOSU

Z wyjątkiem kilku, którzy służą Khornowi, Czempioni Chaosu nie żyją i nie walczą w pojedynkę. Przyłączają się do nich inni wyznawcy Chaosu, czy to z woli bogów, czy dzięki rosnącej chwale i reputacji danego Czempiona. Tworzą oni bandy Chaosu, które pod względem liczebności mogą czasami rywalizować nawet z regimentem Gwardii Imperialnej. Najlepsi Czempioni mają pod swoją komendą potężne armie oddanych wojowników. Bandy Kosmicznych Marines Chaosu składają się głównie z żołnierzy walczących wcześniej w tych samych Legionach lub Zakonach. Nierzadko bywa jednak i tak, że wspólny cel w służbie Zgubnym Mocom Chaosu znajdują renegaci z bardzo różną przeszłością.



NURGLE

Nurgle to Pan Rozkładu, władca fizycznego zepsucia i chorób. Zaraza i proces gnilny, nieunikniony entropiczny upadek wszelkich rzeczy – oto zjawiska, które wszechświat zawdzięcza jemu. Ogromne ciało Nurgla nabrzmiało jest zepsuciem i wydziela odpychający, chorobliwy odor. Jego skóra jest zielonkawa, stwardniała i martwicza, pokryta czyrakami i ropiejącymi wrzodami. Z odsłoniętych wnętrzności Nurgla wynurzają się niewielkie demony, Nurgleń, pijące ohydne wydzieliny, które wylewają się z gniących ran pokrywających jego odpychające ciało.

Ludzie zwracają się o pomoc do Nurgla, by uwolnić się z piekła rozpacz – strachu przed chorobą, głodem i śmiercią. Papa Nurgle jest ciepłym, przyjaznym bogiem, dumnym z osiągnięć swych wyznawców, których obdarowuje okropnymi przypadłościami, chroniąc ich jednocześnie przed bólem i śmiercią. Strach przed końcem życia czai się w sercach wszystkich czujących istot, dlatego nie brakuje śmiertelników gotowych poświęcić swe nieśmiertelne dusze w zamian za bezpieczeństwo, jakim Nurgle otacza ich ciała.



SLAANESH

Slaanesh to najmłodszy z Bogów Chaosu, znany również jako Książę Chaosu lub Książę Rozkoszy. Slaanesh jest nieziemsko piękny, w sposób charakterystyczny dla istot nieśmiertelnych uwodzicielski, rozbrajający w swej niewinności i niezwykle pociągający. Zależnie od sytuacji, może przybrać postać mężczyzny, kobiety lub hermafrodyty. Każdy śmiertelnik, który na niego spojrzy, traci swą duszę, stając się niewolnikiem Slaanesh, gotowym spełniać jego wszystkie zachcianki.

O pomoc zwracają się do Slaanesh śmiertelnicy pożądający charyzmy i towarzystwa, gdyż jego dary mogą uczynić człowieka popularnym i budzącym szacunek. Poetów i artystów przyciąga ku niemu obietnica natchnienia i sławy, podczas gdy nawet najbardziej zaprawieni w bojach wojownicy oczekują, że zapewni im uwielbienie mas oraz niezachwianą lojalność podkomendnych. Czas upływający w służbie Slaanesh sprawia jednak, że takie przyjemności powszednieją, zmuszając wyznawców tego boga do poszukiwania coraz to silniejszych doznań, jeszcze bardziej satysfakcjonujących aktów spełnienia i uwielbienia, co prowadzi w końcu do sytuacji, w której tego typu emocje mogą zostać wywołane tylko najbardziej dekadentckimi i nikczemnymi czynami.

Bandy rywalizują ze sobą w takim samym stopniu, w jakim walczą przeciwko obcym i siłom Imperium. W Oku Terroru trudno o zasoby i surowce, a sprawowanie kontroli nad miastami, kontynentami i całymi planetami to niezbędny warunek utrzymania władzy. Najważniejsza jest jednak przychylność Bogów Chaosu, dlatego też Czempioni i ich bandy nieustannie muszą dawać dowody oddania swym patronom.

Bogowie wynagradzają Czempionów za niszczenie wrogów i wykonywanie trudnych misji. Na demonicznych planetach w Oku Terroru setki band walczą między sobą o piekielne artefakty, starożytną wiedzę, potężną broń oraz maszyny wojenne. Toczą nieustanny bój o to, kto złoży większe ofiary na ołtarzu swego boga i otrzyma moc przyzywania demonicznych wojowników.

Niewalczący pomiędzy sobą Kosmiczni Marines Chaosu stają się poważnym zagrożeniem dla zwolenników Imperatora – nieustannie się przemieszczają, mordują i rabują, nikomu nie okazując litości. Z ukrytych w polach asteroid baz, z powierzchni opuszczonych księżyców czy pokładów pochodzących jeszcze sprzed Herezji Horusa okrętów, wypatrują bezbronnych ofiar, w większej liczbie gromadząc się tylko tam, gdzie można zadać brutalny cios znienawidzonemu Imperium Ludzkości.

PRZEMIANA W POMIOT I W DEMONA

Każdy Czempion może pójść jedną z trzech dróg i z nią właśnie nierozdzielnie związany jest jego los. Życie poświęcone walce jest niebezpieczne i większość Czempionów, którzy się na nie zdecydowali, polegnie na polu bitwy. Zostaną zapomniani przez bogów, lecz mogą liczyć na to, że zwolennicy i towarzysze uwiecznią ich w legendzie. Ci Czempioni stają się niczym więcej, niż krwawą ofiarą na ołtarzu Chaosu. Nigdy nie zdołają osiągnąć zamierzonych celów i zadośćuczynić swym ambicjom.

Czempion Chaosu, który przeżyje wiele bitew, zdobędzie przychyłność swego boga. Może ona przybierać różne formy. Niektórym bogowie „ześlą” więcej zwolenników. Wystarczająco pojętni mogą nauczyć się potężnych zaklęć, choć prawdą jest, że wcześniej czy później dostęp do nich uzyskują wszyscy Czempioni. Większość darów, jakie Czempioni otrzymują od swych bogów, przybiera formę mutacji ciała. Niektóre z nich okazują się korzystne, inne nieszkodliwe, zdarzają się jednak i takie, które mogą Czempiona osłabiać.

Choć takie dary mogą uczynić z Czempiona Chaosu niepokonanego wojownika, to mogą go także przemienić w bezrozumny Pomiot Chaosu. Nawet nadludzko odporne ciało Kosmicznego Marine ma ograniczoną wytrzymałość, zwłaszcza kiedy idzie o zepsucie wywołane działaniem nadnaturalnych mocy. Jeśli granica ta zostanie przekro-

czona, Kosmiczny Marine staje się Pomiotem Chaosu, groteskowym, bełkoczącym bez ładu i składu, bezmyślnym stworem. Większość Pomiotów umiera szybko, gdy ich powykrzywiane ciała rozrywa niepohamowana mutacja. Te, które przeżyją, bląkają się po demonicznych planetach, porzucone tam przez członków band, do których wcześniej należały. Zdarza się i tak, że zostają przysposobione, by służyć swym dawnym podwładnym w charakterze bojowych bestii.

Na końcu trzeciej drogi, którą może podążać Czempion Chaosu czeka nagroda, dla której podejmowane jest całe ryzyko, dla której Czempion poświęca całe swoje życie. Chodzi o przemianę w Demonicznego Księcia. Ciało Czempiona, który dostąpi tego zaszczytu, staje się niematerialną substancją Osnowy, a jego życie jako śmiertelnika dobiega końca.

Wyznawca Chaosu po przemianie w Demonicznego Księcia staje się nieśmiertelnym, niezwykle potężnym wojownikiem, który będzie służył swemu bogu po wsze czasy. Niektórzy Demoniczni Książęta porzucają swych śmiertelnych zwolenników i przyłączają się do hord koszmarnych demonów, nękających planety w dowolnym miejscu czasoprzestrzeni. Inni pozostają na czele swych band, przez wieczność pławiąc się w uwielbieniu, jakim darzą ich sługi i zdobywając jeszcze większe uznanie w oczach swych bogów.

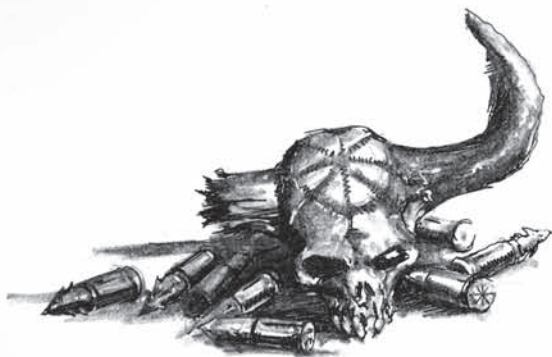


HEREZJA HORUSA

Po tym, jak Wielka Krucjata przywróciła światło pograżonym w ciemnościach planetom Ludzkości, wydawało się, że Imperator sprowadził na nie nową erę oświecenia. Bogowie Chaosu nie zamierzali jednak tak łatwo się poddać.

Bogowie Chaosu nie przestali szeptać z Osnowy do Patriarchów, zakłócając ich sny obietnicami nieograniczonej władzy, odwołując się do ich dumy, biegleści w sztuce wojennej oraz odwagi. Żaden Patriarcha nie był w stanie całkowicie oprzeć się takim pokusom. Siła charakteru każdego z nich została poddana bolesnej próbie – połowa miała zawieść.

Odwołując się do ich cnót, bogowie Chaosu skusili Patriarchów, by ci poprowadzili swe Legiony Kosmicznych Marines przeciwko Imperatorowi. Na początku nawet sami Patriarchowie nie zdawali sobie sprawy, że wpadli w sidła Chaosu. Gdy się zbuntowali, ich dobre intencje gdzieś zniknęły, a dusze przesiąkły Chaosem. Legiony Kosmicznych Marines, którym przewodzili, poszły śladem swych dowódców. Deprawująca siła Chaosu ogarnęła także Armię Imperialną oraz Adeptus Mechanicus, aż w końcu zepsucie dotarło do samego jądra nowego dominium Imperatora.



Przywódcą rebelii został Mistrz Wojny Horus – do tej pory Patriarcha tak wspaniały i szlachetny, że nikt nie podejrzewał, iż może zdradzić. Przez długie lata Wielkiej Krucjaty stał on niewzruszenie u boku Imperatora, walczył z nim ramię w ramię. W trakcie oblężenia Reillis Imperator uratował Horusowi życie, z kolei podczas walk o Gorro Mistrz Wojny spłacił ten dług, ucinając ramię oszalałemu orkowemu przywódcy, który próbował udusić Imperatora. Jednak taka zażyłość doprowadziła do pojawienia się głęboko skrywanej pogardy, pod którą grunt dało zwątpienie zasiane w umyśle Horusa przez bogów Chaosu. Gdy Imperator powrócił na Ziemię, Horus dostał wolną rękę i mógł prowadzić wojnę tak, jak uznał za stosowne, co jeszcze bardziej zwiększyło i tak już wybujałą arogancję Mistrza Wojny.

Iskra, która roznieciła ogień zdrady wśród Patriarchów, miała swoje źródło w rebelii w systemie Istvaan. Tamtejszy Namiestnik Imperialny odrzucił przysięgę wierności Imperatorowi i ogłosił niepodległość. Imperator uznał, że jeśli namiestnik uniknie kary, inne światy mogą pójść jego śladem. Rozkazał więc Horusowi, by ten stłumił rebelię, korzystając z wszelkich środków, jakie uzna za konieczne. Nie wiedział jednak o subtelnych zmianach, jakie dokonały się w duszy Mistrza Wojny pod wpływem działania Chaosu.

Horus postanowił stłumić rebelię w systemie Istvaan szybko i bezlitośnie, rozkazał więc przeprowadzić bombardowanie wirusowe planety Istvaan III. Żarłoczny wirus w ciągu kilku minut pochłonął wszystko, co żywe. Całe kontynenty i miasta obróciły się w popiół, gdy masy tlenu uwolnione wskutek błyskawicznego rozkładu całego materiału organicznego na planecie spłonęły w atmosferze, zsyłając na Istvaan III burzę ognia. Dwanaście miliardów dusz przestało istnieć, wydając z siebie przedśmiertny krzyk, z błyskiem jaśniejszym od Astronomicanu. Był to blask psychicznego światła, sygnał dla Bogów Chaosu, że Horus należy do nich.

W momencie ataku na powierzchnię planety znajdowało się ponad sto Kompanii Kosmicznych Marines, rekrutujących się z szeregów Dzieci Imperatora, Gwardii Śmierci i Pożeraczy Światów – które nadal były wierne Imperatorowi. Spośród nich, ponad dwie trzecie cudem przetrwało bombardowanie, dzięki ostrzeżeniom, jakie otrzymali od lojalnych towarzyszy znajdujących się na pokładach statków należących do floty Mistrza Wojny Horusa.

Podczas gdy Horus zastanawiał się, co zrobić z ocalałymi, Angron, nieustępliwy patriarcha Pożeraczy Światów, na czele pięćdziesięciu Kompanii Kosmicznych Marines wylądował na powierzchni planety. Horusa bardzo rozgniewał ten nierozważny ruch, ale Angron postawił na swoim i Mistrz Wojny wysłał za nim pozostałe oddziały Synów Horusa, Dzieci Imperatora i Gwardii Śmierci. Rozpoczął się bój, a wraz z nimi największa wojna domowa, jaka kiedykolwiek toczyła się w obrębie Imperium.

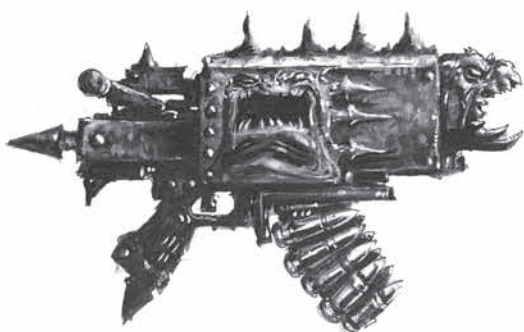


Gdy zdradzieckie wojska Horusa poczęły ostrzeliwać z orbity Kosmicznych Marines wiernych Imperatorowi, kapitan Garro z Gwardii Śmierci opanował fregatę „Eisenstein”. Garro był pochodzącym z Terry zaprzysięgłym lojalistą, w czasie Wielkiej Krucjaty toczył u boku Imperatora niezliczone bitwy. To, co działo się na powierzchni planety Istvaan III było dla niego trudne do pojęcia. Instynkt nakazywał mu ostrzec lojalistów na powierzchni planety, co też uczynił. Następnie, wraz z siedemdziesięcioma innymi lojalistami, zdecydował się uciec z systemu Istvaan i udać się w kierunku Ziemi.

Lekko opancerzony okręt kapitana Garro nie mógł równać się z potężnymi okrętami wojennymi floty Horusa. Próbuąc wymknąć się poza jej zasięg, otrzymał wiele trafień i został ciężko uszkodzony. Zdołał jednak oddalić się od planety Istvaan III. Wszyscy znajdujący się na pokładzie krążow-

nika Astropaci zginęli, a Nawigator był śmiertelnie ranny. Statek nie był zdolny do podróży międzygwiazdowej i nie miał wielkich szans, by z powodzeniem podróżować przez Immaterium. Garro mógł mieć tylko nadzieję, że „Eisenstein” zdoła jakoś wydostać się z systemu Istvaan i dotrzeć na Ziemię, by poinformować Imperatora o zdradzie, jakiej dopuścił się Horus.

Podczas gdy na spustoszonej powierzchni planety Istvaan III szalała bitwa pomiędzy Kosmicznymi Marines, na jaw wyszły kolejne dowody przewrotności Horusa. Lojaliści natknęli się bowiem na cyborgi, odziane w czarne, pokryte archaicznymi runami szaty i korzystające z makabrycznej broni. Jasnym się stało, że Horus przeciągnął na swoją stronę pewną liczbę sług marsjańskiego Mechanicum. A jeśli kontrolował Mechanicum, mógł korzystać z pomocy potężnego Collegia Titanica i gigantycznych machin bojowych zwanych Tytanami. Ponadto, jeśli Mistrz Wojny zawarł przymierze z Marsem, dałoby mu to doskonałą bazę do przeprowadzenia ataku na Terrę oraz Pałac Imperialny.



PODZIELONE IMPERIUM

Zdrada Horusa była dla Imperatora ogromnym zaskoczeniem. Oszołomiony rozmiarami nieprawości, jakiej dopuścił się jego ulubiony syn, popełnił poważny błąd – zawahał się. Nie mogąc uwierzyć w stopień deprawacji Horusa, Imperator wysłał swoich agentów w szeregi Armii Imperialnej oraz Adeptus Mechanicus z zadaniem eliminacji zwolenników Chaosu. Natychmiast wybuchły walki frakcyjne wewnątrz tych potężnych organizacji. W całym rodzącym się Imperium armie zwracały się przeciwko swym dowódcom, a zdradzieccy generałowie prowadzili oddziały do ataku na niedawnych towarzyszy. Na Marsie Kapłani Maszyny użyli starożytnej, zakazanej broni, jeszcze bardziej kalecząc powierzchnię Czerwonej Planety w gorzkiej walce o dominację.

Dopiero co scalone Imperium rozdarły dawne, ożywione na nowo spory. Ambitni planetarni lordowie korzystali z okazji, by ogłosić niezależność lub opowiadali się po stronie Mistrza Wojny. Prawdopodobnie niewielu spośród nich zdawało sobie sprawę z jakim monstrem się sprzymierzają, byli jednak i tacy, którzy świadomie i w pełni oddali swe światy na służbę Chaosu. Imperialna Flota – a przynajmniej ta jej część, która pozostała lojalna wobec Imperatora – była rozproszona i pozbawiona dowództwa. Udało jej się co prawda przepędzić kilka buntowniczych okrętów wojennych z systemu terrańskiego, ale później poniosła ciężkie straty i została zablokowana w bazach księżycowych.

Po chwili wahania, które mogło mieć zgubne następstwa dla przyszłości jego dominium, całkowicie już przekonany o zdradzie Horusa Imperator przystąpił w końcu do działania. Rozkazał siedmiu Legionom, które pozostały po jego stronie, by wyeliminowały Mistrza Wojny i jego zwolenników. Tylko po śmierci Horusa, Czempiona Chaosu i despotycznego przywódcy buntowników, lojaliści mogliby odzyskać kontrolę nad sytuacją. Wystanie całych flot na drugi koniec galaktyki nie jest jednak takie proste i lojalni Patriarchowie na planowanie kontrataku musieli poświęcić cenne miesiące – czas, który pozwolił Horusowi i jego rebeliantom umocnić kontrolę nad Wschodnią Rubieżą i rozpocząć marsz w kierunku Ziemi.

MASAKRY W STREFIE ZRZUTU NA ISTVAAN V

Atak lojalnych Legionów na twierdze Horusa na Istvaan V zakończył się katastrofą. Legiony uderzyły z typowymi dla siebie energią i przebiegłością, ale tym razem walczyły przeciwko swym niedawnym braciom, Kosmicznym Marines. Obie strony dysponowały równie silnymi i zaprawionymi w boju żołnierzami, doskonale znającymi podstępny i fortele, z jakich mógł skorzystać przeciwnik.

W końcu jednak skomplikowaną strategię zastąpiła najzwyczajsza zdrada. Cztery spośród siedmiu Legionów wysłanych przeciwko Horusowi zostało dotkniętych przez Chaos i przeszło na stronę Mistrza Wojny. Zamiast udzielić wsparcia lądującym towarzyszom, zwrócili się przeciw nim. Pierwsza fala żołnierzy należących do lojalistów została zdziesiątkowana podczas lądowania, a następnie zniszczona w walce. Masakrę przeżyło tylko pięciu Kosmicznych Marines, którym udało się ocalić genoziarno braci.

Przyjrzyjmy się jednak tym wydarzeniom bardziej szczegółowo. W pierwszej fali ataku na powierzchnię Istvaan V wylądowały Żelazne Dłonie, Salamandry oraz Krucza Gwardia. Zaprawione w boju Kompanie Legionu Żelaznych Dłoni walczyły dzielnie u boku swego Patriarchy, Ferrusa Manusa, ale Legiony Horusa, które zjawily się nagle na polu bitwy, miały ogromną przewagę liczebną. Kosmiczni Marines należący do Pożeraczy Światów, Gwardii Śmierci, Dzieci Imperatora i Synów Horusa jak fala tsunami spłynęli ze Wzgórz Urgall do doliny. W ciągu kilku chwil podwładnych Ferrusa Manusa załata morze wrogich żołnierzy. Lojaliści, próbując odeprzeć nieprzerwane ataki ze strony zdrajców, starali się utrzymać porządek i spójność linii obronnych.

Tymczasem Legiony znane jako Salamandry i Krucza Gwardia wycofały się do strefy zrztu, by się przegrupować i połączyć siły z pozostałymi czterema Legionami – Niosącymi Słowo, Żelaznymi Wojownikami, Legionem Alfa oraz Władcami Nocy. Vulkan i Corax, Patriarchowie Salamander i Kruczej Gwardii, nie wiedzieli jeszcze, że ich sprzymierzeńcy przeszli na stronę Horusa. Wkrótce, gdy cztery świeżo przybyłe na powierzchnię planety Legiony, które według planów miały stanowić drugą falę ataku, otworzyły do nich ogień, stało się to jasne. Po tym, jak weterani z Żelaznych Dłoni zostali wybici do nogi, nie zdolawszy odeprzeć kontrataku wojsk wiernych Horusowi, Salamandry i Krucza Gwardia znalazły się pomiędzy dwiema armiami zdrajców.

Przeciwnik miał przytłaczającą przewagę liczebną. Być może inni by się w takiej sytuacji poddali, ale wojownicy Vulkana i Coraxa byli Kosmicznymi Marines i walczyli do samego końca. Pomimo ich bohaterstwa, była to najwzklejsza w świecie masakra!

W ten sposób pod kontrolą Horusa znalazło się dziewięć Legionów, a trzy Legiony wierne Imperatorowi niemal przestały istnieć. W całej galaktyce lojaliści i buntownicy rzucili się sobie do gardeł, pogrążając się w gorzkim konflikcie, który mógł zakończyć się zniszczeniem całej Ludzkości lub – co gorsza – oddaniem jej w niewolę Zgubnym Mocom. Jednak nawet dysponując całymi Legionami Kosmicznych Marines, Horus nie mógł pozbyć się uczucia, że już wkrótce jego sytuacja diametralnie się zmieni, a bunt straci impet w obliczu niezachwianego oporu lojalistów. Aby zatrumfować, musiał zmiażdżyć serce zwolenników Imperatora, zdecydował się więc na przeprowadzenie zmasowanego ataku na stolicę Imperium – Ziemię.



ATAK NA ZIEMIĘ

Władza Imperatora znacząco osłabła, a jego siły były w rozsypce – część została zdeprawowana przez Chaos, część toczyła dalekie od rozstrzygnięcia, krwawe boje ze sługami Bogów Chaosu. Tak właśnie wyglądała sytuacja w momencie, gdy siły Horusa zgromadziły się wokół Ziemi. Bazy księżycowe, bastion Floty Imperialnej, wpadły w ręce Horusa po gwałtownej, krótkiej bitwie, w której kontrolę nad orbitą Ziemi zdobyła flota buntowników. Okręty wojenne Horusa zaalały imperialną stolicę deszczem ognia, a lasery obrony planetarnej zostały zmiażdżone straszliwym bombardowaniem z przestrzeni kosmicznej – Legiony Kosmicznych Marines powstały w końcu z myślą o przeprowadzaniu szturmów planetarnych, a w czasach Wielkiej Krucjaty ten styl prowadzenia wojny opanowano do perfekcji. Ostatnie eskadry imperialnych myśliwców uparcie ostrzeliwały okręty zdrajców, ale nie mogły przebić się przez ich tarcze. Nie widząc innego wyjścia, piloci rozbili się, uderzając w kadłuby statków należących do floty rebeliantów. Był to czyn niezwykle mężny, lecz – przynajmniej uczciwie – nie miał żadnego znaczenia dla przebiegu bitwy.

Statki desantowe Zdradzieckich Legionów jak śmiercionośny deszcz spadły na Pałac Imperialny i otaczające go porty kosmiczne, wypylując z siebie tysiące Kosmicznych Marines, wypaczonych i wzmocnionych przez potęgę Chaosu. Obrońcy nie zamierzali się poddać i atakujący zmuszeni byli posuwać się naprzód krok po kroku, pozostawiając za sobą setki poległych. Zdracy musieli opanować setki kilometrów kwadratowych wież, murów i bastionów. Ofiar było tak wiele, że zwaly ich ciała blokowały korytarze, uniemożliwiając walczącym przemieszczanie się po polu bitwy.

Siły lojalne wobec Imperatora odparły pierwsze natarcie, co zmusiło Kosmicznych Marines Horusa do rozpoczęcia oblężenia. Gigantyczne statki desantowe lądowały w Lwich Wrotach i innych portach kosmicznych, przywożąc drugą falę Kosmicznych Marines Chaosu. Żądni krwi Berserkerzy z Legionu Pożeraczy Światów przypuścili pierwszy frontalny atak na Pałac Imperialny, ale po kilku dniach krwawych bojów zostali odparci.

Po tym, jak pierwszy atak się załamał, Horus postanowił rzucić do boju cały swój arsenał i wszystkich wojowników. Gigantyczne działa oblężnicze Legionu Tytanów Legio Mortis przez ponad miesiąc ostrzeliwały mury Pałacu Imperialnego. W końcu, po ciężkim bombardowaniu, część muru zawaliła się i Zdradzieckie Legiony wkroczyły do wnętrza pałacu.

W zdobionych chorągiewami korytarzach i długich na całe kilometry galeriach lojaliści i buntownicy zwarli się w zaciętym boju. W samym jego sercu znaleźli się Patriarchowie. Rogal Dorn z Imperialnych Pięści i Sanguinius z Krwawych Aniołów walczyli w ariergardzie, starając się powstrzymać żołnierzy wlewających się do środka przez wyłom w murze. Po stronie Chaosu było podobnie. Angron, Patriarcha Pożeraczy Światów zgładził całe dziesiątki lojalnych wobec Imperatora Kosmicznych Marines, podczas gdy Mortarion z Gwardii Śmierci prowadził swych Marines Zarazy wszędzie tam, gdzie toczyły się najcięższe walki.

Podczas gdy siły rebeliantów powoli zdobywały przewagę nad wojskami lojalistów, Imperator szykował się do ostatecznej bitwy, otoczony przez przybocznych Kosmicznych Marines oraz budzących grozę Strażników Imperatora. Rogal Dorn i Sanguinius stali u jego boku, a z nimi ich żołnierze – odziani w pancerze Terminatorów, zahartowani w bojach weterani. Nadeszła ostatnia godzina Ludzkości i garstka dzielnych obrońców szykowała się na pewną śmierć.

IMPERATOR W POTRZASKU

Wojska Horusa wlewały się do wnętrza Pałacu Imperialnego niepowstrzymaną falą. Sławiąc bogów Chaosu, Zdradzieckie Legiony rzucały się w kierunku ostatnich linii obrony lojalistów. Setki zdeprawowanych napastników zginęło w ogniu bolterów i dział laserowych. Mimo to, Kosmiczni Marines Chaosu nie przerwali natarcia.

W tym właśnie momencie, w chwili swego triumfu, Horus popełnił pierwszy i ostatni błąd. Nikt nie wie, dlaczego tak postąpił, ale faktem pozostaje, że wtedy właśnie, gdy miało dojść do ostatecznej rozprawy z Imperatorem i jego stronnikami, opuścił tarcze ochronne swego okrętu uderzeniowego. Przypuszcza się, że chciał dzięki temu lepiej widzieć nadchodzący koniec Imperium i jego władcy.

Gdy Horus opuścił tarcze ochronne, Imperator natychmiast zdał sobie sprawę z jego obecności. Na początku Herezji zawahał się, teraz jednak działał zdecydowanie. Szybko zlokalizował Mistrza Wojny, przesłał koordynaty do systemu teleportacyjnego Pałacu Imperialnego i kilka sekund później wraz z przybocznymi znalazł się na pokładzie okrętu uderzeniowego Horusa. W samym sercu gniazda żmij.

OSTATNIA BITWA

Gdy Imperator i jego świta zmaterializowali się na pokładzie okrętu uderzeniowego Mistrza Wojny, na własne oczy przekonali się, jak daleko posunięte było jego zepsucie. Horus stał się wszechmocnym Czempionem Chaosu, on sam i jego statek przepelnieni byli mroczną mocą Bogów Chaosu. Widok był tak koszmarny, że kilku Kosmicznych Marines po prostu postradało rozum. Ze ścian statku spoglądały na nieproszonych gości powykręcane w strasznych grymasach twarze, w uszach rozbrzmiewały im piekielne głosy, a wstrętne, bezkształtne monstra skrywające się w cieniu próbowały ich pochwycić i rozszarpać. Wrzące od energii Chaosu powietrze wypełniał płacz i bełkot, a podłogi i ściany przesuwwały się i wykrzywiały w groteskowym, pokracznym tańcu.

Pomimo otaczającego go koszmaru, Imperator uparcie szedł w stronę mostka, gdzie spodziewał się zastać Mistrza Wojny. W ciągu kilku ledwie minut, w tych upiornych, wypaczonych korytarzach dokonał się żywot wielu Kosmicznych Marines. Ci, którzy pozostali przy życiu, szli jednak dalej, bolterami i miotaczami ognia powalając całe hordy istot, które były niegdyś ludźmi. Nie zatrzymali się. Nie mogli się zatrzymać.

Gdy sforsowali pancerne drzwi prowadzące na mostek, Imperator mógł wreszcie stanąć twarzą w twarz ze swym wyrodnym synem. Przepelniony mocą Chaosu Horus trzymał w swych dłoniach coś zakrwawionego i zwiotczalego. Gdy Imperator wszedł do środka, Mistrz Wojny rzucił to na podłogę. A było to ciało szlachetnego Sanguinius, którego teleporter przeniósł w samo serce okrętu Horusa, gdzie padł ofiarą jego niepokohamowanej furii.

Imperator natychmiast ruszył do ataku. Zarówno on, jak i Horus, wiedzieli, że ten, kto zatrumfuje, obejmie władzę nad całą galaktyką i stanie się niekwestionowanym Władcą Ludzkości. W przypadku zwycięstwa Horusa, władzę przejąłby Chaos, a cała ludzkość stałaby się zabawką w rękach kapryśnych i żądnych krwi bogów.



Imperator i Horus walczyli ze sobą nie tylko w świecie materialnym, za pomocą energetycznych ostrzy i szponów, ale także w sferze psychicznej – tak więc w pojedynku na śmierć i życie zwały się zarówno ich ciała, jak i dusze. Przywódca Ludzkości nie walczył tylko o swój los, ale także o przyszłość niezliczonych miliardów mieszkańców galaktyki. Dlatego, choć Horus zadał Imperatorowi ciężkie rany, ten zignorował przeraźliwy ból wypełniający zmaltretowane ciało i wytrzymał siłę ataków zdraycy. Napór Mistrza Wojny w końcu osłabł. Możliwe, że jakaś mała, skrywana gdzieś głęboko część człowieczeństwa i lojalności zdradziła go, Horus zawahał się i powstrzymał od zadania decydującego ciosu.

Odarty ze złudzeń Imperator, widząc, że Horus – jego syn i przyjaciel – stał się ledwie pionkiem w rękach bogów Chaosu, zaatakował ze zdwojoną siłą. Wyrzucił z pamięci wspomnienia o tym, kim był niegdyś Mistrz Wojny. Ostatnim wysiłkiem woli Imperator zadał decydujący cios, rozdzierając umysł swego dawnego przyjaciela i przepoławiając jego ciało. Na koniec, skrajnie wyczerpany, zużywając resztki energii, zniszczył ciało swego syna. Zmaltretowane, ledwie żywe ciało Imperatora odnalazł Rogal Dorn. Przetransportował je na Ziemię i ułożył na podtrzymującym funkcje życiowe Złotym Tronie. Przez krótką chwilę Imperator był w stanie na wpół zrozumiale porozumiewać się z otoczeniem, lecz wkrótce całkiem zamilkł. Jego wspaniały intelekt i siła fizyczna opuściły świat materialny.

Wraz ze śmiercią Horusa, który połączył wyznawców Chaosu w dążeniu do wspólnego celu, armie Mistrza Wojny utraciły wolę walki. Zdradzieckie Legiony przerwały atak na Ziemię i salwowały się ucieczką. W całej galaktyce ci, którzy służyli Chaosowi od niedawna, zrozumieli swój błąd i powrócili na stronę Imperatora z nadzieją, że im przebaczy. Chociaż Herezja Horusa dobiegła końca, jeszcze dziesiątki lat miały minąć, nim siły Imperatora odzyskały kontrolę nad utraconymi systemami gwiazdowymi i odbudowały wszystko to, co zostało zniszczone.

Podczas dziesięcioleci, które nadeszły po Herezji Horusa, Imperium musiało sprostać wielu wyzwaniom. Rebelia, zainspirowana przez czyny Horusa i machinacje Mrocznych Bogów Chaosu, trwała nadal. Horus uwolnił falę nieufności i zdrady. Wielu próbowało iść jego śladem. Zdradzieckie Legiony oraz ich wynaturzeni Patriarchowie walczyli dalej – już nie o władzę nad Imperium, ale o przetrwanie. Wojna toczyła się nieprzerwanie, a jej płomień ani na chwilę nie przygasał. Momentami wydawało się nawet, że zagrożenie bezpieczeństwa i jedności Imperium jest tak samo duże, jak podczas Herezji.

Siły lojalne wobec Imperatora poświęciły się misji uwolnienia galaktyki od zdrajców i ich sprzymierzeńców. Wojny, które miały później zyskać miano „Oczyszczania” trwały wiele lat, a w ich toku siły Terry były bliskie wyczerpania. Wojska Imperatora odbijały galaktykę z rąk armii ciemności – miasto po mieście, planeta po planecie. Wierni Imperium Kosmiczni Marines walczyli nieustraszenie, zapędzając w końcu zdrajców do Oka Terroru – dziwnego obszaru, gdzie spotykają się ze sobą przestrzeń Osnowy i przestrzeń realna. Miejsce to stało się dla zdrajców więzieniem – a zarazem ich najpotężniejszą twierdzą. Floty obronne patrolują jego granice, a pobliskie światy zamieniono w planety garnizonowe, gotowe do walki z siłami wypuszczającymi się z Oka na łowy. W samym środku tej gigantycznej burzy Osnowy, zdradzieccy Patriarchowie i ich Legiony znaleźli kryjówkę pośród koszmaru demonicznych światów. Walczą między sobą o władzę i kontrolę nad Okiem Terroru, a kolejne frakcje oddzielają się od Legionów, przyłączając się do innych band i armii.

W ten sposób rozpoczął się trwający od dziesięciu tysięcy lat konflikt, który nawet teraz trapi Imperium i nie daje spokoju jego obywatelom.



DŁUGA WOJNA

Od czasu Herezji Horusa najazdy Kosmicznych Marines Chaosu nieustannie zagrażają jedności Imperium. Co kilka pokoleń potężne siły Chaosu rozlewają się po całej galaktyce, przynosząc rozpacz i zniszczenie dziesiątkom systemów gwiazdnych.

ODWIECZNA NIENAWIŚĆ

Wydarzenia mające miejsce w czasie Herezji Horusa dawno już przeszły do legend, a przeciętny obywatel niewiele wie o tych burzliwych czasach narodzin Imperium. Dziesiątki tysięcy lat okryły mrokiem historii te straszne dni, w których Horusowi prawie udało się zniewolić Ludzkość, zakuć ją w kajdany Chaosu. Zapisy szczegółowo dokumentujące koszmar Herezji przechowywane są dziś tylko w archiwach zwalczających demony Inkwizytorów z Ordo Malleus i, być może, we wspomnieniach samego Imperatora.

Jednak we wnętrzu Oka Terroru czas płynie inaczej i zdrajcy, którzy pod murami Pałacu Imperialnego w uniesieniu oddawali cześć Bogom Chaosu, żyją po dziś dzień. Gorycz porażki trawi ich jak złośliwy rak, a nienawiść do Imperium, którego fundamenty są przecież także ich dziełem, wciąż płonie żywym ogniem. Ci niosący śmierć wojownicy, postawni, potężni Kosmiczni Marines, dumni żołnierze odziani w pancerze z plastali i ceramitu, stali się cynicznymi, zgorzkniałymi bandytami, zdecydowanymi zniszczyć to, czego dawniej z takim oddaniem bronili. Herezja Horusa nie jest dla nich jakąś odległą, na wpół zapomnianą erą w historii. Jest chwalebną wojną, która wciąż żyje w ich pamięci - wojną, która trwa nadal, przy akompaniamencie krzyków ruszających do ataku towarzyszy i łoskotu forsujących umocnienia wroga maszyn kroczących.

Niewiele zostało ze zorganizowanych Legionów, które toczyły wojnę na powierzchni starożytnej Terry. Całe tysiąclecia zawiści i sporów wewnętrznych rozbiły Legiony na rozmaitej wielkości kompanie i bandy. Każdej z nich przewodzi Kapitan bądź Czempion Chaosu, podążający za swoim własnym przeznaczeniem. Najżarliwsi czciciele Mrocznych Mocy łączą się ze sobą, formując oddziały pod wezwaniem wybranego boga-patrona, którego Piętno noszą na swych ciałach i pancerzach. Większość jednak ślubuje wierność wszystkim Bogom Chaosu. Inni oddają się we władanie demonów, umożliwiając tym potwornym istotom Osnowy przejście w naszą rzeczywistość pod postacią człowieka z krwi i kości.

W nieustannie zmieniającej się, delirycznej rzeczywistości demonicznych światów, wielu Kosmicznych Marines Chaosu zdołało przeciwstawić się wypaczającemu wpływowi Chaosu dzięki głęboko zakorzenionemu poczuciu celu. Przemieszczają się na pokładach okrętów wojennych zachowanych jeszcze z czasów Herezji, pokrytych nagromadzonymi przez tysiąclecia barokowymi ozdobami i bliznami po starych, bitewnych ranach. Zdradzieckie Legiony przejmują także kontrolę nad dryfującymi w przestrzeni kosmicznej kadłubami niesprawnych statków i remontują je, zamieniając w ogromne okręty uderzeniowe, zdolne do przenoszenia tysięcy ciężkozbrojnych żołnierzy. Na ich pokładach bandy Chaosu przemierzają galaktykę, plądrując podległe Imperatorowi światy, niewoląc Jego poddanych i rabując broń oraz bogactwa, by dzięki nim przeprowadzać kolejne ataki. Dlatego też Kosmiczni Marines Chaosu nieustannie zagrażają planetom, leżącym wokół Oka Terroru.

BUNTOWNICY CHAOSU

Wraz z upływem stuleci, siły Chaosu przybierały na znaczeniu, nieprzerwanie zwiększając swą potęgę dzięki Kosmicznym Marines, którzy odwracali się od światła Imperatora. Wolni od dogmatów i tradycji Zakonów, Zbuntowani Kosmiczni Marines w pełni korzystają ze swych nadludzko sprawnych ciał i wojowniczych umysłów. Najczęściej zostają korsarzami lub najemnikami i posługują się swymi niezrównanymi zdolnościami bojowymi do zdobywania majątku i władzy, stając się przywódcami pirackich flot i władcami ukrytych na opuszczonych planetach baz.

Odkrywając możliwości, jakie niesie ze sobą ta świeżo zdobyta wolność wyboru, każdy ze Zbuntowanych Kosmicznych Marines zwraca się w pewnym momencie ku Bogom Chaosu, prosząc, by dodali mu sił i pozwolili obracać wolę w czyn. Od tej chwili skazany jest na to, by kroczyć ścieżką Czempiona Chaosu, podobnie jak Zdrajcy z czasów Herezji Horusa. Zbuntowani Kosmiczni Marines są bezwzględnie ścigani przez inne Zakony, dla których nakazem honoru jest zmiażdżyć wszystkich buntowników w obrębie Adeptus Astartes tak, by ich podstępne czyny nie kładły się cieniem na wszystkich Kosmicznych Marines.

ZBUNTOWANE ZAKONY

Choć pod względem rozmiarów i potęgi w żadnym razie nie może równać się z Legionem, Zakon Kosmicznych Marines stanowi poważną siłę militarną, której bunt nie może być traktowany z lekceważeniem. Mając do swej dyspozycji całe zasoby Zakonu, Buntownicy Chaosu są w stanie niszczyć armie, podbijać planety i plądrować całe sektory galaktyki. Takie zdarzenia zmuszają Imperium do podejmowania poważnych działań, mających zapobiec niesionemu przez siły Chaosu zniszczeniu. Zadanie to spada oczywiście na barki Kosmicznych Marines. Sytuacja, gdy Kosmiczny Marine musi stanąć do walki przeciwko innemu Kosmicznemu Marine, jest prawdopodobnie najtrudniejszą próbą wiary. Te wyniszczające konflikty mają często zgubny wpływ na znajdujące się w pobliżu pola bitwy Zakony. W takich okolicznościach, wojny pomiędzy Zakonami eskalują zwykle bardzo szybko i krwawo sypie wiele światów. Zdarza się również, że żołnierze, wysłani, by zrobić porządek ze zdradzieckimi Zakonami, częściowo lub w całości się z nimi łączą.

Taki haniebny wypadek miał miejsce pod koniec 34. tysiąclecia, w okresie Powstań Obscuriańskich. W ciągu trwających czterysta lat bezprawnych, separatystycznych rebelii, które wstrząsały praktycznie całym Segmentum Obscuras, co najmniej siedem Zakonów Kosmicznych Marines złamało przysięgę daną Imperatorowi, grabiąc i plądrując setki planet. Dwa spośród tych Zakonów - Synowie Zemsty oraz Srebrni Gwardziści - walczyły początkowo po stronie Imperium, by następnie wystąpić przeciwko Wolnej Radzie Hannedry II i przejść na stronę buntowników.

Brutalnie tłumiąc rebelię, która doprowadziła wcześniej do obalenia Imperialnego Namiestnika planety, wspomniane Zakony utraciły wszelkie hamulce, mordując i grabiąc

z imieniem Imperatora na ustach. Gdy Synowie Zemsty rozszerzyli kampanię na sąsiedni system gwiazdny, lojalną wobec Imperatora Laskarię, buntownicy porzucili wreszcie pozory wymierzonej w rebeliantów ekspedycji karnej. Zanim wieści o zdradzie dotarły do Adeptus Terra, zbuntowane Zakony podzieliły się na kilkadziesiąt zwalczających się band, które zamieniły w pole bitwy czarnaście systemów, przelewając krew w okrutnej wojnie o dominację.

To, a także wiele innych katastrofalnych wydarzeń, krwawym śladem naznaczyły historię Adeptus Astartes. Choć pewnych danych brak nawet w archiwach Inkwizycji, lordowie z Ordo Malleus uważają, że od zakończenia Herezji Horusa pokusie przejścia na stronę Chaosu mogło poddać się nawet pięćdziesiąt Zakonów Kosmicznych Marines. Upadek Khartoth, Liga Wybawienia, Okres Restytucji, Krwawe Rządy, Rebelia Czwartego Kwadrantu - podczas wszystkich tych doniosłych wydarzeń i wojen, lojalność Kosmicznych Marines okazała się zawodna, a pokusa przejścia na stronę Chaosu - zbyt silna. Ostatni tego typu wypadek miał miejsce na obrzeżach galaktyki, w pobliżu Upiornych Gwiazd, gdzie wpływem Chaosu uległ Zakon Aniołów Płomienia wysłany z misją rekonkwisty. Gubernatorzy Planetarni, Imperialni Inkwizytorzy i dowódcy wojskowi z niepokojem wyczekują rozlewu krwi, który - co oczywiste - musi prędzej czy później wstrząsnąć regionem.

IKONOKLAZM CONSTANTINUSA

Zbuntowane Zakony stanowią poważne zagrożenie dla jedności Imperium. Na szczęście jednak rzadko się zdarza, by na stronę Chaosu przeszedł cały Zakon. Najczęściej pokusie Bogów Chaosu ulegają pojedynczy Kosmiczni

Marines. Pomimo szeroko stosowanej psychoindoktrynacji i wielkiej uwadze, jaką Kapelani nieustannie poświęcają Kosmicznym Marines, ziarno herezji może zapuścić korzenie w sercu każdego z nich. Jeśli pozostawić go bez nadzoru, grzechy takie jak brak umiaru, próżność i nadmierna ambicja mogą zmienić Kosmicznego Marine z obrońcy Ludzkości w samozwańczego sędziego i kata.

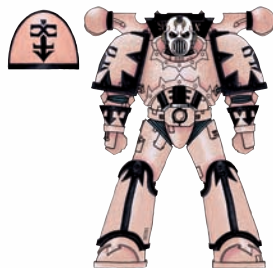
Dezercja to w szeregach Adeptus Astartes rzecz niezwykle rzadka. Gdy jednak Zakon Kosmicznych Marines zostaje rozlokowany na większym obszarze, a należący do niego wojownicy porzrucani po wielu, czasami odległych od siebie strefach walki, oficerowie i Kapelani nie są w stanie sprawować pełnej kontroli nad każdym bratem wojownikiem. Osamotnieni lub podzieleni na małe grupki, biorący udział w przedłużających się misjach patrolowych Kosmiczni Marines mogą odrzucić nauki Adeptus Astartes. Mogą uznać, że ich umiejętności pozostają niewykorzystane, a ich oddanie - niedocenione. Z takich zaś myśli rodzą się wątpliwości. Kosmiczny Marine, który pozbawiony jest otuchy ze strony Kapelanów i wsparcia towarzyszy, może uznać, że wystarczająco dużo poświęcił już dla Ludzkości i zwrócić się ku bardziej egoistycznym celom.

Tak właśnie było w przypadku Sierżanta Constantinusa z Zakonu Synów Guillemana. Jako część 4. Kompanii Zakonu, Constantinus i jego oddział walczyli o uwolnienie mieszkańców planety Nova Terra spod jarzma Tyranidów.

Oddział Constantinusa był jedną z jednostek pozostawionych na powierzchni planety z zadaniem zwalczania obcych, którzy mogli przeżyć wojnę. Dodatkowo, miał wypatrywać



LEGION ALFA
Odn.: Traitoris Extremis;
Ostatnio widziano podczas Rajdu
na Caradryę 796.M41



ANIOŁY EKSTAZY
Niegdyś Synowie Ulthunasa,
buntownikami zostali podczas
Zdrady Ganymethiańskiej



APOSTOŁOWIE MINTHRASA
Pierwszy raz widziano
w Oku Terroru, M33



POSEPNE BRACTWO
Prawdopodobnie odłam
z Duchów Osnowy
Ostatnio widziano w okolicy
Wrót Cadiańskich



BRACTWO MROKU
Odn.: Herezja Qabbalisjańska, M40



SZPONY LOREKA
Miejsce obserwacji: Wir Chaosu
Uwagi: prawdopodobnie odłam
Astralnych Szponów



GUARDIA ŚMIERCI
Odn.: Traitoris Extremis
Powiązania: floty zarazy; plaga
zombic; zgnilizna Nurgla



KOMPANIA NIEDOLI
Powiązania: Bractwo Niedoli;
Bractwo Porzuconych
Pierwszy raz widziano
na Maddean IV, M37



jakichkolwiek oznak obecności Genokradów lub innego typu infiltracji bądź infekcji ze strony Tyranidów. Oddział Constantina przez trzy lata patrolował systemy jaskiń rozciągających się pod wulkanicznym płaskowyżem planety Nova Terra, gdzie wylądowały siły inwazyjne Tyranidów, oczyszczając ich gniazda miotaczami ognia oraz mieczami łańcuchowymi, nie oczekując w zamian żadnej szczególnej nagrody. Gdy jednak zasłyszane plotki zaprowadziły Constantina ku bramom miasta Cirtus, Sierżant przekonał się, że rozrastający się kult Genokradów zawiadnął rządzącą miastem arystokracją.

Jak zawsze prawy i sprawiedliwy, Constantinus zidentyfikował i wyeliminował zainfekowaną szlachtę, szybko kładąc kres zagrożeniu. Na wieść o egzekucji władz miasta, jego mieszkańców ogarnęła wściekłość. Wybuchło powstanie, a Constantinus - zamiast odbierać należne pochwały - zmuszony był stawić mu czoło. Oburzony takim traktowaniem, stracił resztki dobrej woli i cierpliwości. Od tego momentu zaczął podsycać płomień szalejącej rebelii. Swoją oddział prowadził w różne zakątki Cirtusa, puszczając z dymem całe jego sektory. Miasto stało się w płomieniach, a zadymione ulice spływały krwią, której nieustannie dostarczała rozszalała tłuszcza. Szlacheckie pałace zamieniły się w wypalone ruiny. Constantinus, wymierzając sprawiedliwość mieczem energetycznym, zwrócił się przeciwko próbującym powstrzymać go członkom swego oddziału. Wreszcie stanął przed żądnym krwi tłumem i ogłosił się nowym władcą Cirtusa. Były sierżant z goryczą potępił Imperatora i jego zwolenników, przekonując, że to Synowie Guillemana zmienili go w potwora i przysięgając poprowadzić mieszkańców Cirtusa ku wolności.

Nieliczni, którzy odważyli się wystąpić przeciwko Constantinusowi, zostali szybko uciszeni – przez samego

buntownika lub błyskawicznie rozrastającą się armię jego fanatycznych zwolenników. Stronnicy Constantina splądrowali miejską katedrę, a posągi i rzeźby przetopili, wznosząc wspaniały, wykonany ze szczerego złota gmach poświęcony Constantinusowi Wyzwolicelowi. Mijały miesiące, a rewolta rozszerzała się, obejmując swym zasięgiem kolejne miasta. W końcu, stojący na czele armii liczącej blisko trzy miliony ludzi Constantinus przypuścił atak na posiadłość Imperialnego Namiestnika, którego następnie ściął, ogłaszając, że Nova Terra została uwolniona z żelaznego jarzma Imperatora.

Zbuntowany sierżant nadał planecie nazwę Constantinium, a rozszalała tłuszcza dostała pod jego władzę wolną rękę. Constantinus zepchnął podbity świat w epokę anarchii, mroku i szalejących na ulicach, żądnym krwi tłumów, składających ofiary Zgubnym Mocom. Odpowiadając na zew swych mrocznych bogów, całe tuziny band Kosmicznych Marines Chaosu udały się na Cirtusa, by dołączyć do buntowników. Constantinus pokonał najlepszych spośród przybyłych Czempionów Chaosu i przejął kontrolę nad ich bandami. Następnie dokonał przerażających pogromów znajdujących się w sąsiednich systemach planet i, nim upłynęła dekada, jego wpływy rozciągały się na cały sektor.

W końcu do akcji wkroczyły siły wierne Imperatorowi, których zadaniem było odbicie planety. Wojna trwała trzynaście lat, a kres jej położyła dopiero śmierć Constantina. Nawet teraz, blisko trzysta lat później, grupki rebeliantów nie składają broni, wciąż szepcząc między sobą o geniuszu Constantina Wyzwoliciele.

GORZKA WOJNA

Zdradzieckie Legiony nie składają broni i wciąż toczą swoją starożytną wojnę. Od dziesiątków tysięcy lat najeżdżają i plądrują ziemie należące do Imperatora, ku chwale Bogów Chaosu lub po prostu po to, by osłabić władzę Imperium.

Niosący Słowo, niegdyś fanatycznie oddani Imperatorowi, odwrócili się od niego i przeszli na stronę Chaosu. Na podbitych przez siebie planetach wznoszą teraz mroczne katedry, by w ich murach składać ofiary swym nowym bogom. Koncentrują się głównie na tych światach, gdzie silna jest obecność Eklezjarchatu - na planetach kościelnych, cmentarnych i planetach relikwii - strącając z piedestałów pomniki Imperatora i zastępując je własnymi, wynaturzonymi posągami i statunami.

Spośród Zdradzieckich Legionów, tylko Niosący Słowo nadal mają w swych szeregach Kapelanów - lub Mrocznych Apostołów, bo tak ich właśnie nazywają - którzy narzucają swym braciom ścisły, religijny reżim. Ich Patriarcha, Lorgar, wymaga, by Niosący Słowo znaczną część dnia poświęcali aktom rytualnej ofiary, studium nad okultyzmem i mrocznym modlitwom. Gdziekolwiek zjawi się jedna z band Niosących Słowo, pozostawia za sobą okaleczone ciała i zbezczeszczone świątynie. Z kolei na demonicznej planecie Zakonu, w katedrach Chaosu, na wolnym ogniu smażą się truchła zwolenników Imperatora.

DZIEL I RZĄDZ

Kulty Chaosu istniały od chwili narodzin Imperium, czy to działając potajemnie, czy wywołując powstania i otwarcie rzucając wyzwanie władzy Imperatora. Inkwizycja ze szczególną odrazą traktuje Kosmicznych Marines Chaosu należących do Legionu Alfa, który rozprzestrzenia demoniczne kulty, a żar herezji podsyca tak długo, aż buchnie płomieniem krwawej rebelii.

Gdy Herezja Horusa dobiegła końca, Legion Alfa kontynuował walkę przeciwko Imperium, wykorzystując po temu niezwykle skryte metody. Niewielkie jednostki należących do Legionu Alfa wojowników zakładały tajne bazy - na polach asteroid, w dryfujących kadłubach zniszczonych statków i opuszczonych systemach gwiazdnych. Każda z band zachowała autonomię i była w pełni samowystarczalna. Po dziś dzień z tych tajnych baz wyruszają grupy bojowe, starając się zaskoczyć obrońców Ludzkości. Sabotują posterunki, atakują okręty, terroryzują osady i niszczą garnizony wojskowe - a wszystko to robią z zabójczą skutecznością.

Ze swych kryjówek należące do Legionu Alfa bandy koordynują i kierują działaniami magów oraz wiedźm, przebywających w najdalszych nawet zakątkach galaktyki, wzniecają gigantyczne powstania i obalają rządy. Te rewolty mają zwykle jeden cel, a jest nim odwrócenie uwagi i osłabianie innych działań Legionu Alfa poprzez wprowadzenie w błąd sił wiernych Imperatorowi tak, by odciągnąć je jak najdalej od światów, które Legion planuje zaatakować.



CIEŃ ŚMIERCI
Odn.: Oczyszczenie Salamis
Uwagi: specjalizują się w sabotażach i terrorze



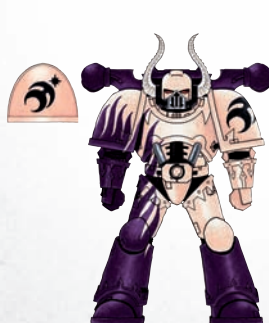
APOSTOŁOWIE ZNISZCZENIA
Pierwszy raz widziano w 988.M41



GRABIEŻCY HAKANORA
Dowódca: Hakanor [Demoniczny Książę], były Mistrz Zakonu Prometian



DZIECI IMPERATORA
Odn.: Traitoris Extremis
Ostatnio widziano podczas zniewolenia Orpheusa IV



NIESKAZITELNY ZASTĘP
Uwagi z autopsji: ekstremalnie użyć narkotyków; sygnatura genoziarna Dzieci Imperatora



SMOCZY WOJOWNICY
Uwagi: wyspecjalizowane jednostki w walce wręcz; ulubiona broń to karabiny termiczne i miotacze ognia



ŻELAZNI WOJOWNICY
Odn.: Traitoris Extremis
Specjalizacja w: ogromnych działach; inżynierii; sztuce oblężniczej



RYCERZE KRWI
Uwagi: szaleni wojownicy
Powiązania: masakry na Cadon, Obsus Prima oraz Helka II

Legion Alfa korzysta z tej metody od stuleci, kierując siły Imperium do sąsiednich sektorów. Następnie okręty wojenne i bezlitośni żołnierze wylewają się z wnętrza Oka Terroru, by ruszyć do ataku na lojalny wobec Imperatora, lecz pozbawiony jego ochrony świat.

To agenci Legionu Alfa doprowadzili w połowie 40. tysiąclecia do ostatecznej zagłady Zakonu Mieczy Imperatora. Przez setki lat infiltrowali oni przypominające pszczoły ul slumsy Ghorstangradu, planety stanowiącej siedzibę Mieczy Imperatora. Dzięki subtelnej manipulacji, jakiej poddawani byli członkowie najważniejszych sekt i gangów, Legion Alfa zaczął przejmować kontrolę nad miejskim koszmarem, z którego rekrutowali się członkowie Mieczy Imperatora. W umysłach potencjalnych Kosmicznych Marines zasiewał ziarno różnego rodzaju perwersyjnych filozofii i podświadomych wątpliwości. Pewne obrazy i zwroty, użyte w trakcie sekretnych rytuałów odprawianych z udziałem młodzieży, miały sprawić, by następne pokolenia reagowały na nie w oczekiwany przez Legion Alfa sposób. Mijały dziesięciolecia i choć wielu spośród poddanych warunkowaniu ludzi zostało odrzuconych przez Kronikarzy i Kapelanów, część znalazła miejsce w szeregach Mieczy Imperatora, stając się zagrożeniem, z którego istnienia dowództwo Zakonu nie zdawało sobie sprawy.

Prawie trzysta lat po wprowadzeniu w życie swego sekretnego planu, Legion Alfa wyruszył z Oka Terroru i zaatakował Ghorstangrad. Gdy na jego drodze stanął Zakon Mieczy Imperatora, Legion Alfa zastosował cały szereg hipnotyzujących i dezorientujących ataków psychicznych,

uwalniając osobowości skrywane głęboko w umysłach nieświadomych niczego poddanych Imperatora. Ci nie-szczęśnicy, oszołomieni i zrozpaczeni, zwrócili się przeciwko swym braciom. Nie minęło wiele czasu, a Zakon podzielił się na szereg zwalczających się frakcji. Część z nich przyłączyła się do Legionu Alfa, podczas gdy inne pozostały osamotnione, walcząc po prostu o przetrwanie. Ghorstangrad został zrównany z ziemią, Zakon Mieczy Imperatora przestał istnieć, a jego genozjarno skradzione. Wielu spośród należących do Zakonu Kosmicznych Marines zostało cieszącymi się złą sławą bandytami, bądź to przewodząc swym własnym bandom, bądź działając pod sztandarem Legionu Alfa.

Miecze Imperatora nie były pierwszym i z całą pewnością nie będą ostatnim Zakonem, który rozpadł się na skutek działań podejmowanych przez siły Chaosu. Brat wojownik przeciwko bratu wojownikowi, Kompania przeciwko Kompanii - Mroczni Bogowie Chaosu mogą rozbić i położyć kres istnieniu nawet tych Zakonów, w których oddanie niewielu śmiałoby wątpić. Zdarza się, że poddany wpływom Chaosu Zakon nigdy już nie wraca do swej dawnej świetności. Czasami jednak lojaliści triumfują, eliminując zbuntowanych braci. Bywa i tak, że buntownikom udaje się uniknąć sprawiedliwości i umknąć przed gniewem swych niedawnych towarzyszy. Bunt wojowników jest dla Zakonu wielką plamą na honorze. Zakon taki staje się obiektem trwających niekiedy całe stulecia obserwacji, prowadzonych przez agentów Adeptus Terra oraz Inkwizytorów, których zadaniem jest wykorzenienie jakichkolwiek pozostałości buntu.



WŁADCY ROZKŁADU
Powiązania: kosmiczny wrak „Monolit Cierpienia”, aktualnie ścigany w sektorze Mentieth



WŁADCY NOCY
Odn.: Traitoris Extremis
Uwagi: błyskawiczne ataki, partyzancka taktyka uderz i uciekaj



WYROCZNIE PRZEMIANY
Uwagi: pod komendą Czarnoksiężnika Amadeusa Volksteina (niegdyś Epistolariusz Vanneus)



DRĘCZYCIELE
Pochodzenie nieznane
Nieznane miejsce przebywania



UŚWIECENI
Powiązania: Niosący Słowo
Widziano podczas: Obłężenia Molochu Tasselian, Ładowania Hancocka



ODRODZENI
Uwagi: skorodowane pancerze; przestarzałe uzbrojenie
Pierwszy raz widziano w 795.M40



CZYŚCICIELE
Udział w ludobójstwach na Vaxhallian, odpowiedzialni za 14.000.000.000+ ofiar



ŁOWCY CZASZEK
Odn.: niegdyś Berserkrzy Kharadonu; kontakt utracono w latach 153.M34-184.M39

CZARNY LEGION

Czarny Legion to jedyny spośród Zdradzieckich Legionów, który podczas trwającej dziesięć tysięcy lat banicji zmienił nazwę. Powołano go do życia w czasie Pierwszego Utworzenia, nadając nazwę Księżycowych Wilków. Później, w uznaniu dokonania Legionu oraz jego Patriarchy w toku kampanii ullanorskiej, Imperator nadał mu nowe miano – Synów Horusa.

To pod tą nazwą Legion walczył podczas Herezji Horusa, jako gwardia przyboczna Mistrza Wojny. Jego członkowie jako pierwsi usunęli ze swych pancerzy i chorągwi Imperialnego Orła, zastępując go Okiem Horusa – symbolem, który przez następnych dziesięć tysięcy lat miał grozić w całym Imperium. Synowie Horusa walczyli z dumą i niepojętą zaciętością, świadomi tego, że są wybrańcami Mistrza Wojny. Gdy Imperator pokonał w końcu Horusa, ich morale podupadło – odebrano im ukochanego ojca i patrona. Przeprowadzili więc ryzykowny, lecz zakończony sukcesem rajd, którego celem było wyrwanie ciała Horusa z rąk lojalistów.

Synowie Horusa czcili wielu Bogów Chaosu, raz za razem zmieniając obiekt swych modłów. Mijały stulecia, a ich szeregi topniały, dziesiątkowane w toku krwawych konfliktów z innymi Legionami. Punktem kulminacyjnym tych wyniszczających wojen było zburzenie przez połączone siły Zdradzieckich Legionów ostatniej fortecy Synów Horusa. Dopelnieniem hańbiącej porażki stała się kradzież ciała Horusa. Dokonali jej członkowie Zdradzieckich Legionów, którzy podjęli następnie próby skłonowania Horusa, co ogromnie oburzyło jego Synów. Pozbawieni genetycznego i duchowego ojca, Synowie Horusa przysięgę wierności swemu dowódcy, Abaddonowi, nadając mu następnie miano Mistrza Wojny.

W swych pierwszych edyktach Abaddon odciął się od Horusa i odrzucił starożytną nazwę Legionu. Swym Kosmicznym Marines Chaosu rozkazał przemalować pancerze na czarno, ku wiecznej pamięci hariby, jaką się okryli, a następnie poprowadził ich w błyskawicznym ataku, którego celem było zniszczenie ciała Horusa oraz stworzonych z jego wykorzystaniem klonów. Następnie gigantyczny okręt uderzeniowy Legionu oraz towarzysząca mu flota zniknęły w ogromnej mgławicy pyłu na skraju Oka Terroru. Miała ona odtąd służyć jako baza dla przyszłych operacji Czarnego Legionu. Okręty bojowe Abaddona widywano później w różnych zakątkach galaktyki, gdzie pojawiały się w niewytłumaczalny sposób, by równie tajemniczo zniknąć, pozostawiając za sobą śmierć i zniszczenie.

Abaddon i jego wojownicy nadal starają się odbudować swoje poczucie dumy oraz reputację. Biorą udział w najniebezpieczniejszych konfliktach, zawsze walcząc z odwagą i oddaniem. Początkowo Abaddon zdobył sobie niechętny szacunek pozostałych Zdradzieckich Legionów, który z czasem – gdy jego dokonania stawały się coraz śmielsze i coraz bardziej znaczące – przemienił się w otwarte poparcie. Wypowiadane przez niego pełne emocji słowa rozpaliły tłący się wśród członków Zdradzieckich Legionów płomyk buntu, zamieniając go w szalejący ogień nienawiści. Czempioni, członkowie różnych Legionów i wyznawcy rozmaitych bogów, rywalizują ze sobą o to, by móc walczyć pod sztandarem Czarnego Legionu oraz jego przywódcy – Abaddona.



PANCERZ SZTURMOWY

Schemat kolorystyczny Czarnego Legionu to czarny pancerz ze złotymi, srebrnymi i innymi metalicznymi obwódkami.

CHORĄGIEW LEGIONU

Ta chorągiew po raz pierwszy została zatknięta na ruinach fortyfikacji zamku Wernerstein, niegdyś twierdzy Niosących Słowo.



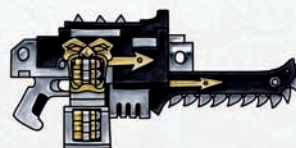
TOPÓR ŁAŃCUCHOWY

Topór łańcuchowy przed Herezją Horusa znajdował się na podstawowym wyposażeniu jednostek szturmowych. Ten egzemplarz posiada dodatkowe dekoracje.



SCHEMAT POCHODNY

Bandy i kompanie związane z Czarnym Legionem mogą nieco zmieniać schemat kolorystyczny oraz symbolikę. Te wariacje zaobserwowano podczas ataku Chaosu na Calypsa Proximus w roku 774.M40.



PISTOLET

Jest to archaiczny model pistoletu boltowego, z magazynkiem bębnowym i dołączonym ostrzem, obecnie rzadko używany przez Adeptus Astartes.



OKO HORUSA

Symbol Czarnego Legionu, łączy w sobie symbol Legionu Synów Horusa oraz ośmioramienną gwiazdę Chaosu.



HEŁM MK VI

Z pełnym zestawem autotysłów oraz symbolem Czarnego Legionu.



TWIERDZE CHAOSU

Siły Chaosu znaleźć można wszędzie, jak galaktyka długa i szeroka. Kosmiczni Marines Chaosu trzymają pieczę nad demonicznymi światami w Oku Terroru. Wir Chaosu to kryjówka po trzykroć przeklętych Czerwonych Korsarzy. Bandy takie jak Bracia Mroku, Kompania Cienia czy Ogniści Grabieżcy nadal rządzą światami, które we władanie przekazał im niegdyś Imperator. Planety te są jak czarne wrzody na jasnym ciele Imperium; dają schronienie znienawidzonym i niełojalnym. To kryjówki, w których nie obowiązują żadne prawo, gdzie rządzą najbrutalniejsi, a doskonale mają się tylko ci, którzy nie wiedzą, czym jest litość. Są przystaniami dla pirackich flot, jaskiniami deprawacji, w których władzę dzierżą zwalczający się wzajemnie Czempioni. Imperium nie jest w stanie uwolnić tych planet spod wpływów Chaosu. Ich ziemia i powietrze zostały nieodwracalnie splugawione. W tego typu strasznych sytuacjach jedynym wyjściem pozostaje Exterminatus, gdyż światy utracone na rzecz Chaosu nie mają prawa przetrwać.

Zniszczenie całej planety nie jest rzeczą tak prostą, jak życzyliby sobie tego nieraz Arcylordowie - szczególnie w przypadku światów bronionych przez okrutnych Buntowników Chaosu i Zdradzieckich Marines. Przestrzeń gwiazd na chroniona jest przez całe floty okrętów wojennych, a każdy atak z orbity spotyka się z odpowiedzią potężnych baterii naziemnych oraz abordażem atakujących statków, dokonywanym przez Kosmicznych Marines Chaosu. Bywa i tak, że cała planeta okryta zostaje płaszczem czarnoksięskich energii, w których czają się demoniczne istoty lub jest w inny sposób chroniona przez Chaos.

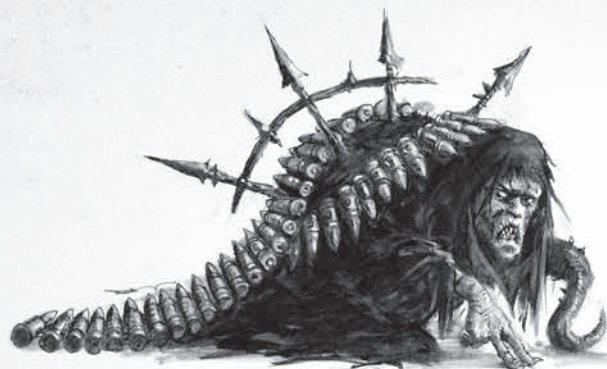
STAŁOWA PLANETA

Przykładem niechaj tu będzie Brigannion Cztery, planeta zwana przez Nawigatorów Studnią Głodu. Choć nie jest demonicznym światem w dosłownym znaczeniu tego słowa, Brigannion Cztery przesycana jest energią demonów, zdolną powstrzymać tych spośród przemierzających Ośnowę, którzy znajdują się w jej pobliżu. Jako pierwsi podbili ją Władcy Nocy, wypuszczając się z Oka Terroru w czasach Ery Apostazji. W toku trwających cały rok rytuałów, Władcy Nocy złożyli w ofierze Bogom Nocy większość mieszkańców planety, otrzymując w zamian niewyobrażalnie potężne zaklęcia obronne oraz demoniczną ochronę. Od tamtej chwili o kontrolę nad tą strategicznie ważną planetą boje toczyło kilkanaście Zdradzieckich Legionów.

Do walki o sprawowanie kontroli nad Brigannion Cztery - planety leżącej zaraz obok Oka Terroru, w pobliżu Wrót Cadiańskich - oprócz Władców Nocy włączyli się również: Czarny Legion, Gwardia Śmierci, Synowie Nienawiści oraz Bractwo Krwi. Planeta jest jedną wielką fortecą zdeprawowanej magii i maszynierii, niemożliwą do zdobycia - także dzięki temu, że jej aktualnym władcą jest Manneus Drath z Żelaznych Wojowników.

Legion Żelaznych Wojowników stanowił niegdyś trzon sił oblężniczych Imperatora. Podczas Wielkiej Krucjaty walczył u boku Imperialnych Pięści na setkach planet, oblegając cytadele obcych i pałace heretyków, którzy nie chcieli poddać się woli Imperatora. Patriarcha Żelaznych Wojowników, Perturabo, celował przede wszystkim w sztuce oblężniczej i wojnie pozycyjnej, a jego opracowania na

temat fortyfikacji i sposobów ich niszczenia stały się podstawą kilku rozdziałów *Tactica Imperialis*. Dziś ta wiedza wykorzystywana jest do niszczenia twierdz należących do Imperatora i do budowy fortec mroku, które stanowią bazę dla dalszych ataków wymierzonych w siły Imperium.



Gdziekolwiek Zakon Żelaznych Wojowników staje do walki, wznosi wysmukłe wieże, wyposażone w potworną, siejącą zniszczenie broń. Twierdze Żelaznych Wojowników otoczone są zwykle labiryntem okopów i lasami drutu kolczastego, budząc w szeregach lojalistów strach tak wielki, że nie są oni w stanie ruszyć do krwawego, frontalnego ataku, a bez niego zniszczenie fortecy Zakonu nie jest możliwe. Na Brigannion Cztery także zbudowano takie umocnienia i każdy z siedemnastu szturmów przypuszczonych na planetę w ciągu ostatniego tysiąclecia - tak z wnętrza Oka Terroru, jak i spoza niego - załamał się i został odparty przez Manneusa Dratha i jego Żelaznych Wojowników. To właśnie dlatego Brigannion Cztery zyskała sobie miano Stalowej Planety.

CZARNE KRUCJATY

Nieustannarywalizacja oraz walki wewnętrzne uniemożliwiają Kosmicznym Marines Chaosu połączenie sił i podjęcie współpracy. Taka jest bowiem natura Chaosu. Jednakże raz na kilkadziesiąt lat w Oku Terroru pojawia się naprawdę potężny czempion, który dzięki sile swej żelaznej woli i życzliwości Zgubnych Mocy łączy w nietrwałym przymierzu piekielne krainy Oka Terroru. Sposób organizacji takich „Czarnych Krucjat” zależy od natury czempiona oraz tego, jaki bóg mu patronuje. Niektórzy czempioni uciekają się do manipulacji, inni do przymusu, jeszcze inni – potęgi militarnej lub zastraszenia. Większość jednak musi skorzystać ze wszystkich metod, jakie pozostają do ich dyspozycji.

Gdy rozpoczyna się Czarna Krucjata, z Oka Terroru wynurzają się uzbrojone po zęby hordy Chaosu. Armie demonów, niezliczone rzesze kultystów, dzikie plemiona zwierzoluździ, starożytne i przerażające Tytany Chaosu – wszyscy oni wyruszają, by nieść śmierć i przelewać krew poddanych Imperatora. Na czele tej plugawej gromady kroczą Kosmiczni Marines Chaosu, tymczasowo zjednoczeni żądzą grabieży i pragnieniem zniszczenia Imperium. W ogniu stają całe światy, mieszkańcy planet padają pod ostrzem miecza, a bogowie Chaosu syca się zadawaną w ich imieniu śmiercią. W końcu, gdy Czarna Krucjata straci swój początkowy impet, biorące w niej udział siły rozpadają się na osobne floty i bandy, które – zaspokoivszy na jakiś czas żądzę krwi – znów zaczynają działać samodzielnie, dążąc do realizacji swych własnych celów.



MROCZNE WILKI SKYRARA
Pierwszy raz widziano w sektorze Fenris
Uwagi: specjalizacja w walce wręcz



SYNOWIE ZEMSTY
Miejsce pobytu: Cadia



MIECZE KHARGOTHA
Pochodzenie: Miecze Pracsum;
schizma na kolonii Acropolis Vega



STALOWE BRACtwo
Uwagi: szerokie zastosowanie
transporterów
i Kapsułów Desantowych



TYSIĄC SYNÓW
Odn.: Traitoris Extremis
Powiązania: Herezja na Magnusite



BRAK DANYCH



WOJOWNICY ZAMĘTU
Pierwszy raz widziano w 925.M41



POŻERACZE ŚWIATÓW
Odn.: Traitoris Extremis
Uwagi: psychodoktrynalna
lobotomizacja

SIŁY ZBROJNE CHAOSU

W tym rozdziale opisane są siły zbrojne Kosmicznych Marines Chaosu – ich jednostki oraz kilku sławnych bohaterów, którzy mogą zasilić szeregi Twojej armii. Każdemu opisowi jednostki towarzyszą zasady, pozwalające na użycie właściwych modeli w grze Warhammer 40.000.

Na kolejnych stronach zostały zebrane pełne zasady dla modeli Kosmicznych Marines Chaosu. Każdy opis zawiera zestaw charakterystyk modeli, ich zasady specjalne oraz wyjątkowe wyposażenie, które może się znaleźć w ich posiadaniu. Te informacje, w połączeniu z listą armii umieszczoną na końcu tej książki, wykorzystywane są przez graczy do stworzenia armii, którą będzie można rozegrać bitwę opartą na jednej z misji znajdujących się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Niektórzy gracze mogą jednak zechcieć stworzyć własne misje, w których udział mają wziąć wybrane jednostki. Dzięki zasadom tutaj przedstawionym, możliwe jest odtworzenie wybranej historycznej bitwy, a także rozegranie serii gier będących częścią kampanii. W obu przypadkach nie trzeba się odwoływać do listy armii.

ZASADY SPECJALNE

Wiele jednostek posiada zasady specjalne, które są odzwierciedleniem ich niezwykłych zdolności. W przypadku modeli posiadających uniwersalną zasadę specjalną, w tym rozdziale podano jedynie nazwę tej zasady. Jej szczegółowy opis znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Uniwersalne zasady specjalne”.

PIĘTNA CHAOSU

Większość Kosmicznych Marines Chaosu czci Chaos w całej jego chwale, co oznacza, że swoje życia oddali po równo wszystkim Czterem Większym Potęgom Chaosu (Khomowi, Tzeentchowi, Nurglowi, Slaaneshowi). Kiedy model otrzyma Piętno Chaosu, oznacza to, że jeden z Czterech Bogów uznał go za swoją własność i w zamian ofiarował mu specjalne zdolności.

Piętno Khorna

Modele z Piętnem Khorna otrzymują +1 Atak.

Piętno Tzeentcha

Modele z Piętnem Tzeentcha otrzymują +1 do Specjalnej Ochrony (która maksymalnie może wynieść 2+). Jeśli Piętno otrzyma model, który w normalnych okolicznościach nie posiada Specjalnej Ochrony, to dostaje Specjalną Ochronę 5+.

Piętno Nurgla

Modele z Piętnem Nurgla otrzymują +1 do Wytrzymałości. Podobnie jak premii do Wytrzymałości pochodzącej od motocykli, premii, jaką daje Piętno, nie bierze się pod uwagę w przypadku zasady Natychmiastowa Śmierć.

Piętno Slaaneshy

Modele z Piętnem Slaaneshy otrzymują +1 do Inicjatywy.

EKWIPUNEK BOJOWY

W tym rozdziale przedstawiony został jedynie ekwipunek charakterystyczny dla opisywanych jednostek. Standardowe wyposażenie modeli oraz opcje dostępne dla oddziałów są wyszczególnione w liście armii na stronach 89-102. Te opcje wymagają zazwyczaj wydania dodatkowych punktów i należy to wziąć pod uwagę w trakcie budowania armii, tworzenia kampanii czy innych gier niewymagających użycia listy armii.

W dalszej części tego kodeksu znajduje się rozdział „Ekwipunek bojowy”, który zawiera opisy i zasady dla większości broni i innych przedmiotów, używanych przez Kosmicznych Marines Chaosu. Jeżeli dany element ekwipunku używany jest przez jeden typ jednostki, to jego zasady znajdziesz w rozdziale „Siły zbrojne Chaosu”. W rozdziale „Ekwipunek bojowy” podane są numery stron z opisami tych wyjątkowych opcji. To powinno pomóc w czasie rozgrywki.



KOSMICZNI MARINES CHAOSU

Kosmiczni Marines zostali stworzeni, by być ostateczną bronią Imperatora. To gigantyczni wojownicy, których pogrubione kości, dwa serca, ultragęste mięśnie i wszelkiego rodzaju wyspecjalizowane organy pozwalają żyć i walczyć nawet w najbardziej niesprzyjających warunkach. Kosmiczni Marines niemal nie czują bólu, a ich rany regenerują się w zdumiewającym tempie. Do swej dyspozycji mają najlepsze wyposażenie, w tym potężne pancerze szturmowe, które zwiększają ich – i tak już znaczną – siłę i chronią przed niemal każdym rodzajem broni. Z kolei ich wola została utwardzona dzięki nieustannym treningom i potyczkom. Kosmiczni Marines walczą z zapałem i oddaniem, bez śladu wahania, tchórzostwa czy litości. Ich uzbrojenie, pancerze i pojazdy zostały dostosowane do szybkich i potężnych uderzeń. Kombinacja tych czynników czyni Kosmicznych Marines najstraszliwszymi wojownikami w całym Imperium.

Kosmiczni Marines Chaosu posiadają wszystkie z wyżej wymienionych cech, a ponadto władają mocami Chaosu i są fanatycznie oddani jego spaczonym bóstwom. Od czasu Herezji Horusa Kosmiczni Marines czują pokusę zstąpienia na ścieżkę Chaosu – czy to z egoizmu, czy dla wyższych ideałów. Ci superwojownicy, którzy ulegną pokusom, zostają obwołani zdrajcami i odrzuceni przez Imperium. Wiedzą, że nie będzie dla nich żadnego spoczynku, przebaczenia, ani odpuszczenia grzechów. Są całkowicie oddani ścieżce, którą teraz kroczą – na dobre i na złe.



Uzbrojenie Kosmicznych Marines Chaosu niewiele się różni od tego używanego przez Astartes wiernych Imperatorowi. Od dziesięciu tysięcy lat główną bronią Kosmicznych Marines jest bolter, choć oddziały, które gloryfikują walkę w zwarciu często wolą posługiwać się pistoletami boltowymi i nożami, mieczami lub toporami. Liczne oddziały posługują się także granatami i innymi rodzajami sprzętu bojowego. Kosmiczni Marines Chaosu używają też czasem cięższego uzbrojenia, na przykład dział laserowych, ciężkich bolterów czy działek automatycznych. Mają także dostęp do broni specjalistycznych: miotaczy ognia, karabinów termicznych i plazmowych.

Hierarchia i struktura Legionów i Zakonów, do których należeli niegdyś Marines Chaosu, zniknęła niemal całkowicie. Słuchają oni rozkazów nie mianowanych sierżantów, ale najsilniejszych, najodważniejszych i najbrutalniejszych spośród swych braci. Ci unurzani we krwi wojownicy pragną zyskać łaskę swych bogów i dlatego też są zwani Namaszczonymi Czempionami Chaosu. Ich uzbrojenie jest niezwykle różnorodne – począwszy od broni odebranej zabitym przeciwnikom, a skończywszy na tajemnym sprzęcie z czasów Herezji Horusa. To przerażający wojownicy, zawsze pędzący do walki na czele swego oddziału i zagrzewający swych braci do coraz większych wyczynów ku chwale Bogów Chaosu.

SYMBOLE CHAOSU

Większość Kosmicznych Marines Chaosu oddaje równą cześć wszystkim czterem bogom – Khornowi, Tzeentchowi, Nurglowi i Slaaneshowi. Istnieją jednak oddziały, które oddają dusze i życia tylko jednemu z nich. Przyjmują symbol swego boga, jego Piętno Chaosu i wszystko, co robią, poświęcone jest chwale wyłącznie ich wybranego bóstwa.

Oddziały noszące Piętno Khorna są nieustraszone w zwarciu. Oddziały oddane Tzeentchowi korzystają z magicznej ochrony swego pana. Ci, którzy przysięgają wierność Nurglowi, są w stanie przetrwać niewyobrażalne rany. Ci natomiast, których naznacza Slaanesh, mają wyczułone zmysły, pozwalające im działać i reagować z niewyobrażalną szybkością (dokładne zasady znajdziesz na stronie 81).

PUSTOSZYCIELE

Niektórzy Kosmiczni Marines Chaosu korzystają niemal wyłącznie z broni ciężkiej i służą jako wsparcie ogniowe dla swych braci. Oddziały te, zwane Pustoszczycielami, są zabójcze zarówno przeciwko piechocie, jak i sprzętowi pancernemu.

Pustoszczyciele często korzystają z transportowców „Rhino”. Dzięki temu szybko zajmują wzniesienia lub inne strategicznie istotne pozycje, z których mogą dziesiątkować wroga ogniem z ciężkich dział. „Rhino” Chaosu pozawala też Pustoszczycielom błyskawicznie przemieścić się na nowe pozycje, jeśli wszystkie cele zostaną zniszczone lub zbliża się natarcie wroga. W ten sposób zawsze są oni gotowi dać braciom ogniowe wsparcie.

WYBRAŃCY

Wybrańcy to najbardziej doświadczeni i oddani sprawie pośród Kosmicznych Marines Chaosu. Inni bracia uważają ich za szczególnie błogosławionych przez Zgubne Moce. Wybrańcy są jeszcze bardziej bezwzględni i nieugięci niż pozostali Marines Chaosu. Nie dbają także o życia towarzyszy, zwłaszcza jeśli mogą zyskać w oczach swych bogów.

Oddziały Wybrańców mają za sobą wiele dziesięcioleci, a często nawet stuleci doświadczenia bojowego i nauczyły się, jak najlepiej używać osłony, by przetrwać na polach bitewnych czterdziestego pierwszego tysiąclecia. Ci zaprawieni w bojach i skorzy do walki żołnierze są zazwyczaj w awangardzie każdego ataku, gdzie mogą zyskać najwięcej chwały i łupów. Czasem Wybrańcy używają swych umiejętności bojowych, by przeniknąć przez linie wroga i zastawić pułapkę lub by zająć armię nieprzyjaciela z flanki i przypuścić atak z zaskoczenia na jego umocnienia.

MOTOCYKLIŚCI CHAOSU

Motocykliści Kosmicznych Marines Chaosu to dobrze uzbrojone i wysoce mobilne oddziały rozpoznawcze, wykorzystywane do zabójczych wypadów za linie wroga. Ich motocykle to wytrzymałe pojazdy o silnikach na tyle dużych, by udźwignąć jeźdźcę w pancerzu szturmowym. Są one wyposażone w broń pokładową, z której można prowadzić ogień bez wypuszczania kierownicy z rąk. Często zdobią je ostrza i kolce, które mają ciąć i okaleczać wrogów, gdy Marines Chaosu mijają ich z pełną szybkością.

Motocykliści nawet wśród bezwzględnych Kosmicznych Marines Chaosu znani są ze swego okrucieństwa. W pościgu za wrogiem nie znają litości. Są w stanie pędzić za pokonanym przeciwnikiem wiele kilometrów, by go zabić lub wziąć do niewoli.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Kosmiczny Marine Chaosu	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Wybraniec	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Namaszczony Czempion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Motocyklista Chaosu	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+
Czempion Motocyklistów	4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+

KOSMICZNI MARINES CHAOSU

Typ jednostki: piechota

WYBRAŃCY CHAOSU

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne: Infiltracja

MOTOCYKLIŚCI CHAOSU

Typ jednostki: motory

PANCERZ SZTURMOWY CHAOSU

Podczas Herezji Horusa, pancerz, wzór „Krucjata” praktycznie zniknął z wyposażenia Legionów, a w jego miejsce pojawił się znacznie usprawniony wzór „Kodeks”. Zmiany te nie dotyczyły Legionów, które toczyły walki na Wschodniej Rubieży. Jednak straszliwe bitwy, które wkrótce ogarnęły Imperium i ponoszone w nich straty zmusiły obie strony do powrotu do starszych modeli pancerzy oraz do zdzierania ich na pobojowiskach z poległych wrogów. Pancerze Legionów z Oka Terroru są pamiątką tych burzliwych czasów. Często kryte są charakterystycznymi nitowanymi i ćwiekowanymi płytami z plastali, a nie gładkim ceramitem, z którego wykonane są późniejsze modele. Natomiast kable energetyczne często są odsłonięte. Wielu Kosmicznych Marines Chaosu tworzy swoje własne, indywidualne pancerze, zdobiąc je kośćmi, rogami, czaszkami i łańcuchami. Nierzadko pancerze Marines Chaosu przechodzą transformację pod wpływem długotrwałego działania energii Osnowy. Czasem wyrastają z nich kościane wyrostki, pokrywają je łuski lub zaczynają się one jarzyć i migotać. O nowe pancerze i części zamienne toczą się zażarte walki. Kosmiczni Marines, którzy niedawno odeszli ze służby Imperium, mogą mieć broń niemal identyczną z tymi, które nosi ich były Zakon, z wyjątkiem symboli Imperatora, które są usuwane lub profanowane. Niektórzy Kosmiczni Marines Chaosu posiadają zatem zaawansowane pancerze MK VIII, które dodają im prestiżu i są obiektem powszechnej zazdrości wśród braci zdrajców.



TERMINATORZY CHAOSU

Wielu doświadczonych Kosmicznych Marines Chaosu rusza do bitwy w ogromnych, otaczanych wciąż pancerzami taktycznych „Drednot”, znanych szerzej jako pancerze Terminatorów. W ich wnętrzu znajduje się sztuczny szkielet z adamantynowych prętów i wiązek przewodów, podtrzymujący ciężkie plastalowe i ceramitowe płyty zewnętrznej skorupy. Pomimo olbrzymiej masy pancerza – dorównującego odpornością pancerzowi czołgu – Terminatorzy poruszają się z niezwykle zwinnością i szybkością.

Kosmiczny Marine Chaosu w pancerzu Terminatora korzysta zwykle z broni podczepianej oraz z topora łańcuchowego, maczugi porażającej, pazurów energetycznych lub innej potężnej broni do walki wręcz. Ta kombinacja zabójczej przeciwpiechotnej broni strzeleckiej i równie groźnego narzędzia do walki w zwarciu z pewnością czyni z Terminatora Kosmicznych Marines Chaosu zatrważającego przeciwnika. Niektórzy Terminatorzy Chaosu dzierżą jeszcze cięższą i potężniejszą broń, na przykład dwulufowe działko automatyczne „Żniwiarz” czy straszliwy ciężki miotacz ognia, by zapewnić towarzyszom lepsze wsparcie ogniowe. Inni wolą skupiać się na walce wręcz i walczą przy pomocy pary szponów energetycznych, którymi tną wrogów na kawałki lub zakładają piórówkawe, by przecinać pancerze ciężkich pojazdów i kadłuby statków kosmicznych.

Terminatorzy Kosmicznych Marines Chaosu nie są jednak w stanie szybko dotrzeć do linii wroga. Często korzystają więc z transporterów „Land Raider”. Ale mogą też zostać teleportowani w samo serce bitwy, czy to dzięki tajemnej technologii, czy czarnoksięskiej mocy. Pozwala im to pojawiać się tam, gdzie są potrzebni – w ogniu walki.

Terminatorzy Chaosu cieszą się wielkimi łaskami swego przywódcy. Wielu spośród nich to Namaszczeni Czempioni, którzy opuścili swych braci, by zwrócić na siebie przychylnie spojrzenie Zgubnych Mocy. Pancerze Terminatorów są tak rzadkie, że czasami Namaszczony Czempion, by zdobyć swój egzemplarz, musi uśmiercić jego poprzedniego właściciela albo w rytualnym pojedynku, albo bardziej podstępными środkami.

Terminatorzy Chaosu stanowią często osobistą straż przyboczną potężnego Czempiona. Egzekwują rozkazy swego dowódcy wewnątrz bandy i przysługują im pierwsze miejsca w podziale zdobyczy wojennych. To zwykle egoiści, bestialscy ludzie, którzy wykorzystują siłę fizyczną i względy Czempiona do zastraszania pozostałych członków bandy. Większość pozostałych Marines Chaosu bynajmniej nie ma im tego za złe. Wyglądają dnia, kiedy sami będą mogli w taki sposób nadużywać władzy.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Czempion									
Terminatorów	4	4	4	4	1	4	3	10	2+

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Specjalna Ochrona 5+, Desant.

RZEŹ NA CORILII

Podczas Wojny Gotyckiej Abaddon wysłał flotę okrętów z zadaniem zaatakowania planety Corilia w Przesmyku Qui-nrox. Pięćdziesięciu członków Czarnego Legionu, ubranych w pancerze Terminatorów i dowodzonych przez Vastakela Khyra, teleportowało się z orbity na powierzchnię molocha Patriciusa, gdzie swą siedzibę miał Namiestnik Imperialny. Pozostała część sił inwazyjnych lądowała na pokładach kapsuł desantowych, by otoczyć stolicę i odciąć ją od ewentualnej odsieczy.

Siły obronne Corilii natychmiast wyruszyły do stolicy, ale minęły całe trzy dni, nim udało im się do niej przedrzeć. Próby przebicia się przez kordon żołnierzy Czarnego Legionu kosztowały siły imperialne tysiące zabitych. Wnętrze molocha przypominało kostnicę. Terminatorzy Khyra wymordowali tysiące mieszkańców. Wielu innych, w tym także Namiestnik Imperialny, dostało się do niewoli, a ich los – choć może to i lepiej – pozostaje niezany.

OPĘTANI KOSMICZNI MARINES

Dla niektórych Kosmicznych Marines Chaosu oddanie duszy bogu to wciąż za mało. Uważają oni, że prawdziwym aktem połączenia z Chaosem jest przekazanie własnego ciała demonom, nawet jeżeli takie opętanie wiąże się zwykle z niewyobrażalnym bólem. Demony wiją się wewnątrz swoich nowych ciał i przekształcają je tak, by lepiej spełniały ich wolę.

Ci, którzy oddają swe ciała demonom, poświęcają wcześniej całe miesiące na rytualne upokorzenia i samookaleczenia, które mają być ofiarą dla demonicznych bytów i przygotowaniem na ich nadejście. Masowe opętania to wielkie święta, czasem obchodzone jako orgiastyczne, plugawe uczty, a czasem odbywające się wśród posępnego, monotonnego jęku bluźnierczych hymnów. W najbardziej fanatycznych bandach, takich jak Niosący Słowo, Bracia Livos i Ogniści Grabieżcy, Opętani cieszą się większym uznaniem niż zwykli Marines Chaosu.

Opętanych Marines łatwo rozpoznać – ich rysy twarzy są groteskowe, a całe ciała przemienione przez mutacje. Powszechny jest rozrost masy mięśniowej, grzebień kostny, dodatkowe kończyny, czasem wyrastają im plugawe macki, a nawet ogony. Wielu Opętanych posiada mordercze pazury, nadnaturalnie ostre rogi lub gigantyczne kły, którymi rozdzierają na strzępy piechotę wroga, a czasem nawet robią wyrwy w pancerzach czołgów. Demon mieszkający wewnątrz Opętanego daje mu wielką szybkość, siłę i wytrzymałość – to właśnie dlatego wyznawcy Chaosu są tak chętni, by poddać się transformacji. Niestety opętanie ma swoją tragiczną cenę. Ci, którzy nie są w stanie kontrolować demonicznej esencji w swych ciałach, nie przestają mutować, aż w końcu nie da się w nich rozpoznać ludzi, a ich dusze pochłania mroczny ogień Chaosu. Nie jest to więc długi żywot, ale bez wątpienia krwawy.

Opętani Marines, prócz doskonałych zdolności walki, posiadają także inne wojenne przymioty. Nadludzkie zmysły demonów uwięzionych w ciałach Opętanych pozwalają nosicielom skupić uwagę na projekcjach innych stworzeń w przestrzeni Osnowy. Czyni to z nich wspaniałych zwiadowców i tropicieli, którzy potrafią bezbłędnie zlokalizować pozycję wroga i niepostrzeżenie zaatakować. Na pokładach okrętów flot Marines Chaosu, demoniczna natura Opętanych jest skrzętnie wykorzystywana przez Czarnoksiężników do nawigacji w Osnowie.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Opętany	4	4	5	4	1	4	2	10	3+
Czempion Opętanych	4	4	5	4	1	4	3	10	3+

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Nieustraszeni, Specjalna Ochrona 5+.

Demoniczny Rodzaj. Na początku każdej gry, po rozstawieniu jednostek, rzuć kostką i wynik porównaj z tabelą poniżej. Drużyna Opętanych na okres całej gry będzie posiadała uniwersalną zasadę specjalną lub dodatkowe wyposażenie, zgodnie z tym, co pokaże tabela.

TABELA ZDOLNOŚCI OPĘTANYCH

K6	WYNIK
1	Zwiadowcy. Opętani, przepelnieni żądzą krwi, wyrrywają się do przodu, by szukać nowych ofiar.
2	Szaleńczy Atak. Opętani dżgają i przebijają wrogów swoimi rogami i kolcami.
3	Dodatkowy Ruch. Dzięki silnym nogom lub demonicznym skrzydłom Opętani sprawniej się poruszają.
4	Broń rozrywająca. Kły i szpony Opętanych są niezwykle ostre, do tego stopnia, że potrafią przebić najgrubsze z pancerzy.
5	Nie Czują Bólu. Demony w ciałach Opętanych nic sobie nie robią z bólu i fizycznych obrażeń.
6	Broń energetyczna. Migocząca demoniczna aura otacza bronie Opętanych.

LORD CHAOSU

Bogowie Chaosu nie przywiązują wagi do sztywnej hierarchii śmiertelników. Swoje dary, jak i kary rozdają według własnych, niepojętych praw. Kosmiczni Marines Chaosu są lojalni nie wobec dowódców o przypisanych szarżach i stanowiskach, ale wobec potężnych, charyzmatycznych, nieugiętych wojowników, których wspierają Mroczni Bogowie.

To właśnie oni, nazywani Czempionami Chaosu, dostępują najwyższych zaszczytów z rąk bogów. Całe swe istnienie opierają na chorobliwej ambicji i plugawej misji szerzenia chwały swych okrutnych panów. Najpotężniejszymi z Czempionów są Lordowie Chaosu – jednostki tak niewiarygodnie silne i charyzmatyczne, że potrafią nagiąć do swej woli moce Chaosu. Lordowie są najprzedniejszymi z wojowników, którzy od setek lat walczą i dowodzą na polach bitew. Ich całkowite oddanie jest nagradzane licznymi darami, mrocznymi artefaktami oraz mutacjami.

Lord Chaosu może być dowódcą pirackiej floty, Wielkim Mistrzem renegackiego Zakonu, tyranem ufortyfikowanej planety lub po prostu wodzem armii fanatycznych Kosmicznych Marines Chaosu. Niektórzy Lordowie to przebiegli i podstępni manipulanci, inni opierają swą władzę na tyranii i brutalności. Niektórzy są egocentrycznymi, chciwymi szaleńcami, inni odznaczają się spaczonym uduchowieniem i fanatycznym oddaniem Mrocznym Bogom.



CZEMPIONI KHORNA

Czempioni Krwawego Boga to zdżiczali rzeźnicy, żądni krwi i bitewnej wrzawy. To budzący grozę wojownicy, wyszkoleni w korzystaniu z niemal każdego rodzaju broni, którzy szczególną chwałę czerpią z mordowania przeciwników w walce wręcz. Rządzi nimi krwiożerczość, którą mogą zaspokoić tylko najkoszmarniejsze masakry.

CZEMPIONI TZEENTCHA

Czempioni Zmieniającego Ścieżki otrzymują od swego patrona dary wiedzy tajemnej i czarnoksięskich mocy. Dzięki nim mogą wznosić wokół siebie magiczne bariery, przepowiadać przyszłość i przewidywać zamiary wroga. Czempioni Tzeentcha są być może jedynie figurami w odwiecznej, niepojętej grze, którą Tzeentch toczy ze wszystkimi śmiertelnymi, ale jeśli udowodnią swą użyteczność, otrzymają ochronę, dzięki której dłużej będą służyli swemu patronowi.

CZEMPIONI NURGLA

Czempioni Nurgla, Pana Zepsucia, są tak wzdęci plugastwem i zepsuciem, że ledwo mieszczą się w swych pancerzach. Ich ciała są otępiałe od chorób i częściowo przegniłe – co oznacza, że niemal nie czują oni bólu i potrafią znieść nawet najstraszliwsze obrażenia.

CZEMPIONI SLAANESHA

Slaanesh jest Księciem Rozkoszy, a jego Czempioni żyją nieustannie na krawędzi ekstazy, radując się pełnią związku życia i śmierci, której doznają w bitwie. Czerpią perwersyjną rozkosz ze wszystkich doświadczeń, jak by nie były przerażające lub dziwaczne. Czempioni Slaanesh, nieustannie szukający nowych podniet i stymulacji, mają słuch, dotyk i wzrok wyostrozony jeszcze bardziej, niż nadludzy Kosmiczni Marines. Umysły i ciała tych Czempionów reagują tak szybko, że gdy walczą, dla przeciwników są tylko rozmytymi, morderczymi plamami.

„Zabiłem tysiące dla Imperatora i poza przeklętym milczeniem nic w zamian nie otrzymałem. Teraz jego kundle ujadają za każdym razem kiedy odbieram życie, ale za to bogowie obiecali mi galaktykę.”

Svane Vulfbad

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Lord Chaosu	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, Nieustraszony,
Specjalna Ochrona 5+.

CZARNOKSIĘŻNIK CHAOSU

Kronikarz Kosmicznych Marines, który oddaje duszę Chaosowi, staje się Czarnoksiężnikiem i otrzymuje dary od swoich nowych patronów. Dary te można uznać za magiczne, gdyż ci, którzy je otrzymują, często sądzą, że panują nad energiami wszechświata.

Pierwsi Czarnoksiężnicy Marines Chaosu pochodzili z Legionu Tysiąca Synów. Jeszcze przed Herezją Legion ten zajmował się badaniem wiedzy tajemnej i praktykowaniem mrocznej magii, a kiedy rozpętało się piekło buntu, jego członkowie nie mieli innego wyboru, jak tylko sprzymierzyć się z Horusem. Tysiąc Synów, którego Czarnoksiężników uważa się za najzdolniejszych, kontynuuje swe magiczne badania pod kierunkiem Patriarchy Magnusa Czerwonego. Na skutek pewnych wydarzeń omówionych w innej części tego kodeksu, Magnus wygnał z Legionu niektórych Czarnoksiężników. Udzielają oni teraz pomocy innym Czempionom w zamian za ofiary, a także możliwość zdobycia ukrytej wiedzy i starożytnych artefaktów.

Podczas Herezji Kronikarze z innych zdradzieckich Legionów oddali swe dusze Chaosowi i otrzymali nowe moce psioniczne. Jedynym wyjątkiem byli Kronikarze Pożeraczy Światów, którzy zostali wytopieni przez swych braci i złożeni w krwawej ofierze na ołtarzu Khorna. Bóg gniewu nienawidzi bowiem wszystkiego, co jest związane z czarnoksięstwem.

Kronikarze Kosmicznych Marines wciąż odczuwają pokusę zakosztowania czarnoksięstwa. Dla tych, którzy kroczą po cienkiej linii oddzielającej dozwolone moce od potępionych sztuk, chęć zawładnięcia energią Chaosu może się okazać przytłaczająca. Chociaż Kronikarze przechodzą rygorystyczne testy wytrzymałości umysłowej, odporności na opętanie przez demony i podszepty Mrocznych Bogów, a ponadto są nieustannie monitorowani przez Zakon, niektórzy i tak schodzą z wyznaczonej im ścieżki.

Granica między mocami psionicznymi i czystym czarnoksięstwem jest rozmyta i za każdym razem, gdy Kronikarz używa swych mocy, naraża się na skażenie. Może wykroczyć poza swoje zdolności, bezwiednie czerpiąc więcej mocy, niż jest w stanie kontrolować i w ten sposób ściągnąć na siebie uwagę Bogów Chaosu. Od tej chwili będzie musiał znieść lodowate szepty we śnie i walczyć z wizjami nieśmiertelności oraz obietnicami zdobycia niewyobrażalnej mocy.

Większość Czarnoksiężników Chaosu to ezoteryczni, samolubni obląkańcy. Możliwości, które otwierają się przed ich umysłami, przekraczają pojmowanie śmiertelnych, a kiedy Czarnoksiężnicy wejrzą już w owe nieosiągalne krainy, na zawsze opanowuje ich żądza poszerzania wiedzy i zdobywania mocy.

DEMONICZNE PAKTY

Moce psioniczne czerpane z Osnowy bywają niezwykle potężne, ale najsilniejsze zaklęcia można otrzymać tylko z wykorzystaniem demonicznej energii. Czarnoksiężnik, który decyduje się zawrzeć pakt z demonem, godzi się świadczyć mu pewne usługi, w zamian za porcję demonicznej esencji. Dzięki niej może czerpać moc prosto z Osnowy, uwalniając zdumiewające ilości energii psionicznej, podobnie jak czynią to demony pragnące pozostać w świecie materialnym. Najpotężniejsi Czarnoksiężnicy zawierają dziesiątki demonicznych paktów, czerpiąc z nich moc dla swych niewyobrażalnie potężnych zaklęć. Jak to jednak zwykle bywa w przypadku tego typu paktów, w końcu przychodzi moment, gdy trzeba zapłacić uzgodnioną cenę...

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Czarnoksiężnik	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, Specjalna Ochrona 5+.

Broń psioniczna. Czarnoksiężnicy używają broni (kosturów, mieczy, toporów itp.), w których mogą skupić swoje moce psioniczne. Zasady dla broni psionicznych znajdują się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.



DEMONICZNY KSIĄŻĘ

Największą ambicją wszystkich Czempionów Chaosu jest to, żeby zostać demonami. Lord Chaosu przez wieki naraża się na śmierć i mutacje w walce z wrogami swego pana, w nadziei, że przyciągnie spojrzenie bogów. Najbardziej fanatyczni Czempioni Chaosu poświęcali całe armie i masakrowali dziesiątki planet, by zyskać uznanie w oczach swych patronów, a w końcu ostateczny cel – nieśmiertelność.

Demoniczni Książęta to ci, którzy w swym śmiertelnym życiu mieli dość siły fizycznej i umysłowej, by zadowolić Bogów Chaosu swymi czynami na polu bitwy. Większość Czempionów ginie, nie osiągnąwszy tego celu, ale tak wyjątkowa nagroda zawsze przyciąga kolejnych szaleńców.

Demoniczni Książęta, którzy dowodzą bandami Kosmicznych Marines Chaosu, sami byli kiedyś Astartes. To potężni Lordowie i Czarnoksiężnicy, wciąż odziani w wypaczone resztki pancerzy i wciąż kierowani nienawiścią do Imperium. Choć wyglądem bardzo się różnią między sobą – niektórzy mają skrzydła i rogi, inni wielkie, zakrzywione kły – wszyscy Demoniczni Książęta są olbrzymiego wzrostu i wyrastają ponad Kosmicznych Marines. Ponieważ stworzeni są z demonicznej energii, ich siła i wytrzymałość są o wiele większe, niż w przy-

padku śmiertelnych stworzeń. Władają ponadto tajemnymi i niebezpiecznymi mocami.

Największą i najgorszą sławą cieszą się ci Demoniczni Książęta, którzy podczas Herezji Horusa byli Patriarchami i opowiedzieli się po stronie Chaosu. Odwrócili się wtedy od Imperatora i powiedli swe Legiony ku potępieniu. Obecnie Angron, Magnus, Mortarion i Fulgrim, już jako Demoniczni Patriarchowie, zadowolają się walką w granicach Oka Terroru. Praktycznie nie zdarza się, by stawali na czele wojsk oddalających się od ich demonicznych planet – zadania tego rodzaju pozostawiają podległym sobie sługom i fanatykom.

Choć Demoniczni Patriarchowie to, być może, najbardziej nienawidzeni spośród Książąt, nie są ani najstarsi, ani najpotężniejsi. Istnieją nieliczni Demoniczni Książęta, którzy sprzedali dusze Chaosowi na długo przed tym, jak ludzkość opuściła Ziemię. To brutalni dyktatorzy i krwiożerczy wojownicy, którzy zdobyli potęgę podczas niezliczonych wojen, wzlotów i upadków całych cywilizacji.

Demoniczni Książęta często przewodzą bandom Kosmicznych Marines Chaosu, używając im swej nadnaturalnej potęgi. Niektórzy Książęta sprzymierzają się z Czempionami Chaosu, wspierając ich wedle rozkazów i zachcianek Mrocznych Bogów.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Demoniczny Książę	7	5	6	5	4	5	4	10	3+

Typ jednostki: monstrum

Zasady specjalne

Nieustraszony, Specjalna Ochrona 5+.

Wieczny Wojownik. Demoniczny Książę dostał nie-
zwyczajnej łaski Bogów Chaosu i dlatego nie musi się oba-
wiać fizycznego oręża. Demoniczny Książę nie podlega
zasadzie Natychmiastowa Śmierć.

SIEWCA ZAGŁADY

Khorne był pierwszym z Wielkich Bogów Chaosu, który się w pełni przebudził, a Siewca Zagłady był jednym z jego pierwszych sług. Prawdziwe imię Siewcy Zagłady dawno już zostało zapomniane, wiadomo jednak, że był niegdyś człowiekiem, potężnym przywódcą, dowodzącym armiami, które dawno, dawno temu przynosiły zagładę całym ziemskim narodom. Akty ludobójstwa, jakich się dopuszczał, radowały młodego boga Khorna, który go wynagrodził, czyniąc Demonicznym Księciem. Od tamtej chwili Siewca Zagłady dobrze służył Khornowi. Przez tysiąclecia wiele razy powracał jeszcze, by mordować wojowników ludzkości, a jego obecność zawsze pociągała za sobą rozlew krwi i apokaliptycznych rozmiarów wojnę. Siewca Zagłady walczył dla swego krwawego pana u boku Mistrza Wojny Horusa podczas Herezji i był na pokładzie jego okrętu uderzeniowego, gdy Horus poległ, broniąc się przed atakiem Imperatora. Na temat późniejszych wojen z udziałem Siewcy Zagłady nic nie wiadomo.

POMIOT CHAOSU

Bogowie Chaosu rozdają swe dary hojnie, lecz w sposób nieprzewidywalny. Albo nie potrafią rozróżniać wartości swych niezliczonych błogosławieństw, albo zwyczajnie ich to nie obchodzi. Bóg Chaosu może podarować swemu wyznawcy siłę, odporność, szybkość, niewiarygodne piękno, inteligencję i zrobić wiele innych rzeczy, by uprzyjemnić i ułatwić jej lub jego żywot. Ale równie dobrze może uznać, że lojalnemu poddanemu w nagrodę za wierność należy się utrata wszystkich palców u stóp, trzecie oko w pępku, nieustanne oszołomienie umysłu wirującymi kolorami lub przemiana w skretyniałą, zaślionią bryłę mięsa. Dla Boga Chaosu to żadna różnica!

Mroczne bóstwo może podarować ulubionemu Czempionowi wspaniałego wierzchowca lub legendarną broń, wgląd w naturę wszechświata czy czarnoksiężską moc. Większość Darów Chaosu przyjmuje jednak postać fizycznych mutacji. Im więcej takich darów otrzymuje Czempion Chaosu, tym bardziej katastrofalne mogą być ich połączone efekty. Nawet ciało Kosmicznego Marine Chaosu, owoc morderczego treningu i inżynierii genetycznej, nie jest w stanie znosić mutacji w nieskończoność. W pewnym momencie zostaje przekroczona granica, zza której nie ma już odwrotu i nieszczęśnik zamienia się w Pomiot Chaosu.

Taki los może spotkać każdego Czempiona i zależy on tylko i wyłącznie od kaprysów Mrocznych Potęg. Czempion, który cieszy się najwyższymi łaskami swego patrona w jednej chwili może stać się Pomiotem, kiedy inny, bardziej nieudolny wojownik przez lata pozostaje nietknięty. Czempion musi osiągnąć ostateczną nagrodę, którą jest demoniczna nieśmiertelności, ponieważ w przeciwnym wypadku prędzej czy później zostanie Pomiotem. Taki oto jest los Czempionów Chaosu – przeznaczona jest im albo wieczna diaboliczna chwała, albo niegodny koniec, kiedy to staną się bezmózgą, kuśtykającą płataniną pokracznych kończyn i pulsujących wyrostków.

Wygląd Pomiotu Chaosu jest całkowicie nieprzewidywalny. Żadne dwa stwory tego rodzaju nie są jednakowe, a ich forma zależy w równej mierze od wcześniejszej kondycji fizycznej, co od kaprysu bogów. Pomiot może mieć dodatkowe kończyny, dziwaczne atrybuty w rodzaju szczypiec, chitynowego pancerza, poszarpanych i bezużytecznych skrzydeł, licznych oczu na czołkach, falujących jak trawa na wietrze, żylastej, wydłużonej szyi czy rozdziawionej paszczy, pełnej kłów ostrych niczym szpilki.

Niektóre Pomioty mają ciała lub głowy owadów, inne przypominają jednorodne, galaretowate masy mięśni, pokryte kostnymi grzebieniami, z których cieknie żrąca żółć. Skóra Pomiotu może być pokryta ropiejącymi bąblami lub stalowymi łuskami. Jego ciało nierzadko naznaczone jest jęczącymi się ranami czy wyjąłymi paszczami. Z tej nienaturalnej formy mogą także wylewać się całe stada żmij.

Choć Pomioty są silne fizycznie i niezwykle odporne, to są całkowicie obłąkane i pozbawione jakiejkolwiek świadomości czy zdolności umysłowych. Ich niegdyś inteligencja została złożona w ofierze na ołtarzu zawiedzionej ambicji. Wielu obiecujących Czempionów skończyło jako rozedrgane, potworne masy kości i bąbli, zawadzące w nienawistnej wściekłości.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Pomiot Chaosu	3	0	5	5	3	3	K6	10	–

Typ jednostki: bestia

Zasady specjalne

Nieustraszeni, Powolni ale Skuteczni.

Bezrozumne. Oddziały Pomiotów Chaosu zawsze poruszają się jak najdalej mogą w kierunku najbliższego przeciwnika. Zawsze muszą też podjąć próbę zaszarżowania na najbliższego przeciwnika. W walce wręcz każdy Pomiot posiada K6 Ataków – rzuć za każdym razem, kiedy będzie atakował. Oddziały Pomiotów Chaosu nigdy nie są traktowane jako jednostki punktujące.

ARCYPLUGAWICIEL

Arcyplugawiciel to jeden z najbardziej wynaturzonych i odrażających Czempionów Nurgla. Był podobno tak odpychający, że nawet zaprawieni w bojach wojownicy czuli na jego widok obrzydzenie. Nurgle uwielbiał swego ohydneho Czempiona, ale w końcu przemienił go w Pomiot. Jednak podczas gdy większość Pomiotów Chaosu umiera w kilka godzin po transformacji, Arcyplugawiciela czekał inny los. Nie tylko przeżył, ale stał się jeszcze potężniejszy. Przez jakiś niewytłumaczalny kaprys losu lub równie nieprzewidywalną zachciankę samego Nurgla, Arcyplugawiciel nadal ma się dobrze. Odżywia się tkankami i płynami ustrojowymi żywych istot, które chwyta swym lepkiem, ropuszmy językiem, by następnie połknąć je w całości.

RAPTORZY CHAOSU

Raptorzy, oddziały szturmowe Kosmicznych Marines Chaosu, uważają się za elitę wśród wojowników. To egoistyczne przekonanie sięga czasów Herezji Horusa, kiedy to drużyny z plecakami raketowymi odegrały ogromną rolę. Plecaki raketowe były w Legionach Kosmicznych Marines stosunkowo rzadkie, ale skuteczność wyposażonych w nie oddziałów okazała się tak ogromna, że wprowadzenie ich do bitwy potrafiło widmo klęski obrócić w zwycięstwo. Kompanie szturmowe Imperatora i Horusa, zdolne opaść na pole bitwy z transporterów latających lub przemierzać je ogromnymi skokami, były zwykle trzymane w odwodzie i wysyłane do uderzenia, gdy tylko ujawniał się słaby punkt w szeregach wroga. Ten zwyczaj czyhania na najmniejszą oznakę słabości sprawił, że Raptorzy stali się bezwzględni łowcami, zdolnymi błyskawicznie zaatakować i dopaść zwierzynę.

Wielu Marines wstępujących w szeregi Raptorów modyfikuje swe pancerze, by wyglądały bardziej przerażająco i upodabniały ich do drapieżnych ptaków lub demonów w locie. Powszechny jest też zwyczaj montowania na nich wzmacniaczy i głośników, z których wydobywają się przeszywające jęki i wrzaski. Raptorów bardzo łatwo jest rozpoznać po ich dużych plecakach raketowych o łukowato zagiętych dyszach odrzutowych.

Drużyny Raptorów spadają na wroga jak wściekły, wyjący wicher, zalewając go pociskami z pistoletów boltowych, a następnie ciosami mieczy łańcuchowych. Niektórzy Raptorzy zamiast broni do walki w zwarciu używają karabinów termicznych lub miotaczy ognia, które pozwalają im niszczyć transportery wroga lub przypuszczać ataki na umocnione pozycje. Wypłoszony zwierzynę z bezpiecznej kryjówki, Raptorzy uderzają szybko i bezlitośnie.

Choć Raptorzy uważają się za elitę, wielu innych Kosmicznych Marines Chaosu twierdzi, że są niczym więcej, jak egoistycznymi pyszałkami. Często dochodzi więc do rywalizacji pomiędzy Raptorami, a innymi formacjami. Zazwyczaj zdarza się też, że Raptorzy w ogóle unikają bratania się z innymi żołnierzami ze swej bandy, co ma dodatkowo potwierdzać ich arogancję. Większość Czempionów Chaosu, jakiegokolwiek by nie były ich osobiste uprzedzenia, rozumie, jak skuteczne może być natarcie Raptorów i z radością przyjmie ich do bandy. Możliwość korzystania z usług tak doświadczonych oddziałów szturmowych jest dla dowódców cenniejsza od konfliktów, które Raptorzy mogą wywoływać. Niektórzy dowódcy Marines Chaosu z rozmysłem dolewają oliwy do ognia, przekonani, że wewnętrzne spory prowadzą do eliminacji słabych i przetrwania najsilniejszych.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Raptor	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Namaszczony Czempion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Typ jednostki: piechota latająca

Zasady specjalne
Desant.

WROTA CADIŃSKIE

Osnowa to nieprzewidywalne, pełne niekontrolowanych wirów i prądów, rozdzielane przez gwałtowne burze miejsce. Wokół Oka Terroru, gdzie zderzają i zmagają się ze sobą przestrzeń Osnowy oraz przestrzeń realna, nawigacja jest jeszcze bardziej niebezpieczna. Choć uniemożliwia to siłom Imperatora przeprowadzanie poważniejszych ataków przeciwko demonicznym planetom Zdradzieckich Legionów, także tym ostatnim skutecznie ogranicza swobodę działania. Z wnętrza Oka Terroru prowadzi na zewnątrz tylko kilka stabilnych szlaków, które zapewniają większy komfort podróżowania. Te, o których istnieniu wie Imperium, są bardzo silnie bronione. Jednym z takich szlaków są Wrota Cadińskie, znajdujące się w pobliżu planety garnizonowej Cadia i podtrzymywane przez dziwne, przedimperialne pylony wzniesione na jej powierzchni. Tylko przez Wrota Cadińskie ogromne floty okrętów bojowych mogą dostać się do Oka Terroru lub wylecieć na zewnątrz niego, co czyni z systemu Cadia oraz sąsiadujących z nim podsektorów miejsce niekończących się zaciętych bojów pomiędzy Kosmicznymi Marines Chaosu oraz armiami Imperatora.

OBLITERATORZY

Maszyny, z których korzystają Kosmiczni Marines Chaosu, składają się głównie z potwornych, demonicznych wynalazków, ciężkich od mocy Osnowy i tajemnej technologii. Nawet adepci Marsa mają tylko nikłe pojęcie o tym, jak działają te dziwaczne maszyny wojenne. Nie inaczej jest z większością Kosmicznych Marines Chaosu.

Istnieje jednak kasta wojowników, którzy poświęcili życie poszukiwaniu mechanicznej i alchemicznej doskonałości w mocach Chaosu i przekształcili swe ciała w żywe bronie. Wojownicy ci zwani są Obliteratorami. Zwykle są to byli Zbrojmistrzowie Kosmicznych Marines, obsesyjnie badający współdziałanie rzeczy materialnych i niematerialnych, organicznych i nieożywionych. Korzystają z wiedzy tajemnej uzyskanej od potęg Chaosu i złowrogich adeptów Mrocznego Mechanicus, by rozmyć granice między tym, co biologiczne, technologiczne i demoniczne. To olbrzymi wojownicy, przepelnieni energiami nie z tego świata, którzy potrafią wytwarzać uzbrojenie z własnych ciał, przemieniać skórę w pancerne płyty i zaleczać rany, które zabityby późniejsze stworzenia. To nieludzkie, groteskowe, magiczne cyborgi, których krew może się przemienić w rozżarzoną plazmę, których organy wewnętrzne generują prąd elektryczny, kości przeplatają się z tytanem, a mózgi są w równym stopniu komputerami, co żywą tkanką.

Istnieje wiele teorii na temat piekielnej więzi, która łączy Obliteratorów z Bogami Chaosu. Nie noszą oni znaków wierności konkretnemu bóstwu ani barw Legionów, Zakonów czy renegackich band. Choć ich dokładna liczebność jest nieznana, jasne jest, że Obliteratorzy to bardzo nieliczna grupa. Żyją poza bandami, przenosząc się z jednej do drugiej i oddają swe usługi w zamian za szansę zdobycia starożytnych technologii lub egzotycznego uzbrojenia od pokonanych wojsk Imperium lub obcych.

Niektórzy Magowie z Marsa i członkowie Inkwizycji twierdzą, że Obliteratorzy zakażeni są jakimś rodzaju wirusem demonicznego pochodzenia, związanym z Osnową, który wypacza rzeczywistość w ich otoczeniu i ich ciałach. Hipoteza ta jest bardzo dyskusyjna, gdyż nie istnieją dowody na jej poparcie. Przeciwnicy uważają, że zwyczajny wirus nie jest w stanie oddziaływać na Osnowę i że moce Obliteratorów biorą się po prostu z pewnego rodzaju opętania przez demony. Dla tych, którzy stoją naprzeciw Obliteratorów w walce, tego rodzaju dyskusje nie mają znaczenia.

Jakie by nie było źródło ich wyjątkowych zdolności, Obliteratorzy zawsze mogą liczyć na miejsce w armii Lorda Chaosu. Zdarzało się już, że rozpętywano całe wojny tylko po to, żeby w zamian za wsparcie w przyszłych bitwach, zdobyć dla tych potwornych wojowników tak poszukiwane przez nich prastare urządzenia.

„Ciało i kości są słabe i podatne na mutacje,
z kolei samotny, demoniczny byt jest bezsilny
i niestabilny. Władac materią i energią, więc,
wykorzystywać tę władzę do panowania nad
świadomością, to osiągnąć prawdziwą
nieśmiertelność – nicograniczoną przez materię, ale
też od niej nicoddzielną.

Heretyckie nauki Magosa Elizaha Kaudge

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Obliterator	4	4	4	4	2	4	2	9	2+

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Nieustraszeni, Specjalna Ochrona 5+, Powolni ale Skuteczni, Desant.

Bronie Obliteratorów. W danej fazie Strzelania Obliteratorzy mogą strzelić tylko z jednej z dostępnych im broni i cały oddział musi strzelać z tej samej broni. Dostępne bronie: działo laserowe, działo termiczne, działo plazmowe, sprzężony karabin plazmowy, sprzężony karabin termiczny, sprzężony miotacz ognia.



BERSERKERZY KHORNA

**„ZABIJAĆ! OKALECZAĆ! PALIĆ!
ZABIJAĆ! OKALECZAĆ! PALIĆ!
ZABIJAĆ! OKALECZAĆ! PALIĆ!”**

Khôrn Zdrajca

Pierwsi Berserkerzy powstałi w wyniku eksperymentów Angrona, Patriarchy Pożeraczy Światów. Z niezwykłą precyzją wycinał on fragmenty ich mózgów, by pozbawić ich strachu i poczucia niebezpieczeństwa oraz zwiększyć produkcję hormonów podczas walki. Gdy Legion poprzysiął wierność Khornowi, Berserkerzy otrzymali pełną swobodę wykorzystywania swych krwawych umiejętności i stali się niewiarygodnie potężnymi wojownikami, którzy podczas bitwy wpadają w niekontrolowany szal.

Ci, którzy chcą w pełni oddać się Khornowi, zwykle wstępują do Pożeraczy Światów i przechodzą skomplikowane zabiegi neurochirurgiczne, stając się ucieleśnieniem swego rozwścieżonego boga. Jedyne uczucie, do którego są zdolni, to żądza zabijania, palenia i okaleczania. Po rozpadzie Legionu Pożeraczy Światów, podczas walk na Skalathrax większość Berserkerów stworzyła oddzielne bandy. Razem z nimi do innych band Marines Chaosu trafiło wiele prymitywnych technik neurochirurgicznych; dla przykładu, Abaddonowi i jego Czarnemu Legionowi udało się zwerbować grupę wprawnych Berserkerów-chirurgów. Pośród wszystkich Legionów tylko

Czarny Legion dorównuje Pożeraczom Światów poziomem zaawansowania tych barbarzyńskich zabiegów.

Berserkerzy Khorna to zdziczali wojownicy, którzy czerpią rozkosz z krwawej walki wręcz. Zazwyczaj posługują się toporami lub mieczami łańcuchowymi o ostrzach z adamantynu. Jeśli tego rodzaju broń nie jest dostępna, Berserkerowi w zupełności wystarczą gołe pięści lub ciężki kamień! Dodajmy, że topór uważany jest za ulubiony oręż Krwawego Boga.

Berserkerzy Khorna uwielbiają grać rolę błogosławionych niszczycieli w służbie Krwawego Boga, których fanatyzm nie zna granic. Ich uwielbienie dla bólu i śmierci jest tak wielkie, że zdarza im się atakować towarzyszy broni – a jeśli nie mogą znaleźć wroga, ofiarę dla Khorna składają sami z siebie.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ŻP	Och
Berserker	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Czempion Czaszki	5	4	4	4	1	4	3	10	3+

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Nieustraszeni, Szaleńcy Atak, Piętno Khorna (uwzględnione w zestawie charakterystyk).

„Bądźcie pozdrowieni! Choć nasza droga była długa i krwawa, służyliście naszemu Panu z niezachwianą odwagą i honorem godnym prawdziwych wojowników. Wielu z nas dziś poległo, ale musimy pamiętać, że również nasza krew ma znaczenie...”

Harkan Ironfist



DOMINIUM OGNI

W połowie 38. tysiąclecia Angron, Patriarcha Pożeraczy Światów, wyruszył z Oka Terroru na czele armii pięćdziesięciu tysięcy Berserkerów Khorna. Pożeracze Światów mieczem i ogniem torowali sobie drogę przez kolejne systemy gwiazdne. W ciągu blisko dwustu lat spustoszyli ich ponad trzy tuziny. Za wybrańcami Krwawego Boga szły inne bandy, grabiąc wszystko, czego nie zdołały zniszczyć hordy Angrona. Rzeź dobiegła końca, ale płomień wojny i rebelii jeszcze przez dwieście pięćdziesiąt lat płonął w siedemdziesięciu sektorach, pochłaniając niezliczone rzesze sług Imperium. Wielu Namiestników Imperialnych zrzuciło jarzmo Imperatora, by samodzielnie władać kurczącą się populacją. W końcu rozpoczęła się krucjata mająca na celu oczyszczenie światów, które sprzeciwiły się Imperatorowi. Wzięły w niej udział cztery Zakony Kosmicznych Marines, dwa Legiony Tytanów i ponad trzydzieści regimentów Gwardii Imperialnej. Po siedmiu stuleciach niekończących się walk, dziewięćdziesiąt procent dotkniętych konfliktem sektorów powróciło pod kontrolę Imperium. Dominium Ognia dobiegło końca.

TYSIĄC SYNÓW

Gdy Tysiąc Synów umknęło do Oka Terroru przez wrota Osnowy, otwarte przez ich Czarnoksiężników, okazało się, że przetrwali, płacąc straszliwą cenę. Moce Chaosu, poczęły zbierać żniwo mutacji, które błyskawicznie rozprzestrzeniły się po całym Legionie, osłabionym dziesięcioleciami czerpania energii z Empireum. Ahriman, jeden z najpotężniejszych Czarnoksiężników Tysiąca Synów, usiłował przerwać tę degenerację za pomocą niewiarygodnie potężnego zaklęcia, Pieczęci Ahrimana. Czarnoksiężnik podpisał dziesiątki paktów z demonami, planując otoczyć cały swój Legion zaklęciem, które na zawsze ochroni jego członków przed mutacjami Chaosu.

Na swój sposób, Pieczęć Ahrimana odniosła zdumiewający sukces, ale nikt nie spodziewał się, że cena będzie tak wysoka. Czarnoksiężnicy Chaosu z Tysiąca Synów albo przetrwali i zyskali nowe, gigantyczne zasoby wiedzy i energii, albo też zostali całkowicie unicestwieni. Ale ich bracia o niewielkich lub nieistniejących mocach psionicznych zostali na zawsze przeistoczeni. Ich pancerze zamknęły się naглуcho, jakby ktoś zespawał wszystkie klamry i zamknięcia. Wewnątrz ciężkich skorup z ceramitu i adamantynu, ciała Kosmicznych Marines Chaosu przemieniły się w garstki suchego pyłu. Już nigdy nie

będą musieli bać się mutacji, ale ich duchy zostały na wieczność zamknięte w pancerzach.

Choć te żywe pancerze wciąż poruszają się, funkcjonują i reagują na rozkazy zupełnie tak, jak świadomi ludzie, są niemal nieodróżnialne od maszyn. Jeśli nie ma w pobliżu Czarnoksiężnika Tysiąca Synów, który by nimi kierował, szybko popadają w bezruch. W ogniu bitwy powraca do nich jednak część wspomnień i poruszają się bardziej stanowczo i z determinacją maszyn śmierci.

Czarnoksiężnicy Tysiąca Synów wykorzystują Marines Pieczęci w charakterze zbrojnej świty. To także doskonałe strażnicy wielkich bibliotek pełnych inkunabułów i krypt skrywających pozostałości zwoje, gdyż nie znają ciekawości i są bezwarunkowo lojalni. Czarnoksiężnicy czasem proponują usługi swych nieumarłych wojowników tym, którzy są im w stanie zapewnić w zamian wiedzę i moc magiczną. Podczas bitwy Czarnoksiężnicy zaklinają własne bronie i wyposażenie swej upiornej świty. Pociski wypływane przez broń Marines Tysiąca Synów jarzą się magicznym ogniem i eksplodują z nieokreślaną mocą, zadając obrażenia zarówno ciałom, jak i umysłom wrogów.

„Śmiertelnik nigdy nie zrozumie zamiarów bogów, tym bardziej nie powinien ich osądzać. Musicie się pogodzić z tym, że Tzeentch ma dla nas wszystkich miejsce w swoim wielkim planie i radujcie się z roli, jaką przyszło wam odegrać.”

Odezwa Magnusa Czerwonego

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Marine Tysiąca Synów	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Namaszczony Czarnoksiężnik	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Nieustraszeni, Powolni ale Skuteczni (z wyjątkiem Czarnoksiężnika), **Specjalna Ochrona 4+** (uwzględniono Piętno Tzeentcha)

Czarnoksiężnik Dowodzi. Namaszczony Czarnoksiężnik, który dowodzi drużyną, jest psionikiem. Jeśli Namaszczony Czarnoksiężnik zostanie zabity, Marines Tysiąca Synów rzucają jedną kostką, określając długość ruchu w myśl zasady Powolni ale Skuteczni, chyba że od początku danej tury do drużyny dołączony będzie Bohater Niezależny z Piętnem Tzeentcha.

Amunicja „Inferno”. Pociski wystrzelwane przez boltery Marines Tysiąca Synów i pistolet Namaszczonego Czarnoksiężnika naładowane są złowrogimi czarnoksiężskimi energiami, przed którymi nie chroni większość pancerzy. PP ich broni boltowych wynosi 3, zamiast standardowej wartości równej 5.



MARINES ZARAZY



Pierwszymi Marines Zarazy zostali wojownicy z Legionu Gwardii Śmierci, uwięzieni w swych okrętach w obrębie Osnowy, gdy ich flotę zaatakowała plaga Niszczyciel. Mortarion i jego Legion zdali się na łaskę Pana Rozkładu i zaoferowali mu swą służbę w zamian za ocalenie. Ich ciała spuchły i napęczały od uwięzionego wewnątrz zepsucia, ale za to przestali odczuwać straszliwy ból, który powodowała ospa Osnowy i nie umarli od jej przerażających efektów.

Choć od czasu Herezji Horusa wielu innych Marines oddało się sprawie Nurgla, tylko nieliczni wstępują w szeregi Marines Zarazy. Ci, którzy naprawdę pragną wstąpić do najbardziej elitarnego spośród plugawych oddziałów, przysięgają lojalność Gwardii Śmierci i jej Patriarsze, Mortarionowi. Wtedy to Nurgle obdarowuje swe sługi odrażającą febrą, która stworzyła Marines Zarazy.

Kilku Czarnoksiężników, ulubieńców Nurgla spoza Gwardii Śmierci, poznało sekrety Marines Zarazy, a Abaddon z Czarnego Legionu zwerbował większość z tych odrażających magów do swych wojsk. Ci nosiciele zepsucia są w stanie przeistoczyć w Marines Zarazy tych, którzy udowodnią swą wierność i przydatność Nurglowi oraz przysięgną wierność Czarnemu Legionowi.

Ciała Marines Zarazy są przegniłe, obrzydliwe i cuchną rozkładem. Śmierdzący szlam, który wycieka z ich niezliczonych ropni przeżera i niszczy ich pancerze. Niechaj jednak pozory nikogo nie zmylą, Marines Zarazy są groźnymi i wprawnymi żołnierzami.

Ich gnijące mózgi stały się nieczułe na przeraźliwy ból, który przepelnia umierające ciała, a zatem niemal wszystkie rany odniesione w bitwie są dla nich praktycznie niezauważalne. Marines Zarazy lubią ostrzeliwać wrogów z krótkiego dystansu, by widzieć ropiejące rany, które im zadają. Buchają wtedy gromkim śmiechem, za nic sobie mając żałosne salwy i promienie laserów. Jeśli wróg zbyt blisko się zbliży, Marines Zarazy bronią się przy pomocy granatów rozkładu. Zawierają one zabójcze toksyny, które przeżerają pancerze i wypełniają powietrze gęstymi chmurami oślepiających zarodników. Najbardziej odrażającymi granatami rozkładu są „trupie główki”, wykonywane z odrąbanych głów poległych wrogów. Do zainfekowanej, zaropiałej tkanki mózgowej dodaje się szlam, larwy robactwa i inne ohydne składniki, a następnie zamyka otwory starożytnym woskiem.

Marines Zarazy, prócz walki w armiach Lordów Chaosu, poświęcają się bez reszty szerzeniu zgnilizny, rozkładu i zepsucia. Floty zarazy Nurgla, wylewające się z Oka Terroru, którymi dowodzą Marines Zarazy, rozprzestrzeniają choroby i plagi w całej galaktyce. Floty zarazy przenoszą wyznawców Nurgla na zamieszkane planety, gdzie niszczycielskie ataki Marines Zarazy prowadzą nie tylko do wojennych zniszczeń, ale też powodują gigantyczne pandemie. Gdy okręty zarazy zostają opuszczone lub ich załogi w końcu giną, wraki wracają do Osnowy i w końcu, być może kierowane ręką samego Nurgla, trafiają z powrotem na skażoną planetę, gdzie już czekają na nie nowe załogi.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Marine Zarazy	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+
Czempion Zarazy	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Nieustraszeni, Nie Czują Bólu, Piętno Nurgla (uwzględnione w zestawie charakterystyk).

Granaty rozkładu. Są to obronne granaty, które powodują, że przeciwnik szarżujący na Marines Zarazy nie może wykonać dodatkowych Ataków pochodzących od szarży.

CHMARA MUCH

Gdy okręt zarazy podróżuje przez Osnowę, jego wnętrze wypełnia się ogromnymi czarnymi muchami. Wynurzają się z każdej szczeliny, dokładnie wypełniając swymi gnijącymi ciałkami wszystkie pomieszczenia. Gdy statek dotrze na orbitę planety, Czempioni opuszczają go na pokładach lądowików. Bywa i tak, że z nich nie korzystają i na powierzchni ląduje sam statek. Kiedy włączy zostają otwarte, na wolność wydostaje się gęsta chmara insektów, z których każdy jest nosicielem zarazy, gotowym rozprzestrzenić zepsucie Nurgla po dziewiczej planecie. Nawet, jeśli Marines Zarazy korzystają z teleporterów, zabierają ze sobą wystarczająco dużo much, by te zdołały utworzyć gęstą chmurę duszącej ciemności.

MARINES KAKOFONII

Narodzin Marines Kakofonii szukać należy w tych dniach i nocach, gdy Fulgrim i jego Dzieci Imperatora po raz pierwszy usłuchały jedwabistych podszeptów Slaanesh na planecie Davin, tuż przed rozpętnaniem się Herezji Horusa. W siedzibach wojowników plemion Davinu Horus wprowadził Fulgrima i jego poruczników w świat orgiastycznych uczt, egzotycznych narkotyków i innych cielesnych przyjemności.

Oficerowie Dzieci Imperatora, zauroczeni ekstatycznymi rytuałami, rozpropagowali je wśród pozostałych wojowników Legionu, jednocześnie wprowadzając ich w kult Slaanesh. Od tamtego czasu Dzieci Imperatora stale dopuszczają się nowych aktów wyuzdania i deprawacji, poszerzając granice swych umysłów tak bardzo, jak tylko są w stanie i doprowadzając ciała do kresu wytrzymałości.

Śluch Marines Kakofonii, wiernych sług Slaanesh oraz wszystkich cielesnych rozkoszy wszechświata, jest tysiąc razy bardziej czuły niż u zwykłych ludzi, do tego stopnia, że wykrywa nawet najsubtelniejsze zmiany tonu i głośności. Ma to bezpośredni wpływ na mózgi Marines Kakofonii, które poddawane są tak ogromnym stymulacjom, że wszystkie inne wrażenia stają się szare i bezwartościowe. Im głośniejszy dźwięk i im więcej w nim dysonansów, tym silniejsza jest reakcja emocjonalna, którą wywołuje. W końcu Marines Kakofonii doprowadzają się do takiego stanu, że przyjemność mogą czerpać już tylko z huku bitwy i wrzasków konających. Ich umysły przestają funkcjonować, stając się zaledwie naczyniem na wrażenia rozpalane przez apokaliptyczną kakofonię bitwy i krzyki rannych.

Marines Kakofonii noszą pancerze pomalowane na rozmaite jaskrawe kolory, gdyż ich zmysły są tak rozstrojone, że potrafią dostrzegać tylko najbardziej rzucające się w oczy i kontrastowe wzory. W walce posługują się niezwykle bronią – blasterami i działami dźwiękowymi oraz syrenami zagłady – które generują ogłuszające psychosoniczne i pirotechniczne fale uderzeniowe.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Marine Kakofonii	4	4	4	4	1	5	1	9	3+
Czempion Kakofonii	4	4	4	4	1	5	2	10	3+

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Nieustraszeni, Piętno Slaanesh (uwzględnione w zestawie charakterystyk).

BRONIE DŹWIĘKOWE

Blaster dźwiękowy. Blaster dźwiękowy emituje fale niszczycielskich dźwięków, rozrywających przeciwnika na strzępy. Broń posiada dwa zestawy cech w zależności od tego, czy jest to pojedynczy riff czy dłuższa nieskładna melodia. W danej turze cała drużyna musi wybrać ten sam zestaw cech.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	4	5	Szturmowa 2 lub Ciężka 3

Syrena zagłady. Syrena zagłady składa się z połączonych rur i tub, które wzmacniają okrzyki bojowe Marine Kakofonii zamieniając je w potężny atak dźwiękowy. Zamiast strzelać z innej broni, właściciel może wykonać atak strzelecki zgodnie z zestawem cech:

Zasięg	Siła	PP	Typ
Wzornik	5	3	Szturmowa 1

Działo dźwiękowe. Działo dźwiękowe jest bronią, która tętniący basowy ton skupia w wybuchowe crescendo, potrafiące rozsadzić gałki oczne i rozerwać narządy wewnętrzne. Dzięki zmiennej częstotliwości wybuchu, właściwości broni mogą zostać dostosowane do wytworzenia różnych efektów.

W czasie wyboru jednostki, do której będzie strzelał model wyposażony w działo dźwiękowe należy określić, jaka częstotliwość zostanie użyta.

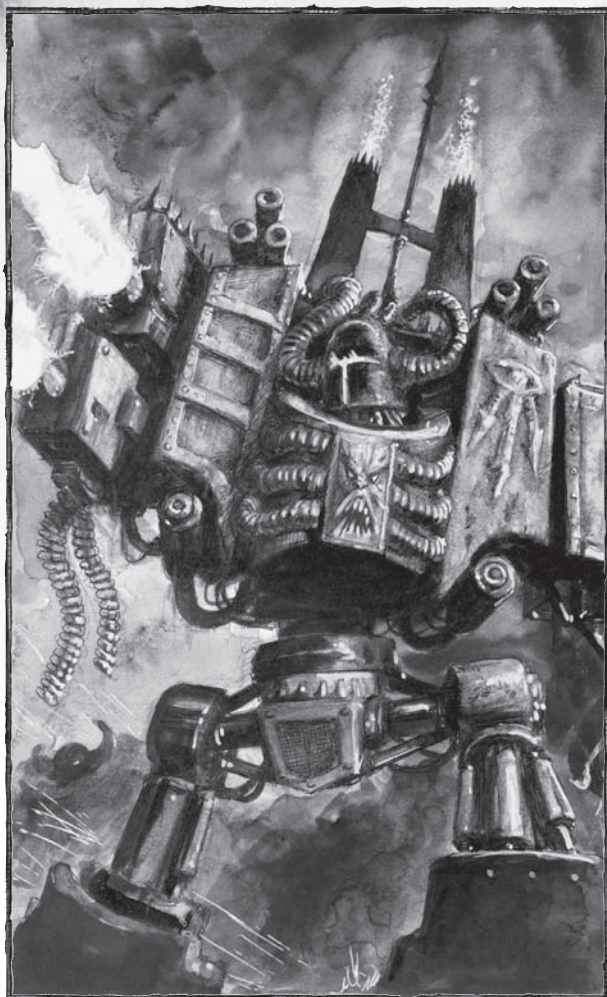
Zmienna Częstotliwość

Zasięg	Siła	PP	Typ
36"	5	4	Szturmowa 2, Przygwożdżenie

Pojedyncza Częstotliwość

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	8	3	Ciężka 1, Obszarowa, Przygwożdżenie

DREDNOT CHAOSU



K6 WYNIK

- 1 **Szalony Ostrzał.** W tej turze Dreadnot Chaosu nie może się poruszać ani szarżować. Na początku fazy Strzelania musi się obrócić wokół własnej osi w kierunku najbliższej widocznej jednostki (zaprzyjanej lub wrogiej!) i wystrzelić do niej ze wszystkich swoich broni – dwa razy! Jeśli Dreadnot Chaosu nie może strzelać z żadnej broni, wtedy ten wynik należy potraktować jako „2-5 Opanowany”.
- 2-5 **Opanowany.** Gracz kontroluje model w standardowy sposób.
- 6 **Krwawy Szał.** W fazie Ruchu Dreadnot Chaosu musi się poruszyć jak najdalej w kierunku najbliższego przeciwnika. W fazie Strzelania Dreadnot Chaosu nie może strzelać, ale otrzymuje zasadę specjalną Dodatkowy Ruch i musi się przemieścić w kierunku najbliższego przeciwnika, kończąc swój ruch zwrócony do celu. Dreadnot Chaosu w fazie Walki Wręcz musi zaszarżować na tego przeciwnika, jeśli będzie mógł. Jeśli Dreadnot Chaosu będzie unieruchomiony, wtedy ten wynik należy potraktować jako „2-5 Opanowany”.

Drednoty to olbrzymie, dwunożne, opancerzone maszyny wojenne, które w walce stają u boku piechurów. Operatorem Dreadnota jest skulony w sercu maszyny człowiek, którego układ nerwowy połączony jest z nią za pomocą rozmaitych konektorów. Dreadnoty dają oddziałom Marines Chaosu nieocenione wsparcie – niszczą wroga ostrzałem z broni ciężkiej lub przy pomocy ogromnych szponów i ostrzy sieją zniszczenie w bezpośrednim starciu. Sekrety budowy Dreadnotów są bardzo stare i obecnie praktycznie już zapomniane. Dlatego więc większość Dreadnotów Zdradzieckich Legionów pochodzi jeszcze z czasów Herezji Horusa. Kosmiczni Marines pilotujący lojalistyczne Dreadnoty rzadko stają się rene-gatami. Czasami jednak w ręce Bogów Chaosu popycha ich szaleństwo wojny, efekt stuleci, a nawet tysiącleci nieustannych działań wojennych.

Dreadnoty używane przez Kosmicznych Marines Chaosu to starożytne maszyny, naprawiane i odbudowywane niezliczoną liczbę razy w ciągu stu wieków wojen. Marines wierni Imperatorowi uważają zamknięcie na wieczność w Dreadnocie za wielki zaszczyt. Dla Marines Chaosu to śmierć za życia – okrutna, szydercza kara Mrocznych Bogów. Ze wstrętem myślą więc o spędzeniu „życia” w łonie Dreadnota, z którego nie ma ucieczki, z którego nie mogą już oglądać bitwy własnymi oczyma ani czuć odrzutu trzymanego w rękę boltera. Wolą umrzeć i znaleźć ostateczną wolność we wzburzonym wirze Osnowy, niż spędzić całą wieczność w adamantynowej skorupie, jako maniakalna maszyna skazana na walkę w Długiej Wojnie. Większość Dreadnotów Kosmicznych Marines Chaosu jest, wobec powyższego, całkowicie szalona. Od tysiącleci ich mózgi zżera powolny obłęd, powstały ze strachu i wściekłości.

Gdy Dreadnot nie bierze udziału w bitwie, sarkofag, w którym zamknięty jest jego operator, jest odłączany od maszyny. Same maszyny trzyma się na łańcuchach jak dzikie bestie, gdyż zawsze istnieje obawa, że jakaś śladowa isierka duszy pilota może pozostać w Dreadnocie i popchnąć go do ślepej, morderczej furii.

Gdy statki floty Kosmicznych Marines Chaosu zbliżają się do swej ofiary, przygotowana i ładowana jest broń Dreadnota. Następnie podłącza się sarkofag z pilotem. Obłęd uwięzionego Marine Chaosu wzbiera na sile, gdy budzi się on z uśpienia. Wtedy szaloną bestię, stworzoną z ciała i metalu, spuszcza się z łańcucha, by siała zniszczenie wśród wrogów.

	Pancerz							
	WW	ZS	S	P	B	T	I	A
Dreadnot	4	4	6	12	12	10	4	3

Typ jednostki: pojazd (maszyna krocząca)

Zasady specjalne

Nieprzewidywalny. Na początku swojej fazy Ruchu, dla każdego Dreadnota niezaangażowanego w walkę wręcz, rzuć kostką i wynik porównaj z tabelą obok.

PLUGAWIEC CHAOSU

Pochodzenie machin wojennych zwanych Plugawcami spowija aura tajemnicy. Nikt tak naprawdę nie wie, jak powstały, ale istnieją intrygujące wskazówki i zapomniane fragmenty starożytnych tekstów, które sugerują, jak mogło dojść do narodzin takiej potworności. Raporty i nagrania z pól bitew pozwoliły Imperialnym Strategosom poznać naturę tej diabolicznej maszyny.

Na korpusie Plugawca, strasznego pojazdu na sześciu hydraulicznych nogach, znajduje się demoniczna wieżyczka uzbrojona w różne rodzaje zabójczej broni, od działek automatycznych „Żniwiarz” po wyrzutnie rakiet. Najpotężniejszą bronią dystansową Plugawca jest działko bojowe zamontowane na wieżyczce, zdolne jednym strzałem zniszczyć pojazd lub cały oddział piechoty. Wrogowie, będą musieli zmierzyć się z rozwścieczonym Plugawcem z bliska. W walce wręcz korzysta on z pary olbrzymich szczypiec, którymi chwyta i miażdży przeciwników, z wirujących, ostrych niczym brzytwa ostrzy lub morderczych stalowych biczów. Plugawiec wpada pomiędzy wrogów i sieje zniszczenie, a jego mechaniczne

ne pomruki rozbrzmiewają głośniejsze niż krzyki konających i rannych.

W przeciwieństwie do czołgów bojowych Gwardii Imperialnej i Kosmicznych Marines, Plugawiec nie jest sterowany przez załogę złożoną z ludzi. Jego operatorem i źródłem energii jest spaczona moc spętanego demona Chaosu. Za pomocą tajemnych obrzędów adepci Mrocznego Mechanicus pracują razem z Czarnoksiężnikami Kosmicznych Marines Chaosu, by zwabić z Osnowy esencję demona i uwięzić ją w pokrytych runami kadłubie Plugawca. Demon, rozwścieczony tą zniewagą, musi zostać uspokojony zaklęciami pacyfikacji i uśpienia, które to na początku bitwy są usuwane.

Demon uwięziony w ciele maszyny kieruje Plugawcem z pełną siłą swej nieśmiertelnej furii, siejąc śmierć nieustannym ostrzałem z dostępnych broni. Szczególnie jednak uwielbia miażdżyć wrogów potwornymi szczypcami i rozdzierać na strzępy wszystko, co stanie mu na drodze, cały czas rycząc nieludzko. Spętany demon, nie dbając o własne życie, ignoruje pociski i rakiety, krocząc przez ostrzał wroga bez strachu czy wahania.

Pancerz								
	WW	ZS	S	P	B	T	I	A
Plugawiec	3	3	6	12	12	10	3	3

Typ jednostki: pojazd (maszyna krocząca)

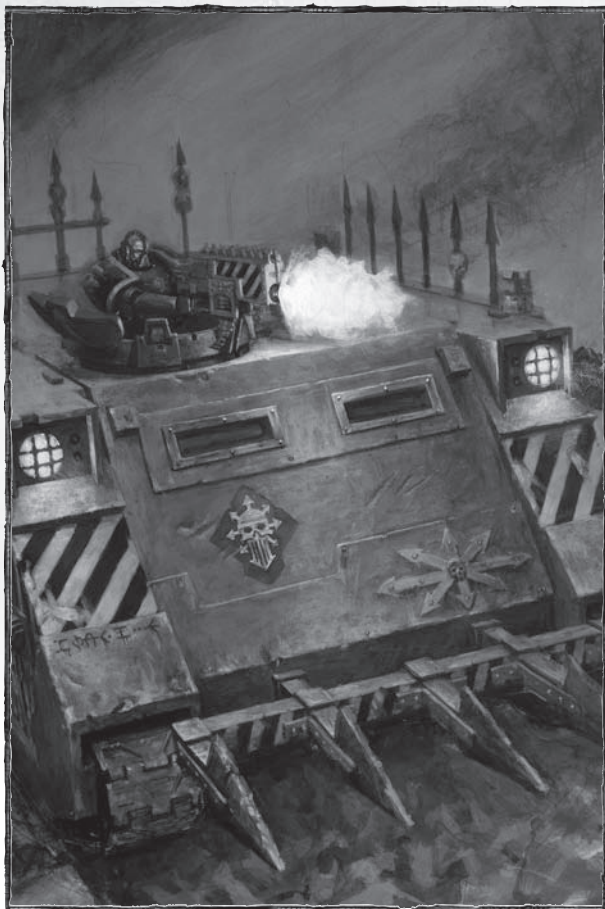
Zasady specjalne
Dodatkowy ruch.

MOLOCH CIEŃ

Daleko na Wschodniej Rubieży, u granic Astronomicanu, leży planeta zwana Bastonbeil. To głównie z tego pogrążonego w ciemnościach molocha rekrutowali się członkowie Zakonu Sokołów Śmierci. Jednak na początku 41. tysiąclecia, zaraz po tym, jak Mistrz Zakonu odnowił na Konklawe Gathalamoru swą przysięgę wierności Imperatorowi, Bastonbeil dostała się w ręce wroga. Gdzieś z głębin, spod powierzchni stolicy Bastonbeil, wydostało się na wolność coś starożytnego i strasznego, żywiącego się duszami żywych, pochłaniającego całe ich miliony. Zakon Sokołów Śmierci przystąpił do działania, zamierzając zniszczyć bezmyślnych zombie, których pozostawiła po sobie istota, a także upolować ją samą. Nie wiadomo, co stało się w mrocznej głębi, gdzie Zakon przez trzy miesiące ścierał się z bestią, faktem jednak pozostaje, że Sokoły Śmierci przestały istnieć. Narodziła się Kompania Cienia. Należący do niej Kosmiczni Marines Chaosu, zakuci w szare pancerze pokryte malunkami powykręcanych w przerażających grymasach twarzy potępieńców, zaatakowali wyższe poziomy molocha i obalili Imperialnego Namiestnika. Od dziewięciuset lat niewolą Bastonbeil i ze swej mrocznej bazy prowadzą kampanie przeciwko sąsiednim systemom.



„RHINO” CHAOSU



UPADEK SCOUNDA

Jeden z najzuchwalszych ataków Kosmicznych Marines Chaosu miał miejsce na planecie znanej jako Upadek Scounda, leżącej zaledwie sto lat świetlnych od Terry. Prześliznąwszy się przez Wrota Cadińskie, niewielka flotylla należących do Legionu Władców Nocy okrętów całe miesiące spędziła w obrębie Osnowy, unikając imperialnych patroli i statków wartowniczych. Upadek Scounda wybrano na cel operacji ze względu na znajdujące się na tej planecie wielkie opactwo Schola Progenium. W jego murach przebywali przyszli Admirałowie, Komisarze, Szturmowcy oraz Siostry Wojny, których szkoleniem zajmowało się Ministorum.

Gwałtowność ataku Władców Nocy sprawiła, że po siedmiu dniach walk obrońcy zostali wybici do nogi, a szczątki należące do żołnierzy obu stron ułożono w magiczne wzory, umożliwiające przyzwanie demonicznej hordy. Nasyciwszy się duszami i ciałami zwolenników Imperatora, demony zrównały z ziemią połowę planety, podczas gdy Władcy Nocy odlecieli, umykając przed okrętami wojennymi Imperium, które miały ich pojmać.

Tak stanowcze uderzenie Władców Nocy, do tego przeprowadzone w dużej odległości od Oka Terroru, wywołało prawdziwe trzęsienie ziemi w szeregach organizacji wojskowej Segmentum Terra i doprowadziło w końcu do postawienia przed sądem wojskowym oraz skazania na wygnanie Lorda Namiestnika Solara Jaxona.

„Rhino” to najpopularniejszy transporter Kosmicznych Marines, który już w czasie Herezji Horusa znajdował się na wyposażeniu każdego Legionu. Jego kadłub oparty jest na Standardowym Technowzorcu, co oznacza, że jest względnie łatwy w produkcji i utrzymaniu, dodatkowo może korzystać z różnych silników i paliw. Cechy te sprawiły, że „Rhino” jest używany jak galaktyka długa i szeroka. To także, obok boltera i pancerza szturmowego, jeden z symboli potężnych Adeptus Astartes.

Od dziesięciu tysięcy lat Kosmiczni Marines Chaosu używają „Rhino” jako głównego transportera, który pozwala im przypuszczać szybkie i precyzyjne ataki. Marines Chaosu odbierają też „Rhino” pokonanym przeciwnikom, profanując wszystkie insygnia Imperium, przyczepiając do pojazdów sztandary Bogów Chaosu i zdobiąc je koltami, ostrzami i krwawymi trofeami.

Oddziały w „Rhino” Chaosu mogą błyskawicznie dotrzeć do linii wroga – transporter stanowi osłonę przed ostrzałem z broni lekkiej – lub szybko dotrzeć w inne miejsce na polu bitwy, by zająć dogodniejszą pozycję. „Rhino” Chaosu jest często wyposażony w wyrzutnie ракет krótkiego zasięgu „Havoc”, które zmieniają go w nieco groźniejszy pojazd ofensywny.

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
„Rhino” Chaosu	4	11	11	10

Typ jednostki: pojazd (czołg)

Transport. Dziesięć modeli. Nie można w nim przewozić modeli w pancerzach Terminatorów, Obliteratorów ani Przyzwanych Demonów, chociaż są one piechotą.

Punkty ogniowe – 1. Transporter „Rhino” posiada duży górny właz, przez który można strzelać. Ponieważ strzelający noszą pancerze szturmowe, transporter nie jest traktowany jako pojazd odkryty.

Wejścia – 3. Transporter „Rhino” posiada dwa włązy boczne oraz tylną rampę, wszystkie są traktowane jako wejścia.

Zasady specjalne

Naprawianie. Jeśli transporter „Rhino” Chaosu zostanie unieruchomiony, jego załoga, w swojej fazie Strzelania, może podjąć próbę naprawy (pojazd nie może w tej turze strzelać). Należy rzucić K6 – wynik 6 oznacza, że pojazd przestał być unieruchomiony i w kolejnych turach może się normalnie poruszać.

„Porzućcie bożków! Zniszczcie świątynie!
Zabijcie kapłanów! Pokażcie tym głupcom, że
czczą jedynie gnijące ciało!”

Apostoł Mroku Harzhan z Niosących Słowo

„PREDATOR” CHAOSU

„Predator” to główny czołg bojowy Kosmicznych Marines. Może być wyposażony w broń przeciwpiechotną, przeciwpancerną lub spełniać mieszaną funkcję. „Predator” jest zbudowany w oparciu o wszechstronny kadłub „Rhino” wyposażony w opancerzoną wieżyczkę, na której mogą się znajdować działka automatyczne lub działa laserowe. Istnieje także możliwość zwiększenia jego siły ognia poprzez montaż bocznych sponsonów z ciężkim uzbrojeniem. W przypadku czołgu „Predator” poświęcono przestrzeń, w której mogliby się zmieścić żołnierze, na rzecz wzmocnionego pancerza i lepszego uzbrojenia.

„Predatory” Chaosu są wykorzystywane jako mobilne wsparcie podczas szybkich ataków. Dysponują przerażającą siłą ognia i mogą eliminować wrogie czołgi, by oczyścić pole dla szturmowej piechoty lub zdzielić oddziały usiłujące przypuścić kontratak.

„Predatory” wykorzystywane przez Marines Chaosu są w czynnej służbie nierzadko od setek, jeśli nie tysięcy lat. Ozdabiają je plugawe dekoracje, topoczące sztandary, demoniczne gargulce, stylizowane łby bestii na wylotach luf oraz symbole Chaosu. Są nie tylko sprzętem bojowym, ale także świadectwem nienawiści do Imperium.

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
„Predator” Chaosu	4	13	11	10

Typ jednostki: pojazd (czołg)



„VINDICATOR” CHAOSU

„Vindicator” to kolejny pojazd Kosmicznych Marines oparty na kadłubie transportera „Rhino”. Poświęcono w nim pojemność luków transportowych na rzecz wzmocnionego pancerza i szkieletu wewnętrznego oraz zapasu amunicji. Z przodu kadłuba „Vindicatora” zamontowane jest olbrzymie działo „Demolisher”, podtrzymywane przez grube kompensatory odrzutu. Pojazd chroniony od przodu przez wielką pancerną płytę, może zająć pozycję nawet pod intensywnym ostrzałem, na przykład zbliżając się do murów fortecy wroga, aż nie znajdą się w zasięgu jego niszczycielskiej broni.

Działo „Demolisher” strzela wielkokalibrowymi pociskami, wypełnionymi po brzegi materiałem wybuchowym. Choć nie ma takiego zasięgu, jak standardowe działo bojowe, „Demolisher” ma większą siłę rażenia i może przebić się przez mury fortyfikacji lub unicestwić czołg. Doskonale nadaje się do równania z ziemią bunkrów i umocnień, ostrzału piechoty w okopach lub przebijania się przez bramy twierdz.

„Vindicator” Chaosu odegrały ważną rolę podczas Oblężenia Pałacu Imperialnego. Od tego czasu mają

stałe miejsce w arsenale zarówno Zdradzieckich Legionów, jak i band renegatów. Szczególnie upodobali je sobie Żelazni Wojownicy, którzy używają na polach bitew całych szwadronów „Vindicatorów”, ozdobionych symbolami Chaosu i trofeami będącymi resztkami zburzonych miast.

Podczas Dominium Ognia, dwa „Vindicator” Chaosu należące do Braci Anarchii przeprowadziły szturmowi Kosmicznych Marines Chaosu na fortecę Secundex i w ciągu trzech dni przebiły się przez jego skałobetonowy mur metrowej grubości. Gdy tylko pojawiła się wyrwa w murze, Bracia Anarchii wpadli do środka i miasto padło w ciągu kilku godzin.

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
„Vindicator” Chaosu	4	13	11	10

Typ jednostki: pojazd (czołg)

„LAND RAIDER” CHAOSU

„Land Raider” to najcięższy pojazd naziemny wykorzystywany przez Kosmicznych Marines, przypominający bardziej ruchomy bastion, niż czołg bojowy. Jest pokryty potężnym ceramitowo-adamantynowym pancerzem, z tyłu i po bokach równie grubym, co z przodu. Tego rodzaju ochrona pozwala mu dość bezpiecznie wjechać w sam środek wrogich wojsk, gdyż zagrozić może mu jedynie najcięższa broń przeciwpancerna. Pojemny kadłub „Land Raidera” mieści w swym wnętrzu jeden oddział Kosmicznych Marines Chaosu lub, częściej, śmiertelnie groźnych Terminatorów Chaosu. Kiedy „Land Raider” dotrze do linii przeciwnika otwiera się przednia rampa szturmowa, po której wybiega oddział doskonale wyszkolonych wojowników. Natychmiast związują oni przeciwnika walką, podczas gdy sam transporter zapewnia wsparcie ogniowe.

„Land Raidery” są wysoce cenione przez Kosmicznych Marines Chaosu, ale ich liczba jest bardzo ograniczona. Mistrzowie Wojny i Czempioni Chaosu często używają transporterów „Land Raider”, uważając je za symbol władzy i statusu. Przystrojony wielkimi sztandarami, ciałami poległych wrogów i symbolami Mrocznych Bogów „Land Raider” może jechać do bitwy na pierwszej linii ataku lub stać się mobilnym punktem umocnień podczas obrony.

„Te mroczne sztuki, które zwiemy demonomancją celują w przyzywanie oraz kontroli piekielnych istot Immaterium. Demonomanta dysponuje wiedzą na temat inkantacji i ofiar, jakie należy złożyć, by przyciągnąć uwagę diabelskich widziadeł. Wnikliwie studiując kabalistyczne formuły i liturgie, plugawy kapłan może zwiększyć wpływ, jaki jest w stanie wywierać na Wielkie Potęgi. Dzięki temu współpraca z piekielnymi siłami staje się bezpieczniejsza, a ich reakcja na błagania i prośby – dużo życzliwsza.

Arkana czarnoksiężstwa opierają się na wykorzystaniu konkretnych składników – część z nich to elementy materialne, pozostałe zaś należą do świata duchowego. Składanie ofiar z użyciem tych składników, przy zachowaniu określonej kolejności oraz ilości, ma w demonomancji znaczenie podstawowe. Krew, pot, włosy, kości, strach, obrzydzenie oraz nienawiść to Ingredientia Majoris, wspólne dla wszystkich zaklęć i rytuałów przyzywania. W zależności od tego, z jakich Nikczemnych Mocy pragniemy skorzystać, będą także wymagane określone Ingredientia Minoris.

*Liber Malificorum –
O demonach i piekielności, Tom 3 mcccxxvii*



„Objawienie ducha podczas spotkania z potęgą Chaosu jest tym dla śmiertelnego umysłu, czym wolność dla maszyny. Naszym obowiązkiem jest tworzenie tych błogosławionych więzi.”

Nauki Gaiaka Krustellama, Mrocznego Magosa

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
„Land Raider” Chaosu	4	14	14	14

Typ jednostki: pojazd (czołg)

Transport. Dziesięć modeli. Modele w pancerzu Terminatora liczone są podwójnie. Nie można w nim przewozić Obliteratorów ani Przyzwanym Demonów, chociaż są one piechotą.

Punkty ogniowe – 0. Górne włazy używane są przez załogę „Land Raidera” Chaosu i nie mogą pełnić roli punktów ogniowych.

Wejścia – 3. „Land Raider” Chaosu ma dużą rampę przednią oraz włazy na obu burtach, wszystkie mogą posłużyć do wsiadania i wysiadania.

Zasady specjalne

Pojazd szturmowy. Modele wysiadające z „Land Raidera” Chaosu mogą w tej samej turze szarżować.

BEZ LITOŚCI, BEZ PRZEBACZENIA

Adrastus beznamieennie obserwował, jak kolumna lojalistów zajmuje pozycję. Do jego automyśłów dotarł pomruk silników i chrzęst gruzu ścieranego na proch. Bezszelestnie przemknął na drugą stronę wieży, by spojrzeć na wschód. Tutaj, za popękanym zewnętrznym murem fortecy, dwa transportery „Rhino” pędziły naprzód, chronione przez czołg „Predator” i dwa olbrzymie Drednoty. Wszystkie pojazdy nosiły znaki Zakonu Heroldów Zemsty. Ze swego punktu obserwacyjnego Adrastus był w stanie dostrzec, jak Zwiadowcy przedzierają się przez płonące ruiny miasta Indelheim. Jeszcze tylko odrobinę, pomyślał, wpatrując się w Zwiadowców, póki nie zniknęli mu z oczu, przesłonięci dymem i płomieniami.

– Lordzie Kharyun, już czas. – szepnął do komunikatora. W jego głosie pobrzmiwało ledwie powstrzymywane podniecenie.

Kosmiczni Marines Chaosu z bandy Lorda Kharyuna zaatakowali, wyłaniając się zza zasłony ognia i dymu. Komyn i jego Pustoszycciele, ze swej pozycji na zachodzie, otworzyli ogień zaporowy z wyrzutni rakiet, a Corgaddoch i Berechon poprowadzili swe zbrojne w pistolety boltowe i miecze łańcuchowe drużyny do natarcia. Lojaliści przyjęli pozycję obronną. Pomiędzy wrogimi oddziałami pomknęły z rykiem pociski z bolterów. Tam, gdzie uderzały, wykwiwały wściekle, karmazynowe kwiaty eksplozji. Przez ruiny poniósł się huk wybuchów. Na wschodzie zrujnowana ściana budynku runęła w gruzy i wyłoniła się zza niej potworna sylwetka Plugawca. Demoniczna machina rzuciła się na transportery z nieziemskim wrzaskiem. Jeden „Rhino” zrobił ostry skręt, ale Plugawiec skoczył naprzód i łąpiąc drugi transporter w swe ogromne szczypce, otworzył do tego pierwszego ogień ze wszystkich dział. Z transportera, rzuconego nie dbałe na bok, wylali się opancerzeni wojownicy. Plugawiec potrzebował ledwie kilku sekund, by wszystkich ich schwycić w mechaniczne szpony i bezlitośnie zmiążdżyć.

Marines Kakofonii z Dzieci Imperatora, odziani w jaskrawe pancerze, zajęli pozycję w wylomie zrobionym przez Plugawca. Przez chwilę, zanim automyśły Adrastusa przełączyły się na funkcję tłumienia, dało się słyszeć przeraźliwy, narastający wizg. W sekundę później niewidzialna fala psychosonicznej energii przedarła się przez rozbiegających się Kosmicznych Marines, rozbijając pancerze, miażdżąc organy wewnętrzne i wznosząc w powietrze chmurę żwiru i kamieni. Ci spośród lojalistów, którzy przeżyli pierwsze uderzenie, padli na skalisty grunt jak ryby wyciągnięte z wody, miotając się w agonii.

– Ruszać się. – warknął Adrastus, wyciągając miecz energetyczny i naciskając runę aktywacyjną. Podążając za swoim oddziałem, zszedł w dół spiralnymi schodami wieży i wkroczył na dziedziniec. Lojaliści byli całkowicie skupieni na zewnętrznej części pola bitwy, nieświadomi oddziału Wybrańców, który zakradł się do nich od tyłu. Adrastus ruszył na czele wścieklej szarży na linie Heroldów Zemsty. Nieopodal Drednot Chaosu rzucił się w ślepej furii na imperialną maszynę, wymachując kosami bojowymi.

Jeden z lojalistów usłyszał huk opancerzonych stóp i obrócił się, mierząc z boltera. Lufa rozbłysła i Adrastus poczuł trzy mocne uderzenia w lewą część klatki piersiowej. Zaklął siarczyście i dopadł Kosmicznego Marine jednym susem.

– Giń, tchórzliwy psie! – zaryczał, strzelając przeciwnikowi z pistoletu boltowego prosto w twarz.

Kosmiczny Marine zachwiał się od salwy, ale zdążył podnieść bolter i wystrzelić. Pocisk odrzucił prawe ramię Adrastusa do tyłu, nim jego miecz zdążył zadać ostateczny cios. Adrastus skoczył na Marine, powalając go na ziemię. Lojalista złapał pistolet Adrastusa, odsuwając go od swojej twarzy. Adrastus przekręcił miecz energetyczny w dłoń i pchnął prosto w dół. Rozjarzone ostrze przecięło pancerz na podbrzuszu Marine i wbiło się w ziemię pod nim. Adrastus, wrzeszcząc niezrozumiale, wyciągnął miecz i pchnął koniuszkiem ostrza w odsłonięty punkt między płytą napierśnika i naramiennikiem. Robił to już niezliczoną liczbę razy. Ostrze bez trudu przecięło wzmacniane żebra lojalisty i przebiło jego oba serca. Tak się wypruwa flaki imperialnemu psu, pomyślał Adrastus z dumą.

Podnosząc się na nogi, wyrwał miecz energetyczny ze stygnącego trupa. Krew zabitego wroga z sykiem parowała z ostrza. Adrastus uniósł broń wysoko nad głowę. Przepełniła go euforia. Wydał z siebie radosny okrzyk:

– Nie dajcie im uciec! Zmasakrować wszystkich!



ABADDON PROFANATOR

MISTRZ WOJNY CHAOSU

Abaddon Profanator. Abaddon Arcynieprzyjacieli. Ten nieludzki potwór o przeklętym imieniu od dziesięciu tysięcy lat sieje terror w galaktyce, którą niegdyś pomógł podbić w imię Imperatora.

Podczas Wielkiej Krucjaty Abaddon awansował na Kapitaana Pierwszej Kompanii w Legionie Księżycowych Wilków. Gdy Legion walczył na setkach planet, Abaddon zyskał sobie sławę wyśmienitego taktyka i wojownika. Miłował Horusa jak własnego ojca. Plotka głosi, że Abaddon może być synem-klonem Horusa, stworzonym bezpośrednio z genoziarna Patriarchy. Po Krucjacie Ullanorskiej, gdy Legion przemianowany został na Synów Horusa, bodaj nikt nie był tak dumny, jak Abaddon.

Gdy nastąpiła Herezja, stało się oczywiste, że Abaddon wierny jest swojemu Patriarsze, a nie Imperatorowi. Z gorliwością poprowadził oddziały Terminatorów Synów Horusa do walki w krwawych kampaniach na Istvaan, Yarant oraz podczas Oblężenia Pałacu Imperialnego. Na pokładzie okrętu Horusa walczył przeciwko Terminatorom Imperialnych Pięści, kiedy dotarła do niego wiadomość o śmierci uwielbianego Patriarchy. Popadł wtedy tak głęboko w objęcia szaleństwa i nienawiści, jak tylko może popaść śmiertelnik. Nim Synowie Horusa umknęli do Oka Terroru, to właśnie Abaddon stanął na czele nagłego i dzikiego kontrataku, podczas którego odzyskał ciało poległego Mistrza Wojny. Odzyskawszy je, Synowie Horusa prędko uciekli przed gniewem armii Imperatora, a Abaddon stał się żywą legendą.

W końcu powrócił na czele diabolicznej hordy, która spustoszyła całe układy gwiazdne w pobliżu Oka Terroru, nim Imperium zmobilizowało dostateczne siły, by ją powstrzymać. Podlegli mu Kosmiczni Marines Chaosu, zwący się teraz Czarnym Legionem, stanowili awangardę ataku, której nie sposób było dorównać na polu bitwy.

Podczas swej pierwszej Czarnej Krucjaty Abaddon zawarł liczne krwawe pakt z piekielnymi mocami. W kryptach pod Wieżą Milczenia na Uralan odnalazł demoniczny miecz o olbrzymiej mocy. Dzierżąc w dłoni owo wyjące ostrze, stał się niemal nie do powstrzymania. Palił całe miasta, składając je w ofierze wiecznie głodnym demonom Chaosu, za co został sowiec wynagrodzony. Od tego czasu Abaddon marzy o utworzeniu na płonących gruzach Imperium własnego imperium Chaosu. Każda planeta, każde zniszczone miasto to kolejny krok w kierunku podboju galaktyki, by Abaddon mógł wreszcie narzucić ludzkości swoje jarzmo.

Od czasu swej pierwszej straszliwej ofensywy Abaddon poprowadził przeciwko Imperium trzynaście kolejnych Czarnych Krucjat. Każdy z tych ataków zachwiał kosmicznym dominium ludzkości i zdruzgotał planety położone blisko Oka Terroru, jednocześnie podnosząc siłę i prestiż Czarnego Legionu. Dla Kosmicznych Marines Chaosu sukces jest oznaką przychylności Mrocznych Bogów, tak więc Abaddon jest obecnie uważany za następcę Horusa. Tylko Demoniczni Patriarchowie władają równą potęgą, co obecny Mistrz Wojny Chaosu. Wysocy Lordowie Terry drżą na myśl o dniu, gdy Abaddonowi uda się zjednoczyć wszystkie Zdradzieckie Legiony i powrócić na Ziemię, by odegrać ostatni akt zdradzieckiej wojny, rozpoczętej dziesięć tysięcy lat temu przez Horusa. Ich lęk nie jest bezzasadny.

Ostatni atak Abaddona sprawił, że Cadia, planeta-twierdza, została opanowana przez Czarny Legion i sprzymierzone z nim hordy. Na powierzchni Cadii i wielu okolicznych planet wciąż trwają walki o panowanie nad Wrotami Cadiańskimi - jedynym stabilnym wyjściem z Oka Terroru poprzez Osnowę. Jeśli armie Abaddona zatrumfują, tama zostanie przerwana i niepowstrzymana fala Chaosu wyleje się z Oka, by spustoszyć Imperium i być może po raz kolejny zaatakować jego centrum - Terrę.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Abaddon	7	5	4(8)4(5)	4	6	4*	10	2+	

Ekwipunek bojowy

Abaddon wyposażony jest w pancerz Terminatora, sprzężony bolter, Symbol Indywidualny, demoniczny miecz Drach'nyen oraz Szpon Horusa (patrz poniżej).

Zasady specjalne

Nieustraszony, Bohater Niezależny.

Piętno Wszechchaosu. Abaddon zdobywał kolejno łaskę wszystkich potęg Chaosu i nie stając się pionkiem żadnej z nich, dowiódł, że jest równy swemu mentorowi Horusowi. Przez tysiąclecia Abaddon połączył Piętna Chaosu, które otrzymał i teraz nosi wyjątkowe piętno łączące w sobie wszystkie dary. Dzięki Piętnu Tzeentcha

jego Specjalna Ochrona wynosi 4+. Pozostałe premie uwzględnione są w zestawie charakterystyk. Ponieważ Piętno Wszechchaosu jest dowodem, że Mroczni Bogowie mają swój plan względem Abaddona, nie podlega on zasadzie Natychmiastowa Śmierć.

Demoniczny miecz Drach'nyen oraz Szpon Horusa.

Abaddon otrzymał starożytne ostrze Drach'nyen, które zawiera w sobie esencję bytu pochodzącego z Osnowy, dzierży także Szpon Horusa, legendarny oręż Mistrza Wojny. Te dwa potężne artefakty w połączeniu traktowane są jako demoniczna broń, która podwaja Siłę Abaddona (do 8, jak to pokazano w zestawie charakterystyk) zamiast dodawać do niej 1. Ponadto, Abaddon, będąc w walce wręcz, może powtórzyć wszystkie nieudane rzuty na zranienie.

**Abaddon posiada +K6 Ataków pochodzących od jego demonicznej broni.*



KHÂN ZDRAJCA

Podczas Oblężenia Pałacu Imperialnego, Khâm walczył na pierwszej linii frontu. Gdy Horus padł, Khâm leżał już na stosie trupów, skrwawiony i straszliwie poraniony. Bracia z Pożeraczy Światów zabrali jego bezwładne ciało i przebili się do swoich okrętów. Kiedy dotarli na pokład, odkryli, że dzięki jakiemuś cudowi Mrocznych Mocy, Khâm wciąż żył. Nikt nie wie, czy to Khome powołał swojego Czempiona - Berserker'a z powrotem na ten świat, czy nieustraszony duch Khâma był zwyczajnie zbyt uparty, by opuścić ciało.

Khârn zyskał przydomek Zdrajca podczas incydentu na demonicznej planecie Skalathrax. Pożeracze Światów potrzebowali jeszcze tylko jednego zwycięstwa przeciwko wojownikom Fulgrima, by zająć planetę w imię Khorna. Koniecznym było, by rozstrzygnąć bitwę jak najszybciej, nim nadejdzie długiej, lodowatej nocy uśmierci zarówno zwycięzców, jak i pokonanych. Ale Pożeracze Światów nie byli w stanie posunąć się ani o metr. Niszczycielska broń dźwiękowa pozwalała Dzieciom Imperatora odpierać atak za atakiem. Khârn przeklął opieszałość swoich braci i wyraził swą pogardę, chwytając miotacz ognia i podpalając kilka najbliższych budynków. Zabił tych, którzy próbowali go powstrzymać, i wyruszył w mrok, a wężowy język jego miotacza raz za razem wysuwał się, aż płomienie pochłonęły całe miasto. Khârn kroczył wśród chaosu i zamętu, mordując każdego, kogo napotkał - nieważne, czy był to wróg, czy sojusznik. Wkrótce anarchia opanowała cały Legion Pożeraczy Światów, który rozpadł się wtedy bezpowrotnie na setki małych band. Od tego krwawego dnia Khârn jest najzariłszym z wyznawców Khorna. Żyje tylko po to, by zabijać w imię Pana Czaszek.

	WW	ZS	S	Wt	Zw	I	A	ZP	Och
Khân	7	5	5	4	3	5	5	10	3+

Ekwipunek bojowy

Khârn posiada: pancerz szturmowy, pistolet plazmowy, granaty przeciwpancerne i odłamkowe, Dziecię Posoki, Symbol Indywidualny oraz Piętno Khorna (premia uwzględniona w zestawie charakterystyk).

Zasady specjalne

**Bohater Niezależny, Nieustraszony, Specjalna
Ochrona 5+, Szaleńczy Atak.**

Dziecię Posoki. Potężny i starożytny topór łańcuchowy Khârna jest artefaktem pamiętającym czasy Wielkiej Krucjaty. Jego zęby osadzone na potężnym obuchu zostały wyrwane z paszcz mikowych smoków na Luther McIntyre, natomiast stylisko wykonane jest z adamantynu. Ataki Khârna w walce wręcz zawsze trafiają na 2+. Dziecię Posoki traktowane jest jako broń energetyczna, a ponadto dodaje dodatkowe K6 podczas rzutów na przebicie pancerza pojazdu.

Zdradca. Wpadłszy w berserkerskim szału, Khârn może zaatakować każdego, kto znajdzie się w jego pobliżu bez znaczenia czy jest to przeciwnik, czy sojusznik! Każdy rzut na trafienie w walce wręcz równy 1 oznacza, że Khârn trafił sojusznika. Wykonaj te trafienia przeciwko losowej zaprzyjaźnionej jednostce zaangażowanej w to samo starcie wręcz, tak jakby została ona trafiona przez przeciwnika, ale zgodnie z zestawem charakterystyk i broni Khârna. Jeśli w danym starciu wręcz nie ma takich jednostek, to te ataki po prostu nie trafiają.

Błogosławieństwo Krwawego Boga. Khârn jest niewrażliwy na efekty mocy psionicznych, a broń psioniczna użyta przeciwko niemu traktowana jest jako broń energetyczna.



NIECHAJ SPŁYNIE KREW...

- Artyleria na zboczu, Bracie Rzeźniku! – warknął Horkal przez wokalizer swojego pancerza szturmowego. Kolejny pocisk, jakby dla dodania wagi jego słowom, wybuchł na dachu na wpół zburzonej katedry i Pożeraczy Światów obsypał deszcz tynku i gruzu.

- Oddziały przeciwnika w konsulacie, siedemdziesiąt metrów, północny wschód. – dodał Thiron, wyglądając zza stłuczonego witraża, po lewej stronie zaryglowanych drzwi. Płatki białej i niebieskiej farby z tuszczącego się fresku nad ich głowami opadały powoli na czerwone pancerze Berserkerów.

Brat Rzeźnik Mandathrax i jego drużyna zostali przygwożdżeni ogniem wroga. Od ponad pół godziny bronili się w katedrze. Zostało ich już tylko pięciu, po nierozważnej próbie wyrwania się z potrzasku, podczas której czterestu członków bandy padło pod ostrzałem z broni ciężkiej. Mandathrax podjął decyzję.



- Kiedy spadnie następny pocisk, szarżujemy, zanim przeładują działą. – rozkazał. – Trzymajcie się razem, zdejmijcie obserwatorów i wyślijcie ich dusze do Khorna. Potem zemścimy się na tych żalosnych Gwardzistach.

Berserkerzy wydali z siebie serię pomruków i okrzyków aprobaty. Czekali, stłoczeni za ciężkimi, drewnianymi drzwiami. Mandathrax wysunął ciężką żelazną sztabę i odrzucił ją na bok.

- Czekać. – powiedział ostrzegawczym tonem, czując, jak w jego braciach wzbiera żądza krwi, jak pragną wyrwać się z niepokojącego, uświęconego budynku.

Czekali niecierpliwie przez całe wieki. Mandathrax zerknął na chronometr w hełmie – pięć minut od ostatniego wystrzału.

- Koniec amunicji? – zasugerował Horkal, również zdając sobie sprawę, ile minęło już czasu.

- Zabić wszystkich! – zaryczał Mandathrax, wyważając drzwi ramieniem i rzucając się naprzód. Uniósł pistolet boltowy, oczekując, że w mgnieniu oka dostanie laserową salwą, ale nic się nie stało.

Dziedziniec za drzwiami katedry był opuszczony, nie licząc stosów zwłok i kałuż krwi. Ciężki dym unosił się znad skalnego urwiska na północy, z którego wcześniej siły Imperium prowadziły ostrzał.

- Imponujące. – mruknął Thiron, podczas gdy pozostali ruszyli przez dziedziniec w rozsypce, badając pobożowisko.

KREW DLA KRWAWEGO BOGA!

Grzmiący wrzask zabrzmiał równie mocno w umysłach Berserkerów, co w autozmysłach ich pancerzy. Mandathrax obrócił się i ujrzał wybiegającą zza rogu postać odzianą w czerwony pancerz. Postać nie do pomylenia z żadną inną. Z jej pancerza zwisały pokrwawione łańcuchy. W jednej dłoni dzierżyła olbrzymi topór łańcuchowy o lśniących zębach, w drugiej – dymiący pistolet plazmowy.

- Chroń nas, Khornie. – szepnął Horkal.

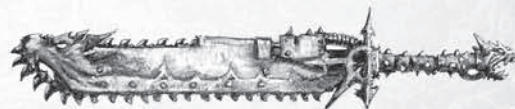
- Khâm! – krzyknął Mandathrax, ale było już za późno.

Topór łańcuchowy przeciął najpierw hełm Urkana. Połowa jego głowy odleciała na bok, wirując i przyskając naokoło krwią. Khâm wystrzelił z pistoletu i rozpalony pocisk przebił się przez klatkę piersiową Thirona, rzucając go daleko w tył, wprost na stopnie katedry.

Khâm przeskoczył zwinnie nad trupem Urkana, bez trudu zszedł z drogi łańcuchowemu ostrzu Joratha i odciął mu ramię Dziecięciem Posoki, jakby od niechcenia. Idąc za ciosem, Khâm obrócił się i grzmotnął Joratha kłbą pistoletu prosto w twarz, druzgocząc hełm i z chrupnięciem odrzucając jego głowę do tyłu. Khâm ciął z góry i rozplątał Berserkera na pół.

Pociski z pistoletu Horkala zaiskrzyły się i zgasły, gdy spadły na pancerz Zdrajcy, pozostawiając w krwawoczerwonym ceramicie niewielkie kraterki. Khâm odrzucił na bok przegrzany pistolet. Złapał jedną z nóg Joratha i rzucił w Horkala dolną połową zabitego Berserkera. Nim Horkal zdążył się pozbierać, Khâm dopadł go, tnąc z dołu Dziecięciem Posoki. Topór wbił się w pancerz Horkala w okolicy krocza i zatrzymał się w połowie klatki piersiowej. Z zabitego Berserkera trysnęła fontanna krwi, gdy Khâm jednym szarpnięciem wyrwał topór.

Brat Rzeźnik wiedział, że nadszedł jego koniec. Pozwolił, by ramiona opadły mu wzdłuż boków i odgiął głowę do tyłu, aby odsłonić szyję.



- Przyjmij tę skromną ofiarę, Panie Czaszek. – powiedział Mandathrax w chwilę przed tym, jak topór łańcuchowy jednym płynnym ruchem przeciął jego szyję. Odrąbana głowa odtoczyła się ze stukotem.

Khâm schylił się, by podnieść pistolet, a potem ruszył dalej, szukając nowych ofiar dla Khorna i wywrzaskując hymny pochwalne.

CZASZKI DLA TRONU CZASZEK!

AHRIMAN

WYGNANIEC Z TYSIĄCA SYNÓW

Gdy Wielka Krucjata miała się ku końcowi, Magnus Czerwony zakończył prace nad monumentalnym dziełem pełnym czarnoksiężskiej wiedzy - Księgą Magnusa, zwaną też czasem Księgą Tysiąca Synów. Jest ona pełna tajemnej wiedzy, zdobytej przez Magnusa we wszystkich zakątkach galaktyki. Ahriman, jako Wielki Kronikarz, miał za zadanie strzec owej księgi na Prospero, planecie Tysiąca Synów. Podczas Wielkiej Krucjaty, tak jak jego Patriarcha oświecony był obsesją poznawania coraz to nowych, magicznych tajemnic. W swoich poszukiwaniach natknął się na odizolowane kultury, w których magia, gdy zawiodły maszyny, stała się spoiwem i narzędziem władzy. Ahriman nieustannie studiował też

Księgę Magnusa i badał jej sekrety. W miarę, jak pojmował subtelne niuanse magii, odkrywane przez tysiąclecia przez nielicznych mędrców, jego moc stopniowo rosła. Tak jak cały jego Legion, Ahriman wierzył, że moc Osnowy da się zaprząć do służby ludzkości. Tylko słabości ciała i ducha nie pozwalały zwykłym ludziom zapanować nad tą energią.

Z czasem najpotężniejsi i najbardziej wpływowi członkowie Legionu zaczęli myśleć o sobie jako o Czarnoksiężnikach. Zamiast walczyć w nieustannie wszczynanych przez Imperatora wojnach, poświęcali coraz więcej czasu na badanie mistycznych sekretów wszechświata. Wiedząc, że żaden człowiek - czy to najpodlejszy żebrak, czy najpotężniejszy z Patriarchów - nie jest w stanie w nieskończoność opierać się pokusom Chaosu, gdy raz zakosztuje jego mocy, Imperator rozkazał Kosmicznym Wilkom zaatakować Prospero. Delikatne, prastare wieże zostały zdruzgotane przez ostrzał z orbity, a biblioteki pełne nieprzebranych bogactw utonęły w ognistej ulewie.

Legion, oszołomiony siłą tego niespodziewanego ataku, ocalał, co tylko się dało i uciekł. Czarnoksiężnicy przywołali do pomocy magiczne osłony, a potem, na pokładzie nielicznych okrętów, które ocalały z pogromu, przebili się przez blokadę Wilków, by szukać azylu u Horusa. Tak oto Tysiąc Synów zdecydowało o swym przeznaczeniu.

**„Wiedza to potęga, a zdobywszy klucz do
Czarnej Biblioteki, posiadę ją całą.”**

Ahriman z Tysiąca Synów

Dopiero po klęsce Horusa Tysiąc Synów odczuło na sobie pozostałe aspekty patronatu Tzeentcha. Pierwszymi widocznymi znakami jego obecności były groteskowe mutacje, które pojawiły się wśród braci-wojowników. Magnus milczał, a Ahriman był pierwszym z Czarnoksiężników, którzy podnieśli alarm. Ich strach przemienił się w paraliżującą zgrozę, kiedy mutacje dotknęły niektórych spośród nich. Nie udało im się zawiązać nad mocą Chaosu - to Chaos rozciągał swą władzę nad nimi.

Ahriman przysięgł, że nie pozwoli, by ścieżka do mądrości, którą kroczyli, powiodła ich do obłędu i zwyrodnienia. W mrocznych komnatach nowego miasta Tysiąca Synów Ahriman począł badać Księgę Magnusa z rozpaczliwym zapałem, szukając sposobu, by zapobiec dalszej degeneracji Legionu. W końcu udało mu się przygotować Pieczęć Ahrimana, zaklęcie tak potężne, że miało uwolnić moce, nad którymi nie mógłby zapanować samodzielnie. Utworzył więc tajne konklawe najpotężniejszych Czarnoksiężników, którzy oparli się mutacjom, ale wiedział, że nawet ich połączone moce mogą nie wystarczyć, by pokierować zaklęciem tak, jak planował. Ahriman sądził, że warto ryzykować - gdyby się udało, wielkie zaklęcie na wieczność uwolniłoby Tysiąc Synów od skazy mutacji.

Łoża Czarnoksiężników z początku uznała plan Ahrimana za tak niebezpieczny, że odmówiła mu pomocy. Ale gdy Magnus doznał wyniesienia w szeregi Demonicznych Książąt, stało się jasne, że z Legionu znikają

ostatnie ślady człowieczeństwa. W końcu magowie zgodzili się połączyć swe moce i Planetę Czarnoksiężników spowił energetyczny kataklizm.

Powiada się, że nawet demony umykały przed ryczącym cyklonem magii, który Ahriman uwolnił nad planetą. Trzeszczące chmury wielobarwnej energii opadły z nieba i zamknęły wielkie, srebrzyste wieże Tysiąca Synów w swych objęciach. Rozdwojone błyskawice, błękitne i żółte, spadały na każdego spośród zmutowanych Kosmicznych Marines. Żaden nie umknął. Żadna czarnoksiężska zasłona ani fizyczny pancerz nie mogły oprzeć się rozszalałej, dzikiej mocy. Burza magii szalała przez nieskończenie długą noc, która mogła trwać dni lub wieki, aż wreszcie sam Magnus użył swych nieziemskich mocy, by ją zakończyć.

Stało się jasnym, iż Pieczęć Ahrimana przeszła najśmielsze oczekiwania Czarnoksiężników i poniosła straszną porażkę. Wszyscy bracia-wojownicy o znikomych lub nieistniejących mocach magicznych obrócili się w proch wewnątrz swych pancerzy, choć ich dusze w pewien sposób przetrwały i wciąż żyją w ceramitowych skorupach. Choć wojownicy Zakonu zostali praktycznie wybici do nogi, Ahriman zadeklarował, że jest zadowolony z wyniku. Za straszną cenę udało mu się przecież powstrzymać fizyczną degradację Tysiąca Synów.

Choć Magnus wiedział, że wszystkie spiski i podstęp są jedynie trybikami w niepojętym planie Tzeentcha,

uznał, że spiskowców, którzy dopuścili się tego potwornego aktu na jego Legionie należy ukarać. Demoniczny Patriarcha wygnał Ahrimana i jego tajną lożę z Planety Czarnoksiężników. Skazał ich na wieczne błądzenie po Oku Terroru i innych, gorszych miejscach, w nieustannym poszukiwaniu zrozumienia tajemnic świata.

Przez tysiąclecia Ahriman zdołał zgromadzić niezliczone magiczne artefakty, prastare księgi, utalentowanych psioników i poznał wszystkie aspekty wiedzy i mocy czarnoksiężskiej. Choć jego kolekcja talizmanów, amuletów i ksiąg może śmiało konkurować ze skarbem Magnusa, Ahrimana wciąż popycha naprzód głód nowej wiedzy. Aby ją zdobyć, przypuszczał ataki na muzea i prywatne kolekcje antykwaryuszy.

W wielu wypadkach magiczne artefakty zdobywane są przez lokalne kulty Chaosu, a Ahriman zwyczajnie przybywa, by je zabrać, werbując przy okazji wszystkich utalentowanych kultystów, którzy mogą stać się obiecującymi adeptami. Często przewodzący kultowi Mag jest nieprzyjemnie zaskoczony, gdy orientuje się, że wysiłki, by przywołać na pomoc Tysiąc Synów, kończą się utratą przez kult najcenniejszych skarbów i najzdolniejszych nowicjuszy! W ostatnich latach Ahriman przeznaczył całą swą energię na jedno zadanie - odnalezienie mitycznej Czarnej Biblioteki eldarskich Arlekinów; pragnął zrabować z niej legendarne księgi, zawierające sekrety Chaosu.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Ekwipunek bojowy

Ahriman posiada: pancerz szturmowy, pistolet boltowy, granaty przeciwpancerne i odłamkowe, Symbol Indywidualny, Czarny Kostur Ahrimana oraz Piętno Tzeentcha.

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, Nieustraszony, Specjalna Ochrona 4+ (uwzględniono Piętno Tzeentcha).

Mistrz Czarnoksiężstwa. Przez stulecia moc Ahrimana urosła na tyle, że jego wiedza na temat Mrocznych Sztuk porównywalna jest z tą, którą posiadają Większe Demony jego patrona. Ahriman posiada następujące moce psioniczne: Pocisk Zagłady, Czas Osnowy, Wiatr Chaosu, Dar Chaosu oraz Pocisk Przemiany.

Czarny Kostur Ahrimana. Czarny Kostur, to potężny artefakt skupiający psioniczną energię. Traktowany jest jako broń psioniczna, a ponadto pozwala Ahrimanowi na wykonanie do trzech testów Psionicznych na turę (jeden z nich może być związany ze specjalną cechą broni psionicznej). Dzięki niemu Ahriman może też w danej fazie Strzelania użyć kilku mocy, które traktowane są jako strzelanie z broni (na cel wszystkich tych mocy musi jednak wybrać tę samą jednostkę).

Amunicja „Inferno”. Strzały z pistoletu boltowego Ahrimana posiadają PP 3 zamiast standardowych 5.

ATENEUM KALLIMAKUSA

Podczas Wielkiej Krucjaty Legionom Kosmicznych Marines towarzyszyli skrybowie zwani Spamiętywaczami. Ich zadaniem było spisywanie chwalebnych czynów Kosmicznych Marines. Jednym ze Spamiętywaczy Tysiąca Synów był Kallimakus, który podążał za Magnusem i jego wojownikami przez dziesiątki stref wojennych. Gdy nadeszła Herezja, Kallimakus zdał sobie sprawę, że jego zapiski są kolekcją mistycznych obrzędów. W lęku o swoje bezpieczeństwo umknął z Prospero, zabierając ze sobą swe dzieła. Gdy Kosmiczne Wilki zniszczyły tę planetę, nikt nawet nie pomyślał o zaginionym Spamiętywaczu. Dopiero po rzuceniu Pieczęci i wygnaniu przez Magnusa Ahriman przypomniał sobie o zapiskach Kallimakusa. Przez tysiąc sześćset lat Ahriman poszukiwał ksiąg Spamiętywacza. Odnalazł je wreszcie na planecie Appollonia. Przez półtora tysiąclecia, które upłynęło od ucieczki Kallimakusa, wokół ksiąg powstał zakon kapłanów i sekta fanatycznych strażników. Biblioteka dzieł, zwana Ateneum Kallimakusa, mieściła się w olbrzymiej cytadeli. Pod twierdzą, w krypcie o ścianach pokrytych runami ochronnymi, wśród czarnoksiężskich ogni, spoczywały prastare woluminy. Gdy Ahriman stanął na czele ofensywy Tysiąca Synów, by zdobyć księgi, opiekunowie Ateneum walczyli z niezłomną determinacją, nawet jeśli brakowało im wyszkolenia. Ahriman, z pomocą swych nieustraszonych i zabójczych wojowników, wreszcie zatriumfował, choć potrzebował aż miesięcznego oblężenia, by dopiąć swego. Czarnoksiężnik złupił zapiski Kallimakusa i spalił całą bibliotekę, by nikt prócz niego nie poznał jej tajemnic.

FABIUS ZGORZKNIAŁY

Fabius Zgorzkniały podróżował po galaktyce więcej, niż jakikolwiek inny Lord Zdradzieckich Legionów. Na Dimmamarze znany jest jako Arcychemator, na Arden IX i w układzie Bray zwą go Skórozdziercą, dla udreńczonych plemion zamieszkujących spustoszone mołochy Paramaru V jest Wielkim Klonatorem. Sam nazywa siebie „Praprzodkiem”, gdyż utrzymuje, że poznał sekrety procesu, poprzez który Imperator stworzył Patriarchów i pierwszych Kosmicznych Marines.

Alchemiczna wiedza Fabiusa i jego wprawa w manipulacji genetycznej znane są dobrze na każdej planecie, którą odwiedził, gdyż gdziekolwiek nie uda się jego flota, pozostawia za sobą ślad plugawych odmieńców i wynaturzonych stworów. Odkąd te praktyki związane z zanieczyszczaniem genetycznej puli ludzkości wyszły na jaw, jego imię stało się wśród Adeptus Terra najgorszym z przekleństw. A powody są nie byle jakie, ponieważ wojska Imperium odnajdują na niegdyś cywilizowanych planetach obdarto hordy upodlonych, zezwierzęconych bestii. Wybija się całe populacje, by nie dopuścić do rozprzestrzeniania się wytworów Fabiusa Zgorzkniałego.



Fabius jest renegatem nawet w odniesieniu do swojego macierzystego Legionu. Podczas Herezji zajmował pozycję Komandora Porucznika w Dzieciach Imperatora. Prawdopodobnie to w czasie wyuzdanych ekscesów Dzieci Imperatora podczas ataku na Ziemię Fabius wkroczył na mroczną ścieżkę, która spowodowała takie cierpienie na całej planecie. Z pewnością przodował w eksperymentach na jeńcach, których potrafił katować całymi tygodniami. Ale nawet podczas niezliczonych hekatomb Herezji nie fascynowała go śmierć, ale życie. Fabius pomógł Dzieciom Imperatora osunąć się głębiej w objęcia Slaanesh, zmieniając wewnętrzną chemię ich mózgów, by jeszcze bardziej wyostriżyć zmysły i łącząc ośrodki rozkoszy bezpośrednio z receptorami, żeby każdy bodziec dawał niewypowiedzianą rozkosz.

Fabius opuścił Ziemię przed upadkiem Horusa, w towarzystwie gwardii zmodyfikowanych żołnierzy. Przemieszczał się po całym szarpanym wojną Imperium, oferując swoje usługi dowódcom buntowników w zamian za więźniów, próbki genetyczne i starożytne technologie. Wielu ambitnych watażków pożarowało dnia, w którym pozwolili Fabiusowi eksperymentować na ich armiach, nim jego akty ludobójstwa i inne straszliwe zbrodnie odstraszyły od niego nawet najbardziej szalonych tyranów. Tak samo, jak większość niedobitków po Herezji Horusa, Fabius zdryfował w końcu do Oka Terroru.

Tutaj odnalazł Zdradzieckie Legiony, skłócone ze sobą i zaangażowane w niezliczone konflikty. Fabius Zgorzkniały, wieczny oportunistą, zaoferował swoje usługi temu, kto najwięcej zapłaci, obiecując skonfliktowanym Czempionom remedium na ich problemy. Pewnego dnia statek Fabiusa, przemierzając się między planetami, został złapany w studnię grawitacyjną jednego z demonicznych światów - starej planety, niegdyś siedziby starożytnego imperium Eldarów. Była to ojczyzna najlepszych i najbystrzejszych spośród Eldarów, teraz stała się miejscem pełnym wstrętnych, pełzających cieni. To właśnie tutaj Fabius Zgorzkniały znalazł swój nowy dom.

Większość jego eksperymentów kończy się śmiercią lub tak straszliwym kalectwem, że ofiary błagają tylko o śmierć. Jednak w niektórych bitwach Kosmiczni Marines Imperatora napotykali silny opór twardego oddziału genetycznie zmodyfikowanych ludzi o iście diabelskiej sile i bystrości. Te przemienione obiekty eksperymentów Fabiusa cechują się niezwykłą szybkością, inteligencją i siłą wielokrotnie przekraczającymi ludzkie normy. To wytwory, z których jest najbardziej dumny: Nowy Człowiek, szczytowe osiągnięcie jego plugawej sztuki.

Stworzenia te mają zapisane w genach wszystkie najgorsze wady ludzkości, pożenione z ambicją tyrańską i ciałami najlepszych wojowników. Fabius Zgorzkniały chciałby, by jego stwory rozprzestrzeniły się po galaktyce, stając na czele powstań i odbierając władzę Imperialnym Dowódcom. Nawet Inkwizycja nie ma pojęcia, ile z tych stworów uciekło i krąży po galaktyce, ale wiadomo, że są niemal nie do wytopienia, póki nieunikniona psychoza nie wpędzi ich w niepohamowany szal zabijania. Nic dziwnego zatem, że mając pod swoją komendą takich wojowników, Fabius Zgorzkniały uważany jest za jedno z największych zagrożeń dla stabilności Imperium.

„Człowiek, poświęciwszy swe życie na dobre uczynki i czynienie dobra, umrze zapomniany i bez słowa podzięki. Jeśli wykorzysta swój geniusz niosąc niedolę i śmierć miliardom, jego imię echem rozbrzmiewać będzie przez milenia. Niesława jest lepsza niż zapomnienie.”

Fabius Zgorzkniały podczas Profanacji Kanzuz IX

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Fabius Zgorzkniały	5	4	5	4	3	4	5	10	3+

Ekwipunek bojowy

Fabius posiada: pancerz szturmowy, Różdżkę Udręki, igłowiec Xyclos, pistolet boltowy, granaty przeciwpancerne i odłamkowe oraz Chirurgeon.

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, Nieustraszony.

Chirurgeon. Jest to na wpół magiczne, na wpół mechaniczne urządzenie, przytwierdzone do kręgosłupa Fabiusa, o wyglądzie pajęczych odnóży wystających ponad ramiona właściciela. Jego zadanie polega na pompowaniu do krwioobiegu życiodajnej substancji przesiąkniętej nieśmiertelnymi mocami Osnowy. W grze oznacza to, że Fabius posiada dwa dodatkowe Ataki, a jego Siła zwiększona jest o 1 (uwzględniono to w zestawie charakterystyk). Ponadto podlega zasadzie Nie Czuje Bólu.

Igłowiec Xyclos. Jest to broń strzelająca igłami z zabójczą trucizną, atakującą układ krwionośny ofiary. Posiada następujący zestaw cech:

Zasięg: 18" Siła: n/d PP: 6 Szturmowa 3

Broń nie posiada cechy Siła, ale zawsze rani, kiedy na K6 wypadnie 2+.

Różdżka Udręki. Różdżka Udręki to przedmiot demonicznego pochodzenia, który wzmacnia najdrobniejsze mrowienie, zamieniając je w przerażający agonalny ból. Różdżka Udręki jest bronią do walki wręcz. Każdy model, który zostanie nią trafiony i straci przynajmniej jeden punkt Żywotności, zostaje natychmiast trafiony falą śmiertelnego bólu i należy względem niego zastosować zasadę Natychmiastowa Śmierć, bez względu na jego Wytrzymałość.

Ulepszeni Wojownicy. Jeśli weźmiesz Fabiusa Zgorzkniałego do armii, to, dzięki genetycznym manipulacjom i narkotynom, może on ulepszyć niektórych z wojowników. Ponosząc koszt +3 pkt. na model, procesowi ulepszenia można poddać dowolną liczbę drużyn Kosmicznych Marines Chaosu. Fabius podejmuje próbę poprawy sprawności bojowej swoich wojowników, jednak nie zawsze osiąga pożądany efekt. Na początku bitwy, po tym jak obie strony rozstawią swoje jednostki, ale zanim rozpocznie się pierwsza tura, rzuć K6 dla każdego ulepszanego oddziału i wynik porównaj z tabelą obok.



TABELA ULEPSZONYCH WOJOWNIKÓW

K6 WYNIK

- 1 Szał Berserkera!** Opanowani bestialską furią wojownicy atakują się nawzajem. Wykonaj rzut na Pancerz dla każdego wojownika i usuń tych, którym rzut się nie powiedzie. Pozostali przy życiu do końca bitwy posiadali będą zasadę Nieustraszeni oraz premię +1 do Siły.
- 2-5 Ustabilizowana Mutacja.** Eksperymenty Fabiusa powiodły się (tym razem) i ulepszeni wojownicy do końca bitwy posiadali będą zasadę Nieustraszeni oraz premię +1 do Siły.
- 6 Potwory.** Zdolności każdego wojownika na pewien czas zwiększyły się do niebotycznych rozmiarów. Do końca gry wojownicy posiadają zasadę Nieustraszeni oraz premię +2 do Siły. Niestety, Ulepszeni Wojownicy nie wytrzymują długo takich zmian. Na końcu każdej tury właściciela drużyny należy usunąć z gry jeden z jej modeli (wyboru dokonuje właściciel).

LUCIUS ODWIECZNY

Wiele tysięcy temu Lucius był Kosmicznym Marine z Legionu Dzieci Imperatora, podążającym za swym Patriarchą, Fulgrimem po całej galaktyce w imię Imperatora. Dowodził jego osobistą gwardią Szturmowych Marines z takim żarem i wprawą, że Fulgrim wyniósł go do rangi Lorda Dowódcy. Uznając wszelkie doświadczenia niezwiązane z walką za niegodne, Lucius z dumą obnosił się ze swoimi licznymi bliznami. Z czasem ból w jego umyśle zlał się z sukcesem.

Gdy Dzieci Imperatora zostały wysłane, by powstrzymać bunt Horusa, Lucius wyciął sobie na twarzy, głowie i klatce piersiowej głębokie linie, układające się w skomplikowane wzory, łączące się ze starymi bliznami i deformujące rysy. Jego niemal nieustanne biczowanie się było przez braci uważane za oznakę godnego pochwały oddania i olbrzymiej wiary. Prawda była jednak o wiele mroczniejsza.

Lucius nie przestawał wyróżniać się w służbie Patriarchy nawet wtedy, gdy Legion zaczął odawać cześć Chaosowi. Walczył z niewiarygodną wprawą i szybkością w turniejach gladiatorów organizowanych przez Fulgrima, gdy Legion nie mógł rozpuścić piekła na jakiejś niewinnej planecie. Był jak żywioł - niestrudzony i niepokonany. Lucius spotkał równego sobie wojownika dopiero wówczas, gdy stanął naprzeciw okrytego złą sławą Lorda Dowódcy Cyriusa. Śmierć Luciusa, powolna i niewyobra-

żalnie bolesna, była dla niego samego doświadczeniem kosmicznej rozkoszy. Slaanesh nie zamierzał pozwolić, by tak obiecujący podopieczny wymknął się mu do krainy umarłych. W ciągu następnych kilku tygodni kunsztowny pancerz, który nosił Cyrius, zaczął się powoli przeistaczać. Włosy Cyriusa wypadały całymi garściami, a pod jego mięśniami pojawiły się ciemne linie, powoli wychodzące na powierzchnię skóry w postaci labiryntu blizn. Wkrótce przemiana była kompletna - pozostał już tylko Lucius i wijąca się, wrzeszcząca twarz Cyriusa, na wieczność wtopiona w jego pancerz.

Tak oto Lucius nadal kroczy po galaktyce jako arogancki, sadystyczny, nieśmiertelny rzeźnik. Jeśli ktoś go zabije, to zanim zdąży się nacieszyć sukcesem, zacznie się zamieniać w Luciusa - powoli i boleśnie.

Pancerz, który nosi Lucius, porusza się i wiję od uwięzionych w nim, zawodzących resztek dusz nieszczęśników, których pochłoniął. Właścicielowi sprawia to niezmierną satysfakcję. Lucius jest wręcz niewiarygodnie wyszkolony i wprawny w używaniu swych ulubionych broni, zdobionej szablami i opętanego przez demona bicia, które zakosztowały krwi czempionów i królów z każdego zakątka galaktyki. Przewodzi swoim hufcom z nienaturalną charyzmą i całkowitą pewnością siebie, przyjmując śmierć z taką samą namiętnością, z jaką rozdaje ją wrogom.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Lucius	7	5	4	4	3	6	3	10	3+

Ekwipunek bojowy

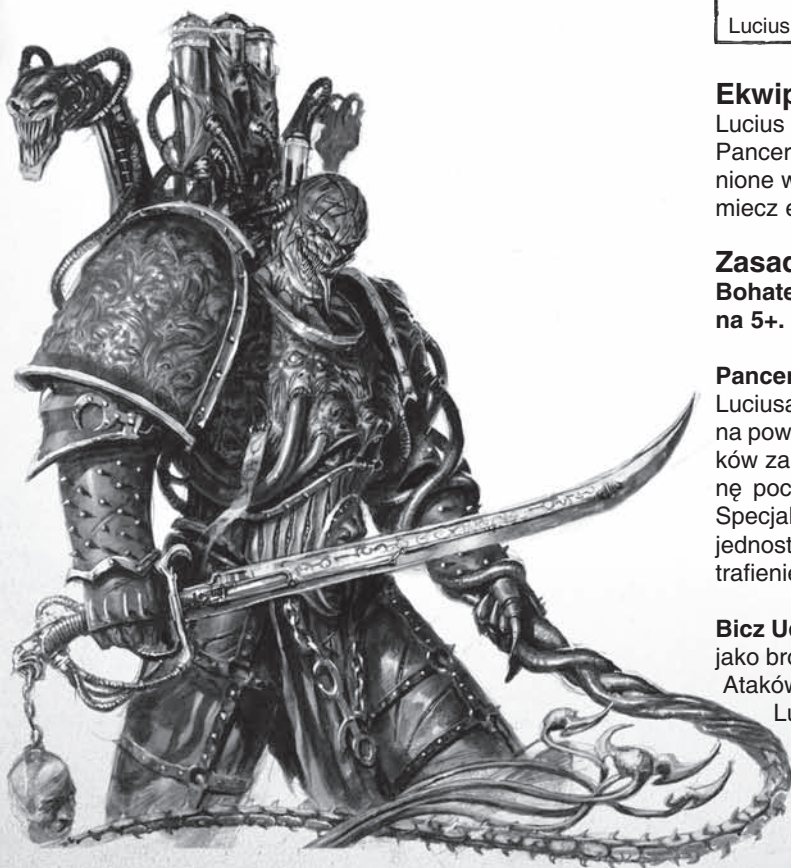
Lucius posiada: granaty przeciwpancerne i odłamkowe, Pancerz Kwilących Dusz, Piętno Slaanesh (uwzględnione w zestawie charakterystyk), Symbol Indywidualny, miecz energetyczny, Bicz Udręki oraz syrenę zagłady.

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, Nieustraszony, Specjalna Ochrona 5+.

Pancerz Kwilących Dusz. Pancerz używany przez Luciusa od niezliczonych tysięcy to barokowa ohyda, na powierzchni której wiją się kwilące dusze nieszczęśników zabitych przez właściciela. Za każdy rzut na Ochronę pochodzący od pancerza szturmowego lub rzut na Specjalną Ochronę, który Lucius wykona w walce wręcz, jednostka, która zadała tę ranę, natychmiast otrzymuje trafienie z Siłą 4, anulujące rzuty na Pancerz.

Bicz Udręki. Ten wijący się bicz Chaosu traktowany jest jako broń do walki wręcz, a ponadto zmniejsza o 1 liczbę Ataków każdego modelu, z którym styka się podstawką Lucius (do minimalnie 1).



TYPHUS

NOSICIEL ROJU NISZCZYCIELA

Spośród wszystkich dowódców flot zarazy Typhus budzi największy lęk. Ze swego pradawnego okrętu, „Terminus Est”, poprowadzi on niezliczone ataki na Imperium, szerząc zarazę i cierpienie na dziesiątkach planet.

Nie da się zaprzeczyć, że Typhus otrzymał prawdziwe błogosławieństwo Nurgla. Gdy Gwardia Śmierci została uwięziona w Osnowie w bezwładnych okrętach i umierała od plagi zwanej Niszczycielem, Typhus był jedynym członkiem załogi „Terminus Est”, który pozostał przy życiu. Nie umarł od złośliwej choroby, która powalała jego towarzyszy, ale wchłonął w siebie jej moc. Jego ciało stało się naczyniem ostatecznego zepsucia - spuściło, organy wewnętrzne rozdzieliły się i zaczęły pulsować od ohydnej energii. Skóra i pancerz stopiły się w jedno i wyrosły zeń obrzydliwe, kominowate narośle, wypływające z siebie trujące wyziewy. Typhus stał się Nosicielem Roju Niszczyciela.

Gdy Mortarion i Gwardia Śmierci osiadła na skażonej planecie, część Legionu odcięła się od Patriarchy. Typhus pozostał na „Terminus Est” i zwerbował nową załogę. Przyłączyło się do niego kilku innych kapitanów i flota zarazy Typhusa wyruszyła na poszukiwanie swego losu.

Od dziesięciu tysięcy lat jest ona niczym uporczywa plaga, która nieustannie prześladowa imperialne planety i szlaki transportowe wokół Oka Terroru. Typhus zakaził zgnilizną Nurgla planety Carandinis VII i Protheus, był odpowiedzialny za pandemię na Globie Jonaha, przy pomocy czerwonej biegunki położył trupem połowę ludności Florins i zabił niezliczone miliony plagą Niszczyciel. W ostatnich latach często widywano flotę Typhusa w okolicy Wrót Cadiańskich.

Śladem floty zarazy podąża plaga zombie. Jej ofiary konają długo i w męczarniach, ale ich cierpienie na tym się nie kończy. Ci, którzy umrą na tą zrodzoną w Osnowie chorobę, wkrótce zmartwychwstają jako zombie, ukąszeniami rozsiewający dalej zarazę. Plaga zombie, jak ohydna plama rozprzestrzeniająca się wśród gwiazd, dociera do kolejnych układów gwiazdnych na pokładach floty Typhusa, a gdy już zdomowi się na planecie, jest niemal nie do powstrzymania. Od choroby padły już miliony i powróciły jako nieumarli, a nim zostanie ona przezwyciężona, liczba ofiar sięgnie prawdopodobnie miliardów. Ale wówczas Typhus z pewnością będzie szykował już nowy, diaboliczny i śmiertelny plan.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Typhus	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2+

Ekwipunek bojowy

Typhus posiada: Piętno Nurgla (uwzględnione w zestawie charakterystyk), pancerz Terminatora, Symbol Indywidualny oraz Kosiarza.

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, Nieustraszony, Nie Czuje Bólu.

Herold Nurgla. Typhus jest psionikiem i posiada moce psioniczne: Wiatr Chaosu oraz Zgnilizna Nurgla. Dodatkowo, Typhus automatycznie zdaje wszystkie testy Psioniczne, które powinien wykonać używając tych dwóch mocy (oznacza to także, że nie zadziałają na niego efekty zasady Niebezpieczeństwa Osnowy).

Kosiarz. Kosiarz to gigantyczna kosa, która jest zarówno demoniczną bronią, jak i bronią psioniczną. Kosiarza należy traktować jako standardową demoniczną broń, ale dodatkowo każdy model zraniony nim, ale nie zabity, straci życie, jeśli Typhus zda test Psioniczny, zgodnie ze wszystkimi zasadami broni psionicznej. Typhus może wykonać ten test, nawet jeśli w tej samej turze użył już jednej ze swoich mocy psionicznych.

Rój Niszczyciela. Ciało Typhusa jest nosicielem przerażającej plagi, która przyjmuje formę roju insektów, wylewającego się z pęknięć i otworów wentylacyjnych pancerza. Typhusa traktuje się, jakby używał granatów rozkładu i granatów odłamkowych (patrz strona 38).



HURON CZARNE SERCE

MISTRZ CZEROWNYCH KORSARZY

Lufgt Huron, Mistrz Zakonu Astralnych Szponów, Tyran Badabu oraz Huron Czarne Serce, Mistrz Czerwonych Korsarzy, Władca Wiru Chaosu, Krwawy Łupieżca. Dwóch szalonych i żądnym władzy wrogów Imperium, a tak naprawdę - jedna i ta sama osoba. Huron został śmiertelnie ranny w wybuchu bomby termicznej pod koniec oblężenia Badabu, w trakcie walk toczonych we wnętrzu Pałacu Cierni. Członkowie Astralnych Szponów przysięgali do samej śmierci bronić Mistrza Zakonu i swego świata, ale kiedy zdali sobie sprawę, że Badab został utracony, przebili się przez imperialną blokadę na pokładach okrętów bojowych i uciekli. Oddalwszy się od systemu Badab, zanurzyli się w Wir Chaosu, by zgubić ścigające ich statki Imperium. W ten sposób dołączyli do obcych, renegatów i heretyków, dla których Wir Chaosu stanowi kryjówkę przed siłami wiernymi Imperatorowi.

Tyran jednak przeżył. Połowa jego ciała musiała być praktycznie w całości zrekonstruowana za pomocą bioniki. Zbrojmistrze i Konsyliarze długo przy nim czuwali, podczas gdy statek Astralnych Szponów wisiał w nieustannie przemierzających się chmurach gazu i pyłu wypełniających Wir Chaosu. Ósmego dnia Tyran przemówił, rozkazując swej flocie udać się na poszukiwanie nowego świata do podboju. Dwunastego dnia Huron powstał i znów przywdział swój pancerz. Jego fanatyczni zwolennicy uznali to wyzdrowienie za cud, lecz jeśli był nim naprawdę, to z całą pewnością był to cud o mrocznym pochodzeniu.

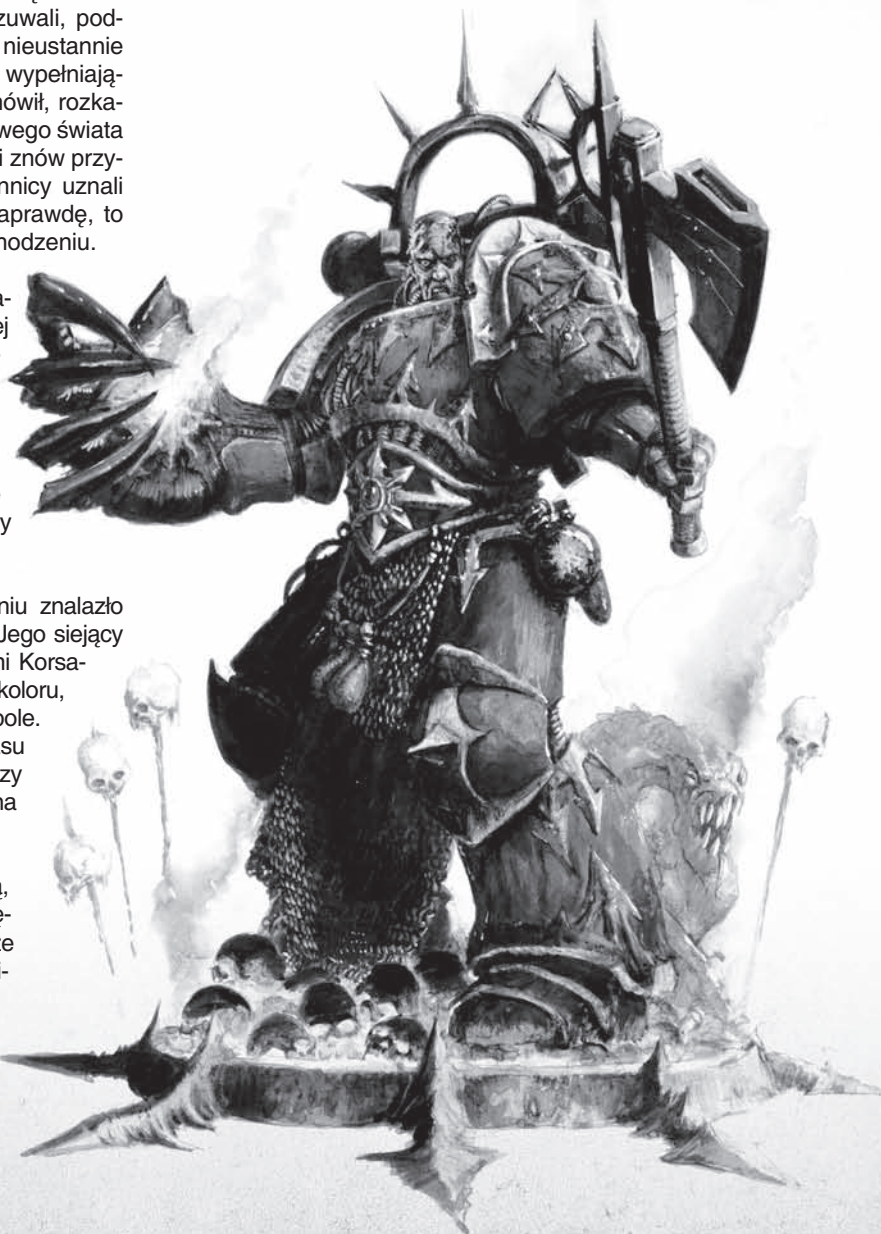
Ograniczone siły, jakimi dysponował Huron, okazały się wystarczające do opanowania pierwszej pirackiej twierdzy, na jaką natrafił. Przebywający w jej murach korsarze zostali w ciągu kilku godzin wymordowani. Ci, którzy ocaleli, przysięgli wierność Tyranowi i stali się jego niewolnikami. Narodził się Huron Czarne Serce. Mając pod swoją komendą większą liczbę statków i ludzi, znów mógł przystąpić do budowy imperium, które byłoby godne takiego władcy.

Huron był coraz potężniejszy, w jego władaniu znalazło się pirackie imperium heretyków i renegatów. Jego siejący strach Kosmiczni Marines stali się Czerwonymi Korsarzami, nazwanymi tak od krwistoczerwonego koloru, którym zamalowali swe imperialne herby i symbole. Huronowi bardzo się to spodobało i od tego czasu wszyscy zbuntowani Kosmiczni Marines, którzy się do niego przyłączyli, przyjmują ten kolor, na znak oddania zwierzchnikowi.

Czerwoni Korsarze wyrosli na siłę militarną, z którą należy się liczyć. W mijających dziesięcioleciach ich ataki stawały się coraz częstsze i brutalniejsze. Jednocześnie rósł niepokój Inkwizycji, związany z faktem znikania pojedynczych Kosmicznych Marines - a niejednokrotnie i całych drużyn - którzy objawiali się później w szeregach armii Hurona Czarne Serce.

W ostatnich latach statki transportowe przemieszczające się w pobliżu Wiru Chaosu zaczęły łączyć się w konwoje. Dziesiątki okrętów handlowych udających się w niebezpieczną podróż do światów takich jak Osada Morgana, Tarturga VI, Verkruz czy Zathatethus Olbrzymi, korzystają z eskorty zapewnianej przez Flotę Imperialną. W poważnym stopniu utrudniło to życie Hurona i jego piratów.

Atakujący Czerwoni Korsarze stali się dużo cierpliwsimi, biorąc na cel jakiegoś marudera lub wykorzystując moment, gdy inne zagrożenie odciąga od konwoju okręty Floty Imperialnej. Jeśli atakiem dowodzi osobiście Huron, Czerwoni Korsarze działają dużo zuchwalej. Słyną z tego, że atakują dobrze chronione konwoje, wykorzystując przewagę prędkości i siły ognia, by zdobyć łup, zanim eskorta zdąży zareagować. Dzięki temu Czerwoni Korsarze stają się coraz potężniejsi, a imię Hurona Czarne Serce w wielu sektorach wymawiane jest z bojaźnią.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Huron	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Ekwipunek bojowy

Huron posiada: pancerz szturmowy, broń energetyczną, granaty przeciwpancerne i odłamkowe, Symbol Indywidualny oraz Szpon Tyrana.

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, Nieustraszony, Specjalna Ochrona 5+.

Hamadrya. Huron posiada pupila nieznanego pochodzenia, którego nazywa Hamadrya. Bestia wygląda na wpół inteligentną i zawsze jest w jego pobliżu, siedząc mu na ramieniu lub skrywając się za nim, kiedy robi się niebezpiecznie. Stworzenie nigdy nie walczy ani w bezpośredni sposób nie próbuje pomóc swemu panu. Wygląda jednak na to, że posiada pewne moce psioniczne, z których Huron korzysta.

Hamadrya traktowana jest jako Chowaniec, z takim wyjątkiem, że dzięki niej Huron staje się psionikiem posiadającym moc psioniczną Czas Osnowy.

Szpon Tyrana. Szpon Tyrana to olbrzymie, bioniczne ramię, które zastąpiło biologiczną kończynę Hurona. Szpon jest rękawicą energetyczną, w którą wbudowany jest ciężki miotacz ognia.

PLUGAWY POSŁANIEC

Kosmiczni Marines Chaosu przemieszczają się w obrębie Osnowy nie tylko na pokładach należących do Zakonów i Legionów starożytnych okrętów wojennych, ale także za pomocą kosmicznych wraków. Kosmiczne wraki to potężne jednostki składające się z asteroid, wraków okrętów oraz innych szczątków, połączonych przez fale Osnowy w jedną, potężną strukturę. Większość z nich dryfuje, niesiona przez prądy i wiry. Czasami jednak Renegaci Chaosu uruchamiają starożytne silniki i korzystają z mocy Czarnoksiężników Chaosu, by w ten sposób kierować kosmiczne wraki ku wybranym celom.

Jednemu z najsłynniejszych kosmicznych wraków Inkwizycja nadała nazwę „Plugawego Posłańca”. „Plugawy Posłaniec” wykorzystywany jest w charakterze ruchomej bazy dla potężnego kontyngentu Kosmicznych Marines Chaosu, w którego skład w różnych momentach historii wchodził wojownicy Czarnego Legionu, Gwardii Śmierci, Synów Zemsty, Namaszczających Krwią oraz Marines Stosu. Po raz pierwszy pojawił się w tekście prośby o pomoc otrzymanej z systemu Cloras. Czarni Templariusze, którzy pojawili się na miejscu z opóźnieniem, bo po około czterech tygodniach, zastali straszny widok. System został spustoszony, a połowa jego populacji wzięta w niewolę.

Podobno „Plugawego Posłańca” dostrzeżono także pod koniec Wojny Gotyckiej, a także w Segmentum Solar, przed Złupieniem Garipedes, w czasie trwającej trzy stulecia schizmy zwanej Zmaganiem Strachu. Ostatnio Posłańca widziano wielokrotnie w pobliżu Wrót Cadiarńskich. Prawdopodobnie przyciągnął go do tego sektora początek Trzynastej Czarnej Krucjaty Abaddon. Rozpoznał go Inkwizytor Czevak wśród okrętów należących do floty inwazyjnej, która zaatakowała Belis Corona. Uważa się także, że brał udział w działaniach tejże floty w rejonie planety Dentor.

WOJNA O BADAB

587.M41 – Na Badabie rozlokowany zostaje Zakon Astralnych Szponów. Zadaniem Kosmicznych Marines jest zabezpieczenie południowego i zachodniego skraju Wiru Chaosu.

723-900.M41 – Wymagania odnośnie dostarczania przez Zakon Astralnych Szponów genozima do analizy nie są spełniane. Żądania przekazywania planetarnej dziesięciny również zostają zignorowane.

900.M41 – Inkwizycja wysyła na Badab flotę wojenną.

901.M41 – Mistrz Astralnych Szponów, Luft Huron, wydaje rozkaz zniszczenia imperialnej floty dochodzeniowej, znajdującej się na orbicie Badabu. Giną ponad dwadzieścia trzy tysiące agentów Imperium. Huron ogłasza się Tyranem Badabu i obwieszcza, że system odłączył się od Imperium.

902.M41 – Pierwsza ekspedycja karna wysłana przez Imperium zostaje zniszczona przez Astralne Szpony.

903.M41 – Druga ekspedycja karna wysłana przez Imperium przeciwko Badabowi zostaje zniszczona.

903.M41 – Trzy Zakony – Wojownicy Modliszki, Kaci oraz Żalobnicy – zobowiązują się udzielić pomocy Astralnym Szponom. Rebelia gwałtownie eskaluje.

904.M41 – Statek należący do Zakonu Ognistych Jastrzębi zostaje zaatakowany i przejęty przez Wojowników Modliszki. Ogniste Jastrzębie biorą natychmiastowy odwet. W starciach bierze udział już pięć Zakonów.

905.M41 – Błędni Marines zostają odwołani z posterunku na Wschodniej Rubieży i natychmiast angażują się w operację ochrony imperialnych transportów.

906.M41 – Kolejne, lojalne wobec Imperatora Zakony Kosmicznych Marines zostają wprowadzone do akcji, z zadaniem ustabilizowania sytuacji. Ich obecność praktycznie całkowicie eliminuje zagrożenie dla imperialnych transportowców.

907.M41 – Ekspansja Orków w obrębie Ultima Segmentum pociąga za sobą konieczność przerzucenia na ten obszar szeregu Zakonów Kosmicznych Marines. Zadanie patrolowania szlaków wykorzystywanych przez jednostki transportowe spada na grupy operacyjne Floty Imperialnej. System Badab zostaje zablokowany, a jego planety otoczone przez siły Imperium. Sprowadzone zostają dodatkowe Zakony, których zadaniem jest podjęcie agresywnych działań na planetach okupowanych przez Katów oraz Wojowników Modliszki.

908.M41 – Zakon Żalobników wpada w zasadzkę. Po krwawej bitwie z udziałem okrętów wojennych większa część Zakonu poddaje się. To poważny cios dla sił wiernych Huronowi.

908-912.M41 – Przestają istnieć kolejne twierdze Tyrana Badabu. W końcu otoczony zostaje sam Badab.

912.M41 – Astralne Szpony zostają pokonane po ciężkich walkach w Pałacu Cierni. Dwustu ocalałych z rzezi wojowników ucieka w kierunku Wiru Chaosu. Wśród nich jest sam Huron.

912.M41 – Dzień dzisiejszy – Ci spośród Żalobników, Wojowników Modliszki oraz Katów, których uznano za godnych odkupienia, wyruszają na trwające sto lat krucjaty pokutne.

„FENRISJAŃSKI WILK”

Jedna z najhaniebniejszych historii, w której udział brali Czerwoni Korsarze, dotyczy przechwycenia przez nich „Fenrisjańskiego Wilka”, krążownika liniowego Kosmicznych Wilków, który został wciągnięty w zasadzkę w pobliżu Parenxes.

Huron Czarne Serce i jego Czerwoni Korsarze bardziej niż cokolwiek innego potrzebują statków. Bez floty, buntownicy z Wiru Chaosu nie mogliby atakować Imperium ani unikać sił, które są przeciw nim wysyłane. Przede wszystkim potrzebują statków zdolnych do podróży międzygwiazdnych przez Ośnowę - wraz z załogami do ich obsługi. Trzon floty Czerwonych Korsarzy stanowią starożytne okręty Astralnych Szponów, ale większość ich floty to niewielkie transportowce, naprędce przystosowane do warunków bojowych. Pewnego razu, gdy jeden ze statków zwiadowczych zameldował Huronowi, że na jego drodze zaczął się patrol Kosmicznych Marines, Krwawy Łupieżca postanowił zdobyć jeden ze statków wroga i przyłączyć go do swojej armady.

BITWA O PARENXES

Huron, świadom obecności grupy operacyjnej Astartes, wydzielił kilka ze swoich statków do odwodu. Następnie wyruszył w kierunku Parenxes. Wybrał jednak drogę okrężną i w systemie zjawił się po przeciwnej stronie gwiazdy. Gdy okręty Jastrzębi Śmierci oraz Kosmicznych Wilków weszły na kurs przechwytyjający i ruszyły w stronę floty Czerwonych Korsarzy, odwody Hurona zaatakowały z przeciwnej strony. Kosmiczni Marines znaleźli się pomiędzy dwiema flotami buntowników i desperacko próbowali wyrwać się z pułapki. Doszło do zacieklej walki krótkodystansowej. Kilka okrętów należących do Kosmicznych Marines zdołało uwolnić się z sideł. Huron, zamiast ruszyć za nimi w pogon, jak zwykle czynił w tego typu sytuacjach, zdecydował się skoncentrować wysiłki na dwóch pozostałych okrętach.

Rozkazał jednemu ze swych statków, by ten obserwował wycofujących się Astartes, na wypadek, gdyby przyszło im do głowy wrócić do walki. Tymczasem tak manewrowały pozostałymi jednostkami, by stworzyć sieć, spychającą schwytych w pułapkę Kosmicznych Marines coraz bliżej gwiazdy Parenxes. Wiedział, że ci raczej doprowadzą do samozniszczenia swych statków, niż pozwolą im wpaść w ręce wroga. Dlatego pozostawił lukę, przez którą Marines mogliby wydostać się z okrążenia. Tak przynajmniej miało im się wydawać. W rzeczywistości bowiem umieścić w tym miejscu swój okręt flagowy, na minimalnej mocy, by z większej odległości nie dało się wykryć jego obecności. Zgodnie z przewidywaniami Hurona, Kosmiczni Marines zauważyli lukę w jego liniach obronnych i ruszyli w jej kierunku. Rozpętało się piekło. Krążownik Płomiennych Jastrzębi został uszkodzony do tego stopnia, że Huron pozwolił mu uciec, świadom tego, że nie zdoła go wyremontować. Drugi okręt, krążownik liniowy „Fenrisjański Wilk”, otrzymał trafienie w silniki i został spowolniony. Nadal istniało duże prawdopodobieństwo, że Kosmiczne Wilki zdadzą sobie sprawę z tego, iż ich statek może wpaść w ręce wroga i spróbują doprowadzić do jego samozniszczenia. Dlatego okręt uderzeniowy Hurona nadal pozostawał w ukryciu. Zamiast podejmować akcję abordażową na pełną skalę, Huron postanowił skorzystać z torped abordażowych. W ich wnętrzu znaleźli się Czerwoni Korsarze - w sumie 120 wojowników - którzy mieli wziąć udział w pierwszej fazie ataku.

FAZA WSTĘPNA

Przemieszczające się w całkowitej ciszy torpedy abordażowe Czerwonych Korsarzy rozdzieliły się na trzy grupy. Pięć torped, z ładunkiem pięćdziesięciu renegatów, skierowało się w kierunku sekcji rufowej „Fenrisjańskiego Wilka”. Ich zadaniem było opanowanie maszynowni oraz reaktorów plazmowych, co uniemożliwiłoby Kosmicznym Wilkom błyskawiczne zniszczenie statku.

Wróźbici Kosmicznych Wilków wykryli torpedy dopiero, gdy te były mniej niż sześć kilometrów od statku. Wieżyczki obronne otworzyły huraganowy ogień, przez kilkanaście sekund ostrzeliwując zbliżające się torpedy. Pomimo intensywności ostrzału, zniszczona została tylko jedna torpeda. Pozostałe cztery dotarły do celu. Dzięki ładunkom termicznym, torpedy przebiły się przez opancerzony kadłub krążownika. Zagrały wyrzutnie granatów odłamkowych, które zamontowano na czubkach torped. Bez życia padły całe dziesiątki lekko opancerzonej służby pomocniczej Zakonu Kosmicznych Wilków. Pozostałych oślepiły i zdeorientowały eksplodujące ładunki fotonowe. Dopiero wtedy torpedy się otworzyły i Czerwoni Korsarze wydostali się na zewnątrz.

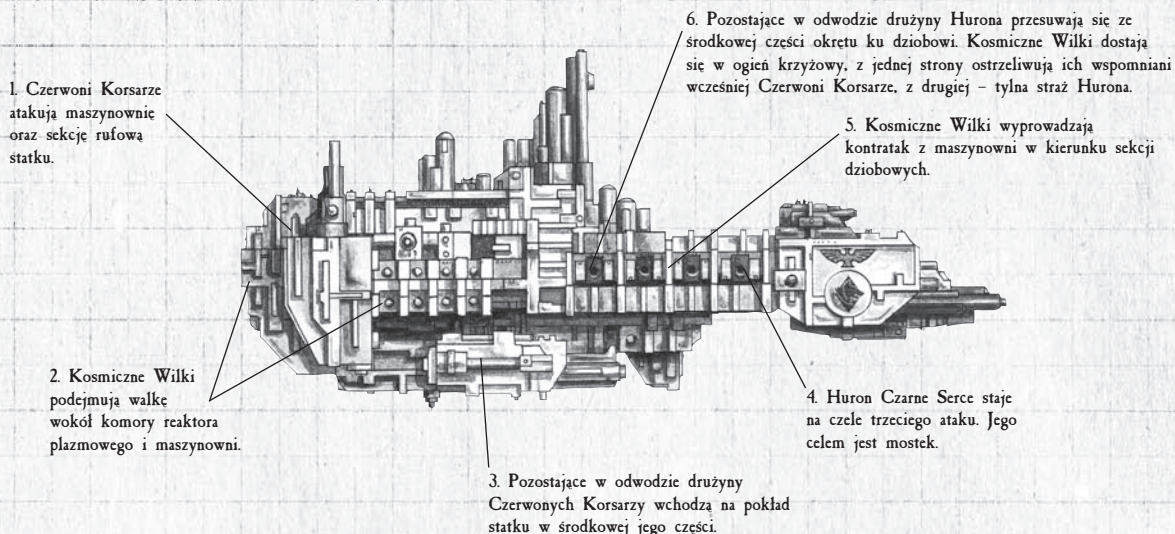
Ich autizmysty pozostały nieczułe na bodźce wizualne związane z atakiem torpedowym, wybuchami granatów odłamkowych i rozbłyskami fotonowymi. Mogli więc otworzyć precyzyjny ogień ze swych bolterów. Obrońców, którzy jakimś cudem przetrwali ten ostrzał, dobijali mieczami i toporami. Nie minęło pół minuty i pomieszczenia wokół reaktora plazmowego znalazły się pod kontrolą podwładnych Hurona. Kontratak poprowadzony przez jednego z Żelaznych Kapłanów Kosmicznych Wilków szybko się załamał, gdy Czerwoni Korsarze użyli swych dział laserowych i karabinów termicznych. Aby dostać się do wnętrza komory reaktora, wykorzystano bomby termiczne. W niespełna pięć minut po tym, jak wykryto ich obecność, wojownicy Hurona przejęli całkowitą kontrolę nad sekcją rufową „Fenrisjańskiego Wilka”.

GLÓWNA FAZA ATAKU

Posługując się wiedzą na temat doktryny wojskowej Kosmicznych Marines oraz typowego układu pomieszczeń na pokładzie krążownika liniowego, Huron skierował drugą falę ataku na punkt znajdujący się mniej więcej w odległości jednej trzeciej długości statku, poczynając od dzioba. Wdarłszy się do ładowni, trzydziestu Czerwonych Korsarzy natrafiło na opór ze strony dwóch drużyn Kosmicznych Wilków. Doszło do bezpośredniego starcia z wykorzystaniem bolterów, a w końcu do zacieklej walki wręcz. W ruch poszły miecze łańcuchowe i noże, a ze strony Kosmicznych Wilków także kły. Potyczka była krwawa i szybko dobiegła końca - Czerwoni Korsarze opanowali ładownię, a kontrolowany przez siebie obszar poszerzyli o pobliskie korytarze i pomieszczenia.

Zgodnie z przewidywaniami Hurona, kontratak Kosmicznych Wilków, wymierzony przeciwko renegatom znajdującym się w maszynowniach, przybierał na sile. Czerwoni Korsarze wzniesli dodatkowe barykady, a swoje ciężkie boltery i działa laserowe rozmieścili tak, by ostrzeliwać korytarze prowadzące do pomieszczeń kryjących w swym

NAJWAŻNIEJSZE ETAPY POTYCZKI



ODN: Krążownik liniowy – „Fenrisjański Wilk” – System Parenxcs.

wnętrzu jednostki napędowe statku. Drużyny Kosmicznych Wilków trafiły prosto na te gniazda oporu, ich atak załamał się, a pozostający przy życiu żołnierze zostali otoczeni w pomieszczeniach znajdujących się wokół reaktora plazmowego.

W tej sytuacji Huron wydał rozkaz rozpoczęcia trzeciej fazy ataku. Stojąc na czele pozostałych drużyn Czerwonych Korsarzy, Krwawy Łupieżca ruszył prosto na mostek. Tak kierował swoją flotyllą torped aboradowych, by wybić otwór w odległości mniejszej niż pięćdziesiąt metrów od pomieszczeń, które miały być jego celem. Bez namysłu rzucił się w kierunku pancernych drzwi prowadzących na mostek, bezlitośnie wycinając drużynę Kosmicznych Wilków, która stanęła mu na drodze. Następnie Czerwoni Korsarze rozpoczęli przygotowania do użycia generatora pola fazowego, z którego pomocą zamierzali sforsować wzmocnione tytanem drzwi. Zajął się tym dawny główny Zbrojmistrz Astralnych Szponów, Armanneus Valthex. Podczas gdy generator pola fazowego szykowany był do użycia, Huron przygotował swych ludzi na odpowiedź ze strony Kosmicznych Wilków.

Znajdujący się na mostku dowódcy okrętu zażądali, by Kosmiczne Wilki ruszyły im na pomoc i przemieściły się z maszynowni w stronę dziobu. Kilka drużyn pozostawiono, by uniemożliwić Czerwonym Korsarzom przeprowadzenie kontrataku z sekcji rufowych. Pozostałe drużyny Kosmicznych Wilków zaatakowały pozycje Hurona w pobliżu mostka. W tym momencie trzy drużyny Czerwonych Korsarzy z drugiej fali ataku otworzyły ogień do Kosmicznych Wilków, którzy znaleźli się w ogniu krzyżowym - z jednej strony ostrzeliwali ich Korsarze z drugiej fali ataku, z drugiej - oddziały Krwawego Łupieżcy z części dziobowej statku.

Zakon Kosmicznych Wilków poniósł w ciągu kilku minut ogromne straty i zmuszony był przebijać się na sterburtę, w kierunku znajdujących się tam pomieszczeń z działami. Gdy Kosmiczni Marines dotarli na miejsce, dostali się pod ciężki ostrzał ze strony Czerwonych Korsarzy z drugiej fali ataku i dwóch dodatkowych drużyn wydzielonych przez Lorda Hurona.

UPADEK WILKA

Zabezpieczwszy tyły, Huron rozkazał Zbrojmistrzom, by uruchomili generator pola fazowego. Emitując lokalne pole Osnowy, generator utworzył przejście, umożliwiające przedostanie się na drugą stronę opancerzonych drzwi. Czerwoni Korsarze cisnęli do środka granaty i ruszyli do ataku. Na jego czele szedł sam Huron. Na mostku znajdowało się tylko kilku Kosmicznych Wilków, ale nie poddali się i zginęli w walce. Dowódca okrętu, Gnyrrl Siny Zęb, raz za razem uderzał Hurona swym rozjarzonym toporem energetycznym, ale nie zdołał choćby uszkodzić silnie opancerzonych ulepszeń Tyrana. W odpowiedzi Huron rozplątał dowódcę Kosmicznych Wilków Szponem Tyrana, a jego kły wyrwał, by zatrzymać je w charakterze trofeum. Ponieważ mostek i silniki „Fenrisjańskiego Wilka” znalazły się pod jego kontrolą, Huron rozkazał zatrzymać statek, a swemu okrętowi uderzeniowemu polecił przejść na pełną moc i rozpocząć właściwe działania aboradowe.

Dzięki przewadze liczebnej Huron mógł dokładnie przejechać wszystkie pokłady statku, od dziobu po rufę i zdławić ogniska oporu. Na bakburtie Kosmiczne Wilki walczyły z zapalem i determinacją, drogo sprzedając swoją skórę. Na sterburtce wydawało się początkowo, że Czerwoni Korsarze zostaną odparci. Wtedy jednak, kilkunastu Kosmicznych Wilków bez ostrzeżenia rzuciło się na swych braci, atakując ich od tyłu, by na koniec zdać się na łaskę Krwawego Łupieżcy. Odwołali swe przysięgi na wierność Kosmicznym Wilkom, Lemanowi Russowi oraz Imperatorowi, ślubując zamiast tego oddanie Huronowi. W nagrodę za zdradę, której się dopuścili, Czarne Serce powierzył im dowództwo „Fenrisjańskiego Wilka”.

W sumie akcja aboradowa trwała blisko cztery godziny i kosztowała życie wielu Czerwonych Korsarzy. Ich genoziarno zostało zebrane wraz z tym, które należało do zabitych Kosmicznych Wilków i przekazane Lordowi Garreonowi, dawniej Wielkiemu Konsyliarzowi Astralnych Szponów, teraz znanemu jako Trupiarz.

W ten właśnie sposób Huron Czarne Serce zdobył swój najwspanialszy łup wojenny - „Fenrisjańskiego Wilka”.



PRYZYWANE DEMONY

Kosmiczni Marines Chaosu przywołują podczas bitwy demony, które mają im pomóc w boju. Nie są one jednak rozstawiane na tych samych zasadach, co zwykłe jednostki. Ten dział opisuje sposób, w jaki przywołane Demony pojawiają się na polu bitwy.

Osnowa jest krainą demonów, jak również psychicznych drapieżców, takich jak Wampiry i Zniewalacze. Demony, stworzone z energii psionicznej, są przejawami Chaosu obecnymi w Osnowie i zdolnymi przyjmować na wpół cielesne formy we wszechświecie materialnym. Niektóre demony to małe, słabe stwory, powstałe z podstawowych emocji, ale pozbawione motywacji czy osobowości. To wytwory bezmiennego strachu, ogólnego poczucia grozy. Choć są uparte, nie mają mocy i determinacji demonów Boga Chaosu.



Każdy Bóg Chaosu składa się ze zlanych w jedną całość nieprzeliczonych dusz. Jest czymś więcej, niż sumą swych części, ale jest w stanie poświęcać swoją esencję na tworzenie demonów. Wiele z nich, znanych jako Pomniejsze Demony i Demoniczne Bestie, to praktycznie tylko bezwolne instrumenty, całkowicie uległe woli Boga

Chaosu i zdolne zaledwie do słuchania najprostszych instynktów. Inne demony, Większe Demony Chaosu, są zdolne do myślenia i samodzielnego działania. Czerpią osobowość i moc od swego Mrocznego Boga, ale nie są z nim tożsame - istnieją wewnątrz, ale także oddzielnie od jego całości.

Tam, gdzie granice między rzeczywistością i Osnową są wyjątkowo cienkie, na przykład w burzach Osnowy, demony mogą przybierać kształty stworzone z psychicznej ektoplazmy. Demon jest w stanie w pełni uciec z Osnowy, czerpiąc z niej energię i jednocześnie utrzymywać swą formę w materialnym świecie. Może to być dla niego niezwykle męczące, zależnie od tego, jak mocne jest jego połączenie z Osnową. Zwykle tylko garstka demonów jest dość silna, by objawić się w dowolnym miejscu.

Najczęściej to rytuały i obrzędy śmiertelnych czcicieli Chaosu pozwalają demonom przedrzeć się przez ścianę Osnowy. Te Przyzywane Demony nie są tak silne, jak wówczas, gdy wdzierają się do świata z własnej woli, ale wciąż mają dość mocy, by wykonywać polecenia przywołującej je osoby przez te kilka chwil, które mogą spędzić we wszechświecie materialnym.

PRYZYWANIE DEMONÓW

Oddziały Demonów zawsze zaczynają grę w Rezerwach, nawet jeśli rozgrywana misja nie uwzględnia zasady Rezerwy. Kiedy jednostka Demonów wyjdzie z Rezerw, należy ją rozstawić zgodnie z poniższymi zasadami.

Demony nie mogą robić nic więcej w fazie Ruchu, w której pojawiły się na polu bitwy. Po niej jednak funkcjonują według standardowych zasad (mogą szarżować w turze, w której się pojawiły).

Większe Demony

Kiedy Większy Demon wychodzi z Rezerw, musi opętać ciało Czempiona, Namaszczonego Czarnoksiężnika, Czarnoksiężnika Chaosu lub Lorda Chaosu. Właściciel, według własnego uznania, wybiera ze swojej armii jeden z wymienionych powyżej modeli, po czym usuwa go, a w jego miejsce wstawia figurkę Większego Demona.

Jeśli na polu bitwy nie ma odpowiedniego modelu, kiedy pojawia się Większy Demon, to Większy Demon nie może przystąpić do bitwy i zostaje zniszczony (modele, które w tej samej turze wyszły z Rezerw, nie mogą zostać opętane).

Jeśli model, który zostaje opętany przez Większego Demona, znajduje się w transporterze, to zostaje on zabity, a Demon może się pojawić w odległości nie większej niż 2" od wejść tego pojazdu. Jeśli opętany model był zaangażowany w walkę wręcz, to Większego Demona należy ustawić jak najbliżej zajmowanego przez niego miejsca, ale nie bliżej niż 1" od modeli przeciwnika.

Pomniejsze Demony

Oddział Przyzywanych Pomniejszych Demonów należy rozstawić w ten sam sposób, co jednostkę wychodzącą z Rezerw zgodnie z zasadami Desantu. Pierwszy model musi być ustawiony w zasięgu 6" od Symbolu Chaosu. Jeśli na polu bitwy nie ma Symbolu Chaosu, kiedy pojawia się przyzywany oddział, to oddział ten nie może przystąpić do bitwy i zostaje zniszczony (nie można skorzystać z Symboli należących do oddziałów, które w tej samej turze przybyły z Rezerw). Ponieważ Demony pojawiają się w zasięgu Symbolu Chaosu, nie wykonuje się dla nich rzutu na znoszenie. Jeśli model dzierzący Symbol znajduje się w transporterze, kiedy Demony wychodzą z Rezerw, to Demony należy ustawić w zasięgu 6" od tego pojazdu (także w tym przypadku nie rzucamy na znoszenie).

PRZYZYWANY WIĘKSZY DEMON



Większe Demony są najpotężniejszymi stworzeniami swego rodzaju. To inkarnacje Mrocznych Bogów, prawdziwe wcielenia Chaosu. Są strażnikami domeny swego boga i ślepo egzekwują jego wolę. Często stają na czele wypraw wojennych do świata śmiertelników i działają jako posłańcy Potęg do Czempionów Chaosu i innych przywódców. Mają też własne plany i ambicje, ale jednocześnie są częściami gigantycznej świadomości Zgubnych Mocy.

W rzeczywistym wszechświecie Większe Demony manifestują się jako olbrzymie, przerażające stwory, zdolne miażdżyć czołgi i zabijać w pojedynkę nieprzeliczone rzesze wojowników. Mają przedziwne moce i są praktycznie niewrażliwe na broń śmiertelnych. Za przywołanie takiego stworzenia trzeba zapłacić wysoką cenę, gdyż potrzeba niewiarygodnej ilości energii, by Większy Demon pojawił się w cielesnej formie. Ceną jest zawsze ofiara - żywa istota, która staje się bramą do świata materialnego. Nieokielznana energia przywołanego demona nieodwołalnie niszczy ofiarę, więc zwykle to nie ona dopełnia rytuału przywoływania...

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Większy Demon	8	0	6	6	4	4	5	10	-

Typ jednostki: monstrum

Zasady specjalne
Nieustraszony, Specjalna Ochrona 4+.

Mroczni Żniwiarze ze światostatku Alaitoc, odziani w czarno-czerwone pancerze, stali na skraju skalistej grani. W dole, pod nimi, siły Wielkiego Wroga zbliżały się, przedzierając się przez gruz. Ich jaskrawe zbroje ostro kontrastowały z szarym popiołem i glazami, którymi pokryta była cała umierająca planeta. Wiatr wył, a błyskawice tańczyły po niebie. Kosmiczni Marines Chaosu otworzyli ogień w kierunku Eldarów; ci odpowiedzieli huraganem śmiertelnie groźnych szurikenów.

Egzarcha wskazał swojemu oddziałowi grupkę wrogich żołnierzy, którzy zaszli armię Eldarów z flanki, zakradając się wąskim wąwozem. Gdy Marines Chaosu wyłonili się z wyschniętego koryta rzeki, Mroczni Żniwiarze zwrócili się w ich stronę. Jak jeden mąż, wśród metalicznego odgłosu blokujących się stawów pancerza, które miały zamortyzować siłę odrzutu, unieśli wyrzutnie rakiet. Ale wtedy wrogi oddział ukazał się im w całej swej potwornej krasie - wraz z trzymanym przez chorążego talizmanem z powyginanych kości Eldarów. Mroczni Żniwiarze zawahali się, walcząc z obrzydzeniem i mdłościami, a w tym czasie rzeczywistość pękła z trzaskiem.

Lubieżne kształty - pociągające, ale zarazem odpychające - wily się przez chwilę na tle pulsującej energii, a potem przeskoczyły przez wyrwę do świata materialnego. Większość z nich miała kobiece kształty. Ich oczy były wielkie, hipnotyzujące. Lśniące od mrocznej żądzy. Ich smukłe ciała poruszały się z wdziękiem przywodzącym na myśl węże. Miały zakrzywione, połyskujące szpony o ząbkowanych krawędziach.

Demonice Slaaneshy dopadły Egzarchę Mrocznych Żniwiarzy nim zdążył otrząsnąć się z osłupienia. Ich przyprowadzające o dreszcze wrzaski rozkoszy poniosły się do podnóża urwiska, gdzie pozostała część armii Eldarów starła się w zwarcie z wrogiem.

Eldarzy atakowali, zmieniali pozycję, atakowali ponownie, poruszając się jak w złożonym, śmiertelnym tańcu. Lecz mimo wszystkich swych forteli, siły Alaitoc były powoli spychane do defensywy. Ich dowódca, otoczony powszechną czcią Autarcha, który od dwudziestu czterech wieków prowadził ich do zwycięstwa za zwycięstwem, stanął na czele kontrataku.

PRZYZYWANY POMNIEJSZY DEMON

Legiony Mrocznych Bogów są nieprzeliczone, a wśród ich sług panuje niezwykła różnorodność. Są to wojownicy, strażnicy, posłańcy i rachmistrze Chaosu - nieprzebrane masy demonów, istniejące tylko po to, by spełniać zachcianki swych panów. Pomniejsze Demony i Demoniczne Bestie to szeregowi „żołnierze” Chaosu, walczący w nieustającej wojnie przeciwko armiom innych bogów o moc i władzę. Pomniejsze Demony są niewolnikami swego pana, tworzonymi i odrzucanymi na bok bez wysiłku i bez wahania.

Choć w Królestwie Chaosu takie demony są ledwie poślednimi sługusami, w świecie materialnym i tak są groźnymi przeciwnikami. Ich pochodzenie daje im szybkość, siłę i wytrzymałość znacznie przekraczające ludzkie możliwości. Osoby, które posiadają dość wiedzy i siły woli, są w stanie zrobić wyrwę w barierze pomiędzy światami, z której wyleje się horda demonów. Gdy już pojawią się w świecie śmiertelnych, demoniczne stada rzucają się na wroga ze zwierzęcą furią, gdyż ich czas w tej sferze egzystencji jest ograniczony. Pragną w pełni wykorzystać każdą chwilę i smakować każde doświadczenie, nim ich moc osłabnie i zostaną wygnane z powrotem do Królestwa Chaosu.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Pomniejszy Demon	4	0	4	4	1	4	2	10	-

Typ jednostki: piechota

Zasady specjalne

Nieustraszony, Specjalna Ochrona 5+.



Autarcha ciął wrogich żołnierzy swą lśniącą halabardą, kładąc jednego po drugim na ziemię, a Wyjące Banshee, zgromadzone wokół niego, ruszyły do szarży. Kosmiczni Marines Chaosu w obliczu pełnej mocy Wojowników Khaina zaczęli się cofać.

Ale gdy inni rzucili się do odwrotu, czempion Wielkiego Wroga, odziany w pancerz z białego marmuru pokryty zmiennokształtnymi, złocistymi runami, pozostał, by zmierzyć się z Eldarami. Autarcha, występując z szeregu, by wyzwąć czempiona na pojedynek, zamarł nagle, owładnięty niepokojem. Coś było nie tak. Pługawy Czempion padł na kolana, upuszczając olbrzymi miecz, który trzymał w dłoni. Wygiął plecy w łuk, jakby krzyczał bezgłośnie, i rozpostarł szeroko ramiona. Autarsze zdawało się, że z nieba opada w jego ciało jakaś starożytna, niematerialna, straszliwa istota.

Ciało Czempiona eksplodowało z hukiem gromu, rozrzucając wkoło odłamki kości i pancerza. Pulsująca masa ciała, która z niego pozostała, poczęła przekształcać się w coś obrzydliwego. Najpierw uformowały się w niej oczy lśniące jak klejnoty. Potem ze szczątek wyrosły zakrzywione, baranie rogi.

Pozrywane ścięgna zrosły się i zaczęły spleść, tworząc cztery żyłaste ramiona zakończone kleszczami. Strażnik Tajemnic, o skórze falującej od magicznej energii, spowity w eteryczny jedwab, wstał i spojrzał z góry na Autarchę swymi rozjarzonymi oczami.

Umysł Autarchy wypełniły dawno zapomniane, zakazane pieśni. Wspomnienia sprzed dziesięciu tysięcy lat przedostały się do świadomości i odległe wycie zdeprawowanej tłuszczu pozbawiło Autarchę zmysłów. Poczul w ustach smak krwi. Była słodka.

Czuł woń odurzających perfum, która oszalała jego umysł, budząc uczucia, które tłumili przez całe swe długie życie.

Autarcha, całkowicie zahipnotyzowany i bezradny, nie był w stanie nawet się poruszyć, gdy kleszcze Większego Demona Slaaneshy rozerwały go na strzępy. Strażnik Tajemnic non-szalancko schylił się i wyrwał ze szczątek pancerza Eldara kamień duszy. Wysunął język i przesunął nim sprośnie po powierzchni kamienia, smakując uwieczoną wewnątrz duszę. Demon uśmiechnął się i połknął świecący kamień, skazując ducha Autarchy na wieczną udrękę.

CHWAŁA CHAOSOWI

Tak więc podjąłeś decyzję, by dojść do chwały po trupach, pałac, plądrując i niszcząc wszystko na swojej drodze. Armia Kosmicznych Marines Chaosu jest zatem wszystkim, czego potrzebujesz jako Władca Chaosu.

Kosmiczni Marines Chaosu to elitarna armia, a więc będziesz potrzebował niewielkiej liczby modeli, by zbudować zdadne do gry siły, w których nawet Jednostki Podstawowe są w stanie poradzić sobie z każdym niemal przeciwnikiem. Możliwe jest skompletowanie armii składającej się wyłącznie z plastikowych figurek, co powinno być interesujące zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy, lubiących konwertować. Siły Chaosu są bardzo zróżnicowane, dzięki czemu będziesz mógł stosować różne taktyki i nadać swojej armii indywidualny charakter.

PODSTAWY

Rdzeniem każdej armii Warhammera 40.000 są Jednostki Podstawowe, czyli wojownicy na których oprzesz swoje siły zbrojne. W Standardowym Schemacie Organizacyjnym Armii znajdują się dwie Jednostki Podstawowe, które musisz wybrać, ale w przypadku Kosmicznych Marines Chaosu nie należy tego traktować jako uciążliwego ograniczenia. W tej kategorii do dyspozycji masz aż pięć jednostek, dających wiele możliwości ukształtowania podstaw armii.

Na początku najlepiej postawić na drużyny zwykłych Kosmicznych Marines Chaosu. Jest to uniwersalna jednostka wyposażona w boltery i broń do walki wręcz. To świetny wybór, zwłaszcza kiedy zapoznajesz się dopiero z armią, ale i w przyszłości, kiedy będziesz zmuszony do stosowania różnych taktyk. Odziani w pancerze szturmowe, Marines Chaosu mogą prowadzić skuteczną wymianę ognia z większością wrogich jednostek lub związać walką wręcz i wybić słabszych przeciwników. Twoje drużyny Marines Chaosu posiadają także dostęp do cięższych i bardziej wyspecjalizowanych broni, dzięki czemu można je dostosować do specyficznych ról na polu bitwy. Możesz dokupić działo laserowe, by na odległość niszczyć czołgi lub miotacz ognia, przy pomocy którego rozgromisz przeciwników skrywających się za osłoną. Po rozegraniu kilku bitew spróbuj wyposażać każdą drużynę zarówno w broń przeciwpancerną, jak i przeciwpiechotną. Kiedy określisz swoją ulubioną taktykę, możesz dostosować drużyny do określonych zadań, a także dodać specjalistyczne jednostki, takie jak doskonali przeciwko piechocie Marines Kakofonii czy niezwykle wytrzymali Marines Zarazy.

Dla oddziałów, które przeznaczyłeś do walki wręcz, tanią i skuteczną opcją jest transporter „Rhino”. Dzięki niemu jednostka staje się bardziej mobilna i łatwiej jej przejmować cele misji i uderzać tam, gdzie wyrządzi najwięcej zniszczeń. Na przykład, pięcioosobowa drużyna z karabinem termicznym dzięki „Rhino” będzie mogła lepiej i skuteczniej dobierać cele. Na krótkim zasięgu jej karabin termiczny z łatwością niszczy wrogie czołgi, warte więcej Punktów Zwycięstwa niż ta jednostka. Jeśli jej członkowie przeżyją, będą mogli później uderzyć na jednostki wsparcia przeciwnika.

SILNY LIDER

Będziesz musiał wybrać także jakiegoś dowódcę, a nie będzie to takie łatwe. Lord Chaosu posiada wiele opcji wyposażenia, dzięki czemu można go przystosować do różnorodnych zadań. Plecak rakietowy i demoniczna broń zamieniają Twojego Lorda w rozszały meteor zniszczenia, natomiast pancerz Terminatora będzie go doskonale chronił i pozwoli służyć Mrocznym Bogom w wielu bitwach.

Inną opcją jest, górujący nad swoimi sługami, Demoniczny Książę. W walce wręcz to istna maszyna śmierci, która może się mierzyć z dowódcami każdej armii, wliczając w to Awatary Eldarów czy Hersztów Orków. Stanowi on bardzo poważne zagrożenie dla przeciwnika i dlatego, w pierwszych turach bitwy, będzie ściągał na siebie wrogi ogień. Jeśli więc weźmiesz Demonicznego Księcia, to ostaniaj go, aż będzie mógł zaatakować.

Mając wystarczającą liczbę punktów, możesz, rzecz jasna, umieścić w armii i Lorda Chaosu, i Demonicznego Księcia.

OPCJE TEMATYCZNE

Oprócz wyborów obowiązkowych masz do dyspozycji szeroki wachlarz opcji. Większość graczy postrzega Kosmicznych Marines Chaosu jako armię nastawioną na walkę wręcz. Będąc dowódcą, posiadasz dostęp do najbardziej śmiertelnych jednostek przeznaczonych do bezpośrednich starć, takich jak Berserkerzy Khorna, Raptorzy, Drednoty, Plugawce czy Przyzywane Demony. Pamiętaj jednak, że Twoja armia nie składa się wyłącznie z Kosmicznych Marines Chaosu i możesz także skorzystać z cięższych jednostek.

Czołgi „Predator” i „Land Raider” mają potężną siłę ognia, z kolei Obliteratorzy są chyba najlepszą ciężką piechotą w grze, ponieważ mogą zmieniać broń w każdej turze. Nie są to jednak tanie jednostki i niekiedy lepszym wyborem może się okazać drużyna „pocziwych” Pustoszycieli, którzy mają dostęp do wielu broni zasięgowych.

Na samym początku najlepiej zacząć od zrównoważonych sił, łączących oddziały do walki wręcz, jednostki średniego zasięgu oraz wsparcie ogniowe. Kosmiczni Marines Chaosu całkiem nieźle sprawdzają się w takim połączeniu, ponieważ podstawowe jednostki mogą zostać w tyle i zalać ogniem przeciwnika nastawionego na walkę wręcz (np. Tyranidów) lub przyłączyć się do bezpośredniego starcia z armiami preferującymi walkę strzelecką (np. Tau).

Nieważne, czy zdecydujesz się wyciąć przeciwnika w walce wręcz, czy rozgromisz go na dystans, w obu przypadkach powinienes dokładnie przejrzeć swoje Jednostki Elitarne, Jednostki Szybkiego Reagowania oraz Jednostki Wsparcia i wybrać to, co najlepiej będzie współgrało z Twoim planem taktycznym.

BARWY CHAOSU

Warto także poświęcić chwilę opracowaniu własnego schematu kolorystycznego. Malowanie modeli daje więcej satysfakcji, kiedy znajdziesz schemat barw, który będzie Cię inspirował i stwarzał możliwości rozwoju. W galaktyce można spotkać wiele band Chaosu, począwszy od Zdradzieckich Legionów, a skończywszy na renegatach, którzy całkiem niedawno zrzucili okowy władzy Imperatora. Twój schemat kolorystyczny może być widoczny na wszystkich jednostkach bandy, ale możesz też dowolnie mieszać ze sobą inne bandy i Legiony. Na kolejnych stronach prezentujemy oba pomysły na armię. Znacznie więcej informacji i wskazówek dotyczących malowania znajdziesz w książce „How to Paint Citadel Miniatures”.

PAN WŁASNEGO PRZEZNACZENIA

Kosmiczni Marines Chaosu to armia, która daje wiele możliwości personalizacji własnych sił zbrojnych, być może nawet więcej niż w przypadku wszystkich innych armii. Elastyczna lista armii pozwala na stworzenie sił zbrojnych dopasowanych do Twoich upodobań taktycznych, a nie takich, które funkcjonują według narzuconego schematu. Do wyboru masz wiele prostych schematów kolorystycznych, ale i zapaleni malarze znajdą tu coś dla siebie. Nie będą też narzekali ci, którzy lubią bardzo dużo konwertować i nadawać armiom swoistego charakteru. Podsumowując, najlepiej zbierać armię, która będzie Ci dawała dużo satysfakcji, bo to oznacza, że z chęcią spędzisz wiele godzin malując swoje modele i obmyślając skuteczne plany, jak powalić na kolana sługi Imperatora i zniszczyć wrogów Bogów Chaosu!



Ta armia składa się z zestawu „Chaos Space Marines Battleforce” i plastikowego lorda Chaosu. Niemal wszystkie jednostki pomalowane są w kolorach Czarnego Legionu, z wyjątkiem Berserkerów Khorna, którzy noszą barwy Pożeraczy Światów.



Huron Czarne Serce dowodzi armią składającą się z jednostek Czerwonych Korsarzy, Rozpłatanych, kultu Obliteratorów oraz Legionu Gwardii Śmierci.

LORDOWIE CHAOSU

Na szczytach struktur Kosmicznych Marines Chaosu znajdują się najlepsi wojownicy i jednocześnie najbardziej bezwzględni dowódcy. To właśnie oni potrafią zebrać i połączyć w armię rozproszone zastępy sług mroku, i skutecznie prowadzić je do boju, zyskując miano grabieżców Imperium. Na tych dwóch stronach przedstawieni zostali specjaliści bohaterowie Kosmicznych Marines Chaosu, których historie i zasady zawarte są w rozdziale „Siły zbrojne Chaosu”.

ABADDON PROFANATOR

Abaddon jest spadkobiercą spuścizny po Horusie i jako Mistrz Wojny Czarnego Legionu jest najpotężniejszym spośród Lordów Chaosu.



Szpon Horusa



Bionika Hurona



Ciężki miotacz ognia



HURON CZARNE SERCE

Niegdyś Mistrz Zakonu Astralnych Szponów, dziś Huron Czarne Serce stoi na czele największej pirackiej floty we wschodnim Imperium.



Demoniczny Książę Nurgla w towarzystwie oddziału cuchnących Marines Zarazy.



Kostur Ahrimana



AHRIMAN

Obecnie poza szeregami Tysiąca Synów, ale to właśnie Ahriman ocalił i zarazem przypieczętował los swojego byłego Legionu.



Bojowe stymulanty

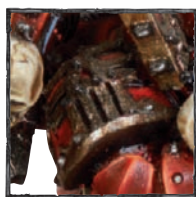
LUCIUS ODWIECZNY

Jego dusza przejmuje kontrolę nad tymi, którzy go zabijają i dzięki temu Lucius nęka Imperium już od dziesięciu tysięcy lat.



Khârn Zdrajca

Khârn to żądny krwi morderca, całkowicie oddany Khornowi, który z taką samą gorliwością zabija przeciwników, jak i sojuszników.



Czaszka,
runa Khorna



Pistolet plazmowy

FABIUS ZGORZKNIAŁY

Jako obłąkany eksperymentator i maniackalny egoista, Fabius Zgorzkniały tworzy oddziały równie śmiercionośnych, co nieprzewidywalnych „ulepszonych Wojowników”.



Odżywcze eliksiry
Chirurgeonu



TYPHUS

To niesławny kapitan okrętu zarazy o nazwie „Terminus Est”. Jego pancerz Terminatora jest nosicielem roju much, które rozsiewają zabójczą plagę znaną jako Niszczyciel.



Rój Niszczyciela



Mucha, Symbol Nurgły

KONWERTOWANIE FIGUREK

Modele Kosmicznych Marines Chaosu doskonale nadają się do konwertowania, dając wiele możliwości do eksperymentowania. Możesz po prostu zamienić głowy czy broń albo zupełnie przebudować bohatera.



Ten Lord Chaosu został skonwertowany z plastikowych elementów i pomalowany przez Neila Langdowna z zespołu 'Eavy Metal. Bohater nosi barwy Nieskazitelnego Zastępu.



ARMIE CHAOSU

Przez dziesięć tysięcy lat ku potęgze Chaosu zwróciły się niezliczone rzesze Kosmicznych Marines. Obecnie funkcjonują jako wędrujące bandy o różnej liczebności. Niektóre łączy pochodzenie, ale większość to różnorodne grupy zjednoczone przez przeznaczenie, bogów, silnego lidera czy wspólny cel. Na kolejnych stronach prezentujemy rozmaite jednostki i schematy kolorystyczne, które możesz wykorzystać w przypadku swojej armii lub po prostu potraktować je jako inspirację.

▼ ROZPŁATANI

Ci tajemniczy wojownicy po raz pierwszy pojawili się podczas rajdu na Magma Cordelian. Z połączeń elementów ich zbroi wyciekała dziwna, oleista krew. Raporty z pól bitewnych donoszą, że Rozpłatani posiadają nadnaturalną odporność na ból, która pozwala im walczyć nawet pomimo śmiertelnych ran. Nikt nie umie powiedzieć, co z Kosmicznych Marines Chaosu pozostało w ich zapieczętowanych pancerzach.



▼ ŻELAZNI WOJOWNICY

Bandy Legionu Żelaznych Wojowników preferują opancerzone pojazdy i najcięższe z broni.



Kowal Wojny Żelaznych Wojowników z oddziałem i wsparciem w postaci transportera „Land Raider”, Drednota oraz czołgu „Predator”.

▼ KRWAWI APOSTOŁOWIE

Byli członkowie 8. Kompanii Wilków Imperatora, którzy po dekadach spędzonych w Osnowie powrócili jako Krwawi Apostołowie. Swoje błyskawiczne ataki opierają na wykorzystaniu plecaków rakietowych.



Raptorzy Chaosu



Szczegóły plecaka rakietowego



Lord Chaosu z plecakiem rakietowym i szponami energetycznymi.

▼ BESTIE UNICESTWIENIA

Ci niegdyś dumni wojownicy przeszli na służbę Mrocznych Bogów i pozwolili, by demony Chaosu opętały i odmieniły ich nadludzkie ciała.



Opętani



Lord Chaosu

▼ LEGION ALFA

Wojowników z Legionu Alfa można poznać po charakterystycznych łuskach, zdobiących ich pancerze.



▼ GRABIEŻCY HAKANORA

Pancerze tych wojowników płoną magicznym ogniem i wyglądają niczym lawa.

▼ NIOSĄCY SŁOWO

Niosący Słowo to gorliwi wojownicy, których można poznać po symbolu przedstawiającym płonące, demoniczne oblicze.



▼ NOCNI ŁOWCY

Ci spowici cieniem wojownicy pochodzą z demonicznej planety Cthonis Ultra, na której dominuje noc. Są mistrzami w przeprowadzaniu zasadzek i pojawianiu się znikąd.

WOJOWNICY AGGANNORA

W czasie Krwawych Rządów Lord Chaosu Aggannor zebrał wielu renegatów i poprowadził ich do ataku na Calibos III.



Demoniczny Książę prowadzi wojowników Aggannora z Legionów Niosących Słowo i Władców Nocy.

OCZYSZCZENI

O Oczyszczonych, pobłogosławionych przez Tzeentcha, mówi się, że słyszą wszystkie kłamstwa wypowiedziane przez Ludzi. I chociaż daje im to wręcz niewyobrażalną wiedzę, to często te nieustające w głowie głosy prowadzą ich do szaleństwa.



*Lord Czarnoksiężnik
Tzeentcha*

*Symbol
Tzeentcha*

ŁOWCY CZASZEK

Oddani Khornowi, Łowcy Czaszek polerują swe zbroje pyłem ze sproszkowanych kości przeciwników.

WŁADCY NOCY

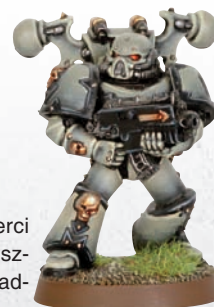
Wokół pancerzy Władców Nocy, preferujących szybkie i zdecydowane szturmy, tańczą skrzzące się energie.



Raptor

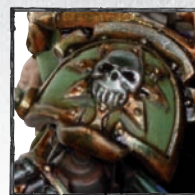
PODŻEGACZE ŚMIERCI

Podżegacze Śmierci istnieją tylko, by niszczyć, a ich tupem padło już wiele planet.



▼ CZYŚCIELE

Czyściciele gardzą wszelkimi formami życia. Od trzystu lat prowadzą wojny z Ludźkością i obcymi rasami, wojny, które mają doprowadzić do eksterminacji żywych istot w galaktyce. Następstwem ich ataków są zaraza i głód.



Gwiazda, Symbol Chaosu

Lord Terminator ze szponami energetycznymi

▼ CZERWONI KORSARZE

Czerwoni Korsarze założyli swą siedzibę w Wirze Chaosu. W swe szeregi werbują wszelkiej maści renegatów i buntowników.



Huron Czarne Serce na czele Czerwonych Korsarzy: drużyny Kosmicznych Marines Chaosu, czołgu „Predator” oraz Terminatorów.

▼ MARINES ZARAŻY

Cuchnący Kosmiczni Marines Chaosu wyznający Nurgla walczą pośród renegatów i zdrajców w każdym zakątku galaktyki. Tam gdzie jest śmierć i nędza, tam wkrótce pojawiają się Marines Zaraży.



▼ OBLITERATORZY

Obliteratory, których pochodzenie otacza nimb tajemnicy, działają zawsze zgodnie ze swymi sekretnymi celami i planami. Swe usługi ofiarowują w zamian za broń i technologie.



▼ BERSERKERZY KHORNA

Berserkerzy Khorna walczą wszędzie tam, gdzie można przelać morze krwi i zdobyć mnogość czaszek.



Berserkerzy Khorna z Legionu Pożeraczy Światów pustoszą imperialne miasto.

▼ TYSIĄC SYNÓW

Namaszczeni Czarnoksiężnicy Tysiąca Synów prowadzą swoich tajemniczych wojowników w służbie wielu dowódców.



Drużyna Marines Tysiąca Synów ochrania Namaszczonego Czarnoksiężnika, kiedy dwa Pomioty szarżują na przeciwnika.

▼ MARINES KAKOFONII

Uzależnieni od dźwięku i doznań słuchowych, Marines Kakofonii stale poszukują najbardziej ekstremalnych bodźców. Często więc walczą u boku innych wyznawców Chaosu, upajając się odgłosami bitwy.



Namaszczony Czempion z syreną zagłady



Marine Kakofonii z blasterem dźwiękowym



Marine Kakofonii z działem dźwiękowym

Nie wszyscy wojownicy spośród Dzieci Imperatora zostali Marines Kakofonii. Niektórzy nadal używają tradycyjnego uzbrojenia Legionów Kosmicznych Marines Chaosu.



CZARNY LEGION

Czarny Legion to koalicja zbudowana na bazie niedobitków z Legionu Synów Horusa. Niektórzy z wojowników Czarnego Legionu pochodzą z innych formacji, ale to właśnie Abaddonowi poprzysięgli teraz lojalność. Oznacza to, że w kolorach Czarnego Legionu można spotkać zarówno Berserkerów Khorna, jak i Marines Kakofonii.



Lord Terminator



Lord Chaosu



Czarnoksiężnik Chaosu



Namaszczony Czempion



Symbol Chwały Chaosu



Motocyklista Chaosu



Imponujący wariant schematu kolorystycznego, przeznaczony dla wprawnych malarzy!

Czarny Legion składa się z wojowników, którzy opuścili swoich dawnych dowódców i poprzysięgli lojalność Abaddonowi. Poniżej prezentujemy kilka przykładów, jak połączyć schematy specjalistycznych oddziałów z kolorami Czarnego Legionu.



Berserker Khorna



Marine Tysiąca Synów



Marine Zarazy



Marine Kakofonii



Właz



Wentylacja



Potężnie opancerzony
„Vindicator”



Terminatorzy Czarnego Legionu nacierają wspierani przez Drednota Chaosu.



ARMIA CZARNEGO LEGIONU

Ta armia została pomalowana w barwach Czarnego Legionu (poza sojusznicznym Czarnoksiężnikiem). Jest to armia na 1600 punktów – dobra wielkość, pozwalająca rozegrać bitwę w parę godzin, a jednocześnie dająca szerokie możliwości doboru jednostek. Jej trzon stanowi piechota. Kosmiczni Marines Chaosu oraz Wybrańcy wspierani są przez Berserkerów Khorna, jeżdżących w transporterze „Rhino” oraz przez Opętanych – oba oddziały przeznaczone do walki wręcz. Pomioty Chaosu tworzą oddziały, które na turę czy dwie mogą związać walką wroga drużyny.

- 1 Lord Chaosu** 145 pkt.
W pancerzu Terminatora i z demoniczną bronią.
- 2 Czarnoksiężnik Chaosu** 185 pkt.
W pancerzu Terminatora, z Piętnem Tzeentcha, Pociskiem Przemiany, Pociskiem Zagłady oraz podczepianym karabinem termicznym.
- 3 5 Terminatorów Chaosu** 210 pkt.
Z rękawicą energetyczną, piłorękawicą, „Żniwiarzem”, podczepianym karabinem termicznym oraz podczepianym miotaczem ognia.



4 10 Kosmicznych Marines Chaosu 255 pkt.
Z karabinem plazmowym, Symbolem Khorna oraz
Namaszczonym Czempionem z rękawicą energetyczną,
pistoletem plazmowym oraz bombami termicznymi.

5 5 Wybrańców Kosmicznych
Marines Chaosu. 145 pkt.
Z Symbolem Chwały Chaosu oraz Namaszczonym
Czempionem z bronią energetyczną, pistoletem
plazmowym oraz bombami termicznymi.

6 5 Opętanych. 140 pkt.
Z Czempionem Opętanych

7 8 Berserkerów Khorna 233 pkt.
Z dwoma pistoletami plazmowymi oraz Czempionem
Czaszki z pistoletem plazmowym oraz bombami
termicznymi.

8 „Rhino” dla Berserkerów 50 pkt.
Z wyrzutnią „Havoc”.

9 2 Pomioty Chaosu 80 pkt.

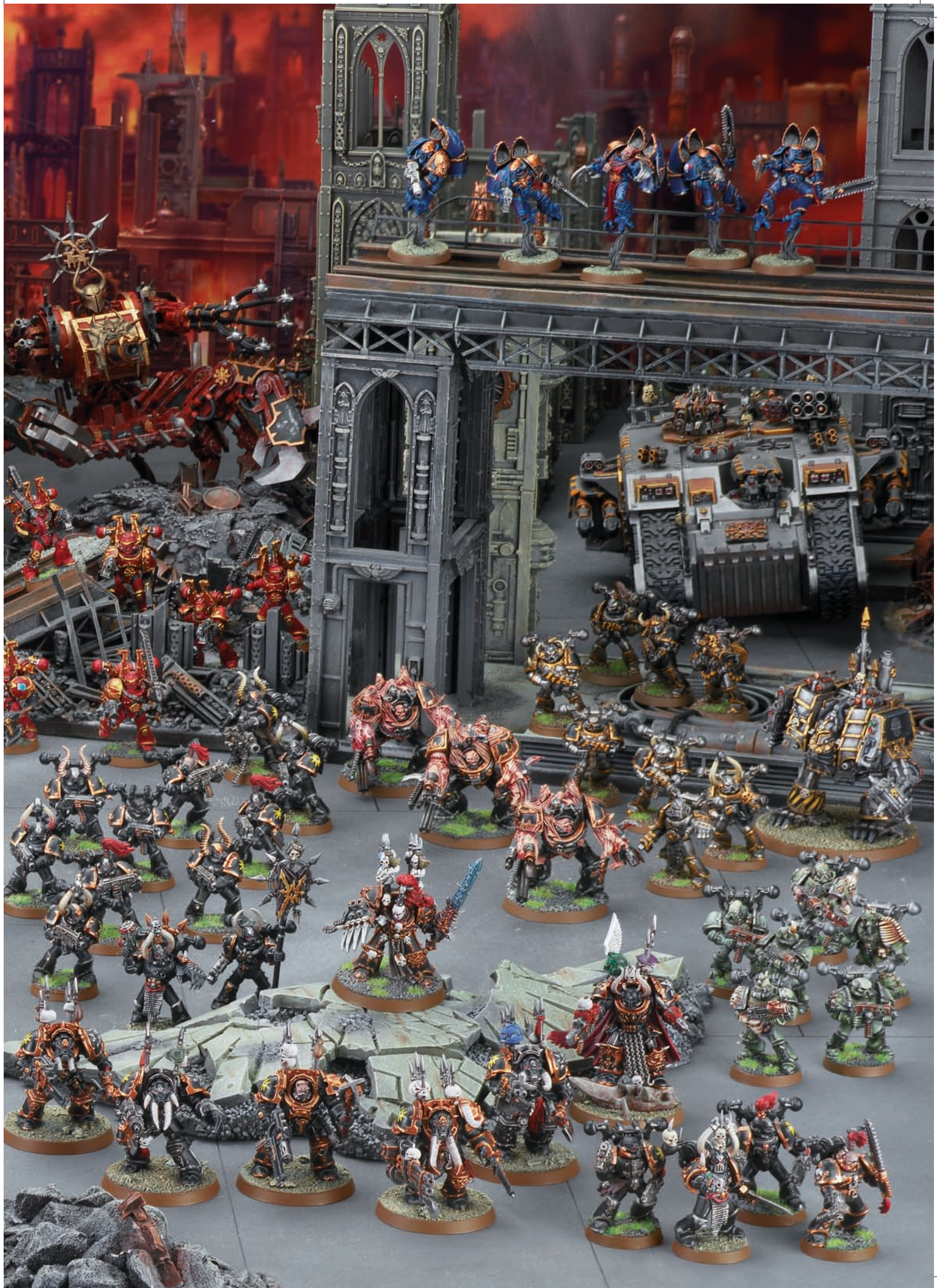
10 Plugawiec 150 pkt.

RAZEM 1593 PKT.

SIŁY ZBROJNE CHAOSU

77





POJAZDY

Kosmiczni Marines Chaosu używają różnorodnych pojazdów. Niektóre z nich posiadają ludzką załogę, inne są demonicznymi konstruktami wprawianymi w ruch dzięki mocom Osnowy. Wszystkie pomalowane są w barwach bandy, do której należą i ozdobione trofeami oraz symbolami określającymi ich przynależność.



Dreadnot Władców Nocy



*Transporter „Rhino” z wyrzutnią „Havoc”,
należący do Czarnego Legionu.*



Działo bojowe



*Plugawiec należący do Bestii
Unicestwienia, uzbrojony w działko
automatycznie „Żniwiarz” oraz broń do
walki wręcz.*

EKWIPUNEK BOJOWY

Na kolejnych stronach przedstawiony został ekwipunek bojowy używany przez wyznawców Chaosu (wyposażenie charakterystyczne dla wybranych jednostek zostało ujęte w odpowiednich opisach, w rozdziale „Siły zbrojne Chaosu”). Rozdział podzielony jest na części (bronie ciężkie, pancerze itd.), w których ekwipunek został uszeregowany w kolejności alfabetycznej.

BRONIE CIĘŻKIE

Ciężki bolter

Jako olbrzymia wersja boltera, ciężki bolter wyrzuca pociski wielkości pięści. Duża częstotliwość strzałów i potężniejsza amunicja niż ta używana w bolterze powodują, iż broń napawa przeciwników Mrocznych Bogów słusznym lękiem.

Zasięg	Siła	PP	Typ
36"	5	4	Ciężka 3

„Przeznaczeniem słabych jest umierać
anonimowo, silnych czeka los władców
wieczności. Niechaj żyje w chwale albo zginie!”

Gauwe Psgas

Ciężki miotacz ognia

Jako większa wersja miotacza ognia, ciężki miotacz ognia jest doskonałą bronią do oczyszczania fortyfikacji i zwalczania na krótkim dystansie dużych skupisk przeciwnika. Tego rodzaju broni używają Drużyny Terminatorów, Plugawce oraz Drednoty, czyli doskonale opancerzone jednostki, odporne na płomienie ciężkich miotaczy ognia.

Zasięg	Siła	PP	Typ
Wzornik	5	4	Szturmowa 1

Działko automatyczne

Działko automatyczne to samoprzeladowujące się broń dużego kalibru, o silnie wybuchowej amunicji. To doskonałe połączenie szybkostrzelności i potężnej siły ognia, najefektywniejsze przeciwko lekkim pojazdom i wytrzymałej piechocie. Świetnie nadają się przeciwko dużym biokonstruktom Tyranidów, a także pojazdom Orków o lekkiej konstrukcji.

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	7	4	Ciężka 2

SYMBOLE CHAOSU

Kosmiczni Marines Chaosu dzierżą czasem w boju symbole Chaosu. Te święte emblematy naładowane są energiami surowego Chaosu i czasem wskazują, że dany oddział należy do jednej z Czterech Potęg.

Symbole to jakby psioniczne latarnie, które Czarnoksiężnicy z flot Chaosu w łatwy sposób mogą zlokalizować z orbity i wysłać w ich okolicę teleportujących się wojowników. Także Demony, które odpowiadają na przyzwanie, używają tych Symboli, widocznych w Osnowie jako światła naprowadzające.

SYMBOLE I DESANT

Jeśli modele w pancerzach Terminatorów lub Obliteratory będą chcieli teleportować się na pole bitwy zgodnie z zasadą Desant i wybiorą miejsce w odległości do 6" od modelu posiadającego Symbol Chaosu, wówczas nie wykonuje się rzutu na znośzenie. Jeśli model dzierzący Symbol znajduje się wewnątrz transportera, to zasięg Symbolu wynosi 6" od obrysu pojazdu. Pomniejsze Demony muszą rozpocząć grę, korzystając z zasady Desant, w odległości 6" od Symbolu (patrz „Przyzywanie Demonów” na str. 61). Symbole działają tylko w przypadku modeli w pancerzach Terminatorów, Obliteratorów oraz Pomniejszych Demonów. Nie można ich użyć w przypadku modeli, które wkraczają na pole bitwy przy pomocy plecaków rakietowych czy innych środków transportu. Ponadto Symbol na początku tury, w której ma być użyty, musi się znajdować na polu bitwy.

SYMBOLE INDYWIDUALNE

Te Symbole naprowadzają teleportujące się modele i Demony (patrz „Symbole i Desant”).

SYMBOLE ODDZIAŁÓW

Te symbole dostępne są dla oddziałów i poza działaniem opisanym w zasadzie „Symbole i Desant” dają dodatkowe efekty. Jeśli model dzierzący Symbol zginie, wszystkie efekty Symbolu przestają działać.

Symbol Chwały Chaosu

Oddział może powtórzyć nieudane testy Morale.

Symbol Khorna

Wszystkie modele w oddziale, poza bohaterami niezależnymi, którzy się do niego dołączyli, posiadają Piętno Khorna.

Symbol Nurgla

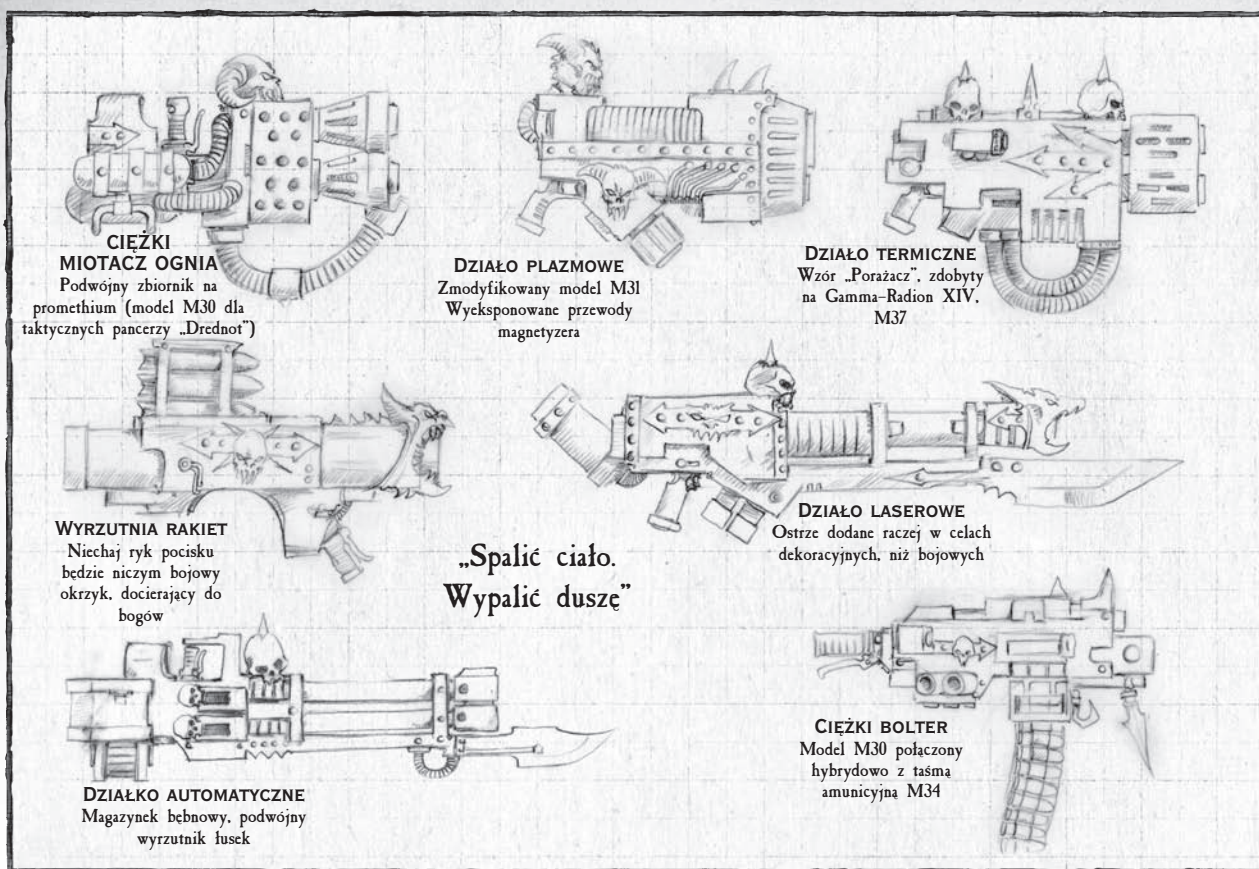
Wszystkie modele w oddziale, poza bohaterami niezależnymi, którzy się do niego dołączyli, posiadają Piętno Nurgla.

Symbol Slaanesh

Wszystkie modele w oddziale, poza bohaterami niezależnymi, którzy się do niego dołączyli, posiadają Piętno Slaanesh.

Symbol Tzeentcha

Wszystkie modele w oddziale, poza bohaterami niezależnymi, którzy się do niego dołączyli, posiadają Piętno Tzeentcha.



Działo automatyczne „Żniwiarz”

Ta dwulufowa wersja działka automatycznego nazywana „Żniwiarzem” nie znajduje się już obecnie na wyposażeniu sił Imperatora. Użytek z niej robią natomiast Terminatorzy Chaosu, zalewając przeciwników gradem pocisków.

Zasięg	Siła	PP	Typ
36"	7	4	Ciężka 2, Sprzężona

Działo laserowe

Działa laserowe to olbrzymie bronie, stworzone do niszczenia ciężko opancerzonych pojazdów. Niewiele jest lepszych broni o tak dużym zasięgu do zwalczania czołgów. Wewnątrz broni znajduje się komora lasera, z której uwalniany jest strumień wybuchowej energii.

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	9	2	Ciężka 1

Działo plazmowe

Bronie plazmowe są zabójcze zarówno dla celu, jak i dla właściciela. Wykorzystują trudne do opanowania energie i dlatego są podatne na przegrzania i wybuchy. Działa plazmowe strzelają kulami plazmy, eksplodującymi w kontakcie z celem i generującymi ciepło porównywalne z tym emitowanym przez małe słońce.

Zasięg	Siła	PP	Typ
36"	7	2	Ciężka 1, Obszarowa, Przegrzanie!

Działo termiczne

Większa i jeszcze bardziej niszczycielska wersja karabinu termicznego, cechująca się zwiększonym zasięgiem. Działa termiczne świetnie nadają się do niszczenia bunkrów i czołgów.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	8	1	Ciężka 1, Termiczna

Wyrzutnia raket

Z wyrzutni raket Kosmicznych Marines Chaosu można strzelać pociskami przeciwpancernymi lub odłamkowymi. Rakiety odłamkowe mają za zadanie siać zniszczenie wśród formacji lekkiej piechoty, natomiast zadaniem raket przeciwpancernych jest zwalczanie celów silnie opancerzonych. Z odpowiednim zapasem amunicji obu typów, wyrzutnia raket jest najbardziej wszechstronnym orężem Kosmicznych Marines Chaosu.

Przy każdym strzale właściciel musi zdecydować, którego rodzaju pocisków używa.

	Zasięg	Siła	PP	Typ
Odłamkowe	48"	4	6	Ciężka 1, Obszarowa
Przeciwpancerne	48"	8	3	Ciężka 1

BRONIE ZASIĘGOWE

Amunicja „Inferno”

Patrz strona 37.

Bolter

Bolter to broń palna strzelająca małymi raketami lub pociskami większymi niż standardowa kula. Te posiadające własny napęd pociski wybuchają tuż po wbiciu się w cel i rozrywają go na części.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	4	5	Szybkostrzelna

Bronie dźwiękowe Marines Kakofonii

Patrz strona 39.

Bronie podczepiane

Niektóre boltery zostały tak przerobione, by można było podczepić do nich inną broń – karabin termiczny, karabin plazmowy czy miotacz ognia. Ta dodatkowa broń posiada ograniczony zapas amunicji, pozwalający na pojedynczy strzał specjalnego przeznaczenia. Dla modelu uzbrojonego w broń podczepianą (podczepiany karabin termiczny, karabin plazmowy lub miotacz ognia) można wybrać, czy będzie on strzelał z boltera, czy też z tej drugiej broni. Z boltera można wypalić w każdej turze, natomiast z drugiej broni jedynie raz na bitwę. W jednej turze nie można użyć obu broni.

Karabin plazmowy

Karabin plazmowy to mniejsza wersja działa plazmowego – strzela mniejszymi porcjami plazmy. Pomimo zagrożenia dla użytkownika, Kosmiczni Marines Chaosu często wybierają ze zbrojowni karabiny plazmowe, przedkładając niszczycielskie możliwości ponad ryzyko przegrzania.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	7	2	Szybkostrzelna, Przegrzanie!

Karabin termiczny

Karabin termiczny to przeciwpancerna broń o przerażających możliwościach, używana między innymi w czasie szturmów na silnie umocnione pozycje przeciwnika i bunkry. To cudo techniki powoduje submolekularny wybuch termiczny, topiący każdy rodzaj pancerza. Najskuteczniejszy na krótkich dystansach, karabin termiczny potrafi zamienić kamień, metal czy ciało w stopioną szlakę albo pył.

Zasięg	Siła	PP	Typ
12"	8	1	Szturmowa 1, Termiczna

Miotacz ognia

Miotacze ognia wystrzelują lotną ciecz chemiczną, która zapala się po zetknięciu z powietrzem, tworząc strumień żywego ognia. Pozwala to zaatakować przeciwnika za niemal każdą osłoną i zgotować mu prawdziwe piekło.

Zasięg	Siła	PP	Typ
Wzornik	4	5	Szturmowa 1

Pistolet boltowy

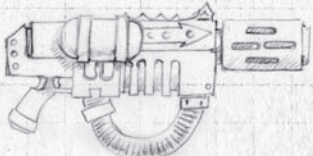
Pistolety boltowe to mniejsza wersja bolterów, do której używa się tej samej amunicji. Dzięki małemu rozmiarowi świetnie sprawdzają się jako osobista broń Kosmicznych Marines Chaosu.

Zasięg	Siła	PP	Typ
12"	4	5	Pistolet

Pistolet plazmowy

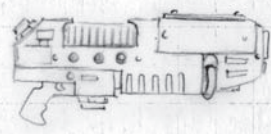
Pistolety plazmowe są najmniejsze w rodzinie broni plazmowych. Chociaż strzelają z tą samą niszczycielską siłą co większe bronie plazmowe, to cechują się gorszym zasięgiem i mniejszą częstotliwością prowadzenia ognia. Pistolet plazmowy może być używany jako broń do walki wręcz, ale nie korzysta się wtedy z jego Siły i PP.

Zasięg	Siła	PP	Typ
12"	7	2	Pistolet, Przegrzanie!

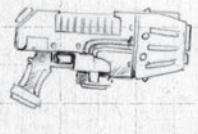


KARABIN TERMICZNY
Dwukomorowy zbiornik amunicyjny

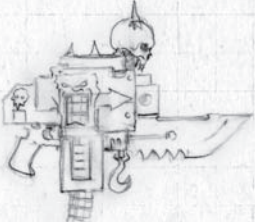
Nieczystość będzie naszym pancerzem
Nienawiść będzie naszym orężem
Nieśmiertelność nagrodą



KARABIN PLAZMOWY
Model M32, krótki akcelerator liniowy z improwizowanym zabezpieczeniem wylotu lufy



PISTOLET PLAZMOWY
Zewnętrzne przewody odcinające podatne na przepalenie



PODCZEPIANY BOLTER
Poważnie zmodyfikowany, model nierzeczywisty



BOLTER
Zdobione gniazdo amunicyjne, uchwyt wymieniony na ten z modelu M36

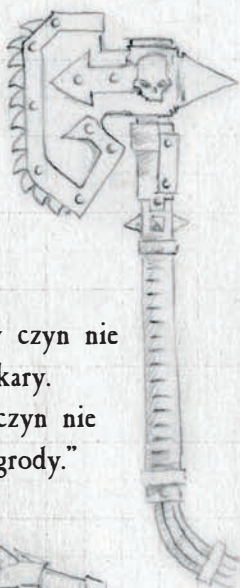
Niszcz dla samego Niszczenia
Zabijaj dla samego Zabijania

BRONIE DO WALKI WRĘCZ

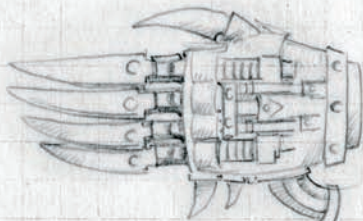
Broń do walki wręcz

Kosmiczni Marines Chaosu używają kilku rodzajów broni do walki wręcz, począwszy od plugawych ostrzy na wyposażeniu Marines Zarazy, po okrwawione topory łańcuchowe dzierżone przez Berserkerów Khorna. W rękach zaprawionego w bojach wojownika wszystkie są tak samo zabójcze. Miecze łańcuchowe, topory łańcuchowe i szturmowe ostrza są bronią do walki wręcz, opisanymi w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Faza Walki Wręcz”.

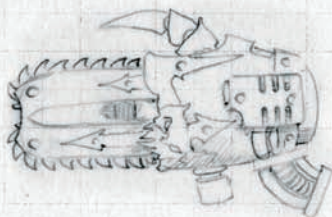
TOPÓR ŁAŃCUCHOWY
Zasilanie z jednostki energetycznej w plecaku



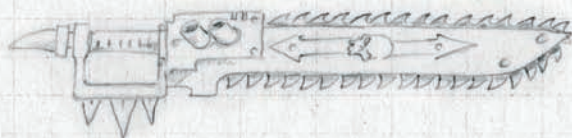
„Niechaj żaden dobry czyn nie
pozostanie bez kary.
Niechaj żaden zły czyn nie
pozostanie bez nagrody.”



SZPONY ENERGETYCZNE
Pancerz, wzór „Krucjata”,
zewewnętrzne zasilanie



PIŁORĘKAWICA
Źródło zasilania o podwójnym
rotorze, wstecznie wygięte zęby



MIECZ ŁAŃCUCHOWY
Przemodelowana rękojeść oraz garda, silnik M37 na paliwo gazowe

Broń energetyczna

Broń energetyczna (zazwyczaj miecz lub topór, ale także giewia, halabarda, bicz czy maczuga) otoczona jest silnym polem energetycznym, dzięki któremu może przecinać najgrubsze pancerze. Zasady dla tego rodzaju oręża znajdują się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Broń psioniczna

Broń psioniczna to zazwyczaj miecz lub topór, rzadziej kostur czy berło. Jej zadaniem jest skupienie psionicznej energii posiadacza, która przy trafieniu wydiera siły życiowe przeciwnika. Zasady dla tego rodzaju oręża znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Demoniczna Broń

Demoniczne bronie zawierają w sobie moc Większego Demona, a otrzymać je mogą tylko najpotężniejsi Lordowie Chaosu. Na stronie 93 opisane są różne rodzaje demonicznych broni.

Piłorękawica

Piłorękawica to po prostu rękawica energetyczna z doczepioną piłą łańcuchową o adamantynowych zębach, którą można przecinać pancerne grodzie lub pancerze pojazdów. Ta broń, montowana do pancerzy Terminatorów, początkowo przeznaczona była do wykorzystania w czasie abordaży, ale okazała się też bardzo skutecznym orężem przeciwko każdemu opancerzonemu celowi. Traktujemy ją jak rękawicę energetyczną, ale w rzutach na przebicie pancerza pojazdu do Siły dodajemy 2K6 (zamiast K6).

„Czcijcie swe ostrza! Uświęcajcie swe działa!
Namaszczajcie je ciepłą krwią najsilniejszych
przeciwników!”

Darius Khanan, Lord Krwawego Bractwa

Rękawica energetyczna

Rękawica energetyczna to pancerne rękawice otoczone niszczycielskim polem energetycznym. Zazwyczaj używana jest w połączeniu z pancerzami Terminatorów, choć nierzadko sięgają po nią także wojownicy w pancerzach szturmowych. To śmiertelny oręż, którym powalić można najpotężniejszych przeciwników. Zasady dla tego rodzaju broni znajdują się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Szpony energetyczne

Szpony energetyczne to pancerne rękawice, wyposażone w długie i ostre jak brzytwa ostrza, otoczone polem energetycznym. Używane najczęściej w parze, szpony energetyczne z taką samą przerażającą skutecznością przebijają się przez pancerz, ciało i kość. Szpony energetyczne anulują rzuty na Pancerz i pozwalają na powtórzenie nieudanych rzutów na zranienie. Model otrzyma dodatkowy atak w walce wręcz tylko, jeśli będzie używał pary szponów energetycznych.

SPECJALNY EKWIPUNEK

Bomby termiczne

Bomby termiczne to śmiertelne subatomowe ładunki wybuchowe, potrafiące stopić nawet najpotężniejsze pancerze. Są większe niż granaty przeciwpancerne i posiadają bardziej skomplikowany mechanizm zapłonowy. Kosmiczni Marines Chaosu używają ich głównie do niszczenia wrogich pojazdów i bunkrów. Zasady dla bomb termicznych znajdują się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Chowaniec

Chowaniec może być małym stworzeniem składającym się z psionicznej energii lub żywą istotą opanowaną przez moce Osnowy. Może przyjąć dowolną formę, ale zazwyczaj występuje jako imp, złowrogi manekin lub wynaturzony, skąłowaciły mutant. Czarnoksiężnik, któremu towarzyszy Chowaniec, może posiadać jedną dodatkową moc psioniczną. Zazwyczaj Chowaniec będzie występował na tej samej podstawie co jego mistrz, ale dopuszcza się także, by był osobnym modelem. W obu przypadkach nie jest traktowany jako dodatkowy model i usuwa się go tylko wtedy, kiedy zginie jego mistrz.

Granaty odłamkowe

Granaty odłamkowe to ładunki wybuchowe rzucające w przeciwnika tuż przed szarżą. Deszcz szrapneli z wybuchających granatów odłamkowych na moment dezorganizuje obronę przeciwnika. Zasady dla granatów odłamkowych znajdują się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Granaty przeciwpancerne

Granaty przeciwpancerne to specjalistyczne ładunki przeciwczołgowe, stworzone do unieszkodliwiania lekko opancerzonych pojazdów, takich jak maszyny kroczące. Zasady dla granatów przeciwpancernych znajdują się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Granaty rozkładu

Patrz strona 38.

Motocykl Chaosu

Motocykle Kosmicznych Marines Chaosu wyposażone są w potężne silniki i kuloodporne opony. Na polu bitwy motocykl jest niezwykle wszechstronnym narzędziem – mobilnym, skutecznie strzelającym, zabójczym w szarży. Modele wyposażone w motocykle Chaosu podlegają zasadom motorów, znajdującym się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000. Motocykl Chaosu wyposażony jest w sprzężony bolter.

Plecak raketowy

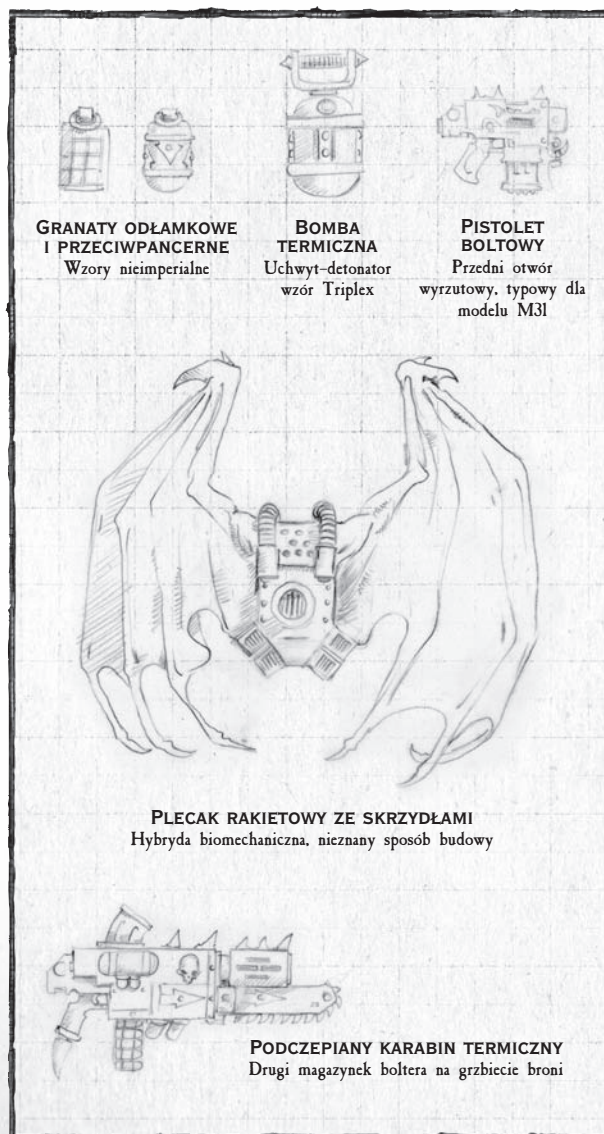
Plecaki raketowe wyposażone są w silniki odrzutowe lub turbiny, zdolne do unoszenia nad ziemią ciężkiego pancerza szturmowego. Wyposażeni w plecaki raketowe żołnierze mogą wykonywać bardzo długie skoki, a nawet latać na krótkich dystansach. Niezwykle sprawnie przemieszczają się ponad przeszkodami i szybko zwiążują przeciwnika walką wręcz.

Modele wyposażone w plecaki raketowe należą do piechoty latającej, opisanej w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Dodatkowo, modele wyposażone w te plecaki mogą zostać zrzucone z nisko przelatującego promu szturmowego. W grze oznacza to, że mogą być trzymane w Rezerwach i przybyć na pole bitwy zgodnie z zasadą Desant (patrz rozdział „Zasady specjalne misji” w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000).

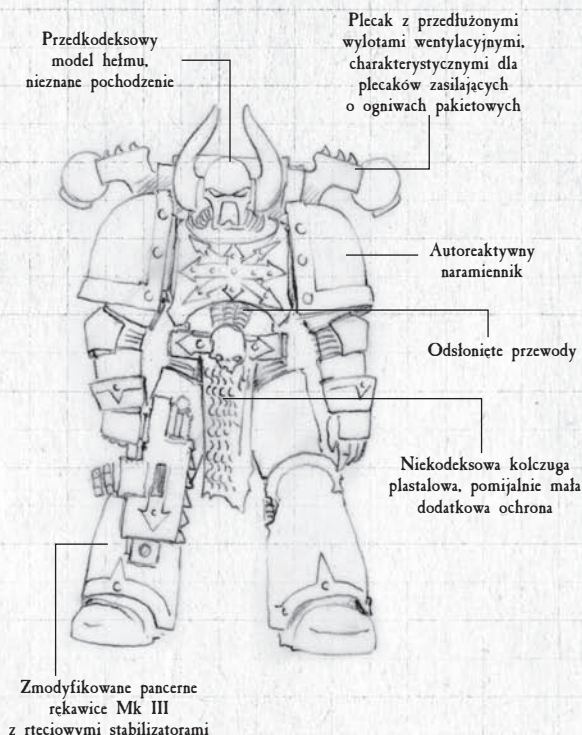
Skrzydła

Dzięki skrzydłom ich właściciel może się unosić ponad polem bitwy i szybować na krótkich dystansach. Niezwykle sprawnie przemieszcza się także ponad przeszkodami i szybko zwiążuje przeciwnika walką wręcz. Modele wyposażone w skrzydła poruszają się na tych samych zasadach co piechota latająca, opisana w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000. Dodatkowo, modele wyposażone w skrzydła mogą zostać zrzucone z nisko przelatującego promu szturmowego. Oznacza to, że mogą być trzymane w Rezerwach i przybyć na pole bitwy zgodnie z zasadą Desant (patrz rozdział „Zasady specjalne misji” w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000).

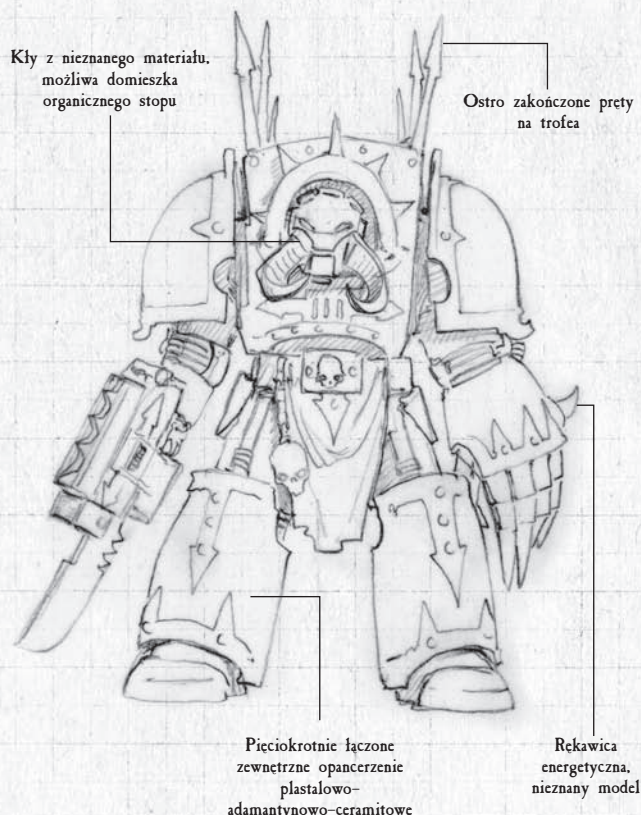


PANCERZ SZTURMOWY ASTARTES

Połączenie różnych modeli
Miejsce obserwacji: Cadia 999.M41



TAKTYCZNY PANCERZ „DREDNOT”



PANCERZE

Pancerz szturmowy

Pancerz szturmowy to standardowa ochrona Kosmicznych Marines Chaosu. Wykonany z grubych ceramitowych płyt i elektrycznie pobudzanych wiązek odtwarzających i wspomagających ruchy właściciela, pancerz szturmowy stanowi jedną z najlepszych ochron w galaktyce.

Modele w pancerzu szturmowym posiadają Ochronę od Pancerza 3+.

Pancerz Terminatora

Został zaprojektowany do walk na pokładach kosmicznych wraków i w innych obiektach, w których ruch jest poważnie ograniczony. Jego ceramitowe płyty mogą zatrzymać niemal każdy konwencjonalny atak.

Model w pancerzu Terminatora posiada Ochronę od Pancerza 2+ i Specjalną Ochronę 5+. Modele wyposażone w pancerz Terminatora mogą się ruszać i strzelać z broni ciężkich, a także szarżować po strzeleniu z broni szybkostrzelnych lub ciężkich. Z drugiej strony, ciężar pancerza powoduje, że wyposażone w niego modele będące w starciu wręcz nie mogą wykonywać Szarży Wtórnej.

Wszystkie modele w pancerzach Terminatorów mogą zostać teleportowane na pole bitwy. Oznacza to, że zawsze mogą rozpocząć bitwę w Rezerwach i pojawić się zgodnie z zasadami Desantu, nawet, jeśli nie pozwala na to rozgrywana misja.

DEMONICZNE WIERZCHOWCE

Demoniczne wierzchowce to dary Bogów Chaosu, które są symbolem statusu Czempiona. Każda ze Zgubnych Mocy mieć własnego „rumaka”. Model może mieć demonicznego wierzchowca, jeśli posiada również Piętno tego samego Boga Chaosu.

Dysk Tzeentcha

Ten demoniczny wierzchowiec daje jeźdźcowi +1 Atak i zmienia typ jednostki z piechoty na piechotę latającą.

Moloch Khorna

Ten demoniczny wierzchowiec daje jeźdźcowi +1 Atak i +1 do Siły. Modelu nie można przewozić w transporterach, tak jakby był kawalerią.

Palankin Nurgla

Ten demoniczny wierzchowiec daje jeźdźcowi +1 Atak i +1 do Żywności. Model nie może być przewożony w transporterze Chaosu. Może być natomiast przewożony w transporterze „Land Raider” Chaosu, ale traktowany jest wtedy jako dwa modele.

Rumak Slaanesh

Ten demoniczny wierzchowiec daje jeźdźcowi +1 Atak i zmienia typ jednostki z piechoty na kawalerię.

DODATKOWE WYPOSAŻENIE POJAZDÓW

Broń podczepiana na obrotnicy

Bronie podczepiane na obrotnicy montowane są na pojazdach Kosmicznych Marines Chaosu w celu zapewnienia dodatkowej siły ognia krótkiego zasięgu. Broń podczepiana na obrotnicy posiada zestaw cech broni podczepionej. Traktowana jest jako dodatkowa broń pojazdu, z której zawsze można strzelać bez względu na pozostałe bronie, chyba że pojazd poruszył się o więcej niż 6". Szczegóły dotyczące broni podczepianych znajdują się w rozdziale „Ekwipunek bojowy”.

Demoniczne opętanie

Załogę pojazdu zastąpił demon, który został uwięziony w zabezpieczonym runami kadłubie. Na pojazd nie działają efekty *załoga oszołomiona* i *załoga ogłuszona* (działają natomiast na przewożony oddział), ale jego ZS wynoszą 3.

Dodatkowy pancerz

Niektóre załogi montują na swoich pojazdach dodatkowy pancerz, dzięki czemu uzyskują trochę lepszą ochronę. W przypadku pojazdu wyposażonego w dodatkowy pancerz, wszystkie trafienia z efektem *załoga ogłuszona* zamieniane są na *załoga oszołomiona*.

Działo bojowe

Zasięg	Siła	PP	Typ
72"	8	3	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu

Działo „Demolisher”

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	10	2	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu

Emiter lamentu

To urządzenie generujący przerażające krzyki i zawożenia, które negatywnie wpływają na morale przeciwnika. Kiedy pojazd wykonuje Atak Czołgowy, ZP przeciwnika zmniejszają się o 1.

Lemiesz

Lemiesze to pługi, tarany, ostrza, czy zgarniarki, używane do usuwania przeszkód z drogi pojazdu. Pojazd wyposażony w lemiesz może powtórzyć nieudany test Trudnego Terenu, o ile w danej turze nie porusza się więcej niż 6".

Sprężony bolter na obrotnicy

Sprężony bolter na obrotnicy montowany jest na pojazdach Kosmicznych Marines Chaosu w celu zapewnienia dodatkowej siły ognia. Sprężony bolter na obrotnicy posiada zestaw cech sprężonego boltera. Traktowany jest jako dodatkowa broń pojazdu, z której zawsze można strzelać bez względu na pozostałe bronie, chyba że pojazd poruszył się o więcej niż 6". Szczegóły dotyczące sprężonych bolterów znajdują się w rozdziale „Ekwipunek bojowy”.

Szperacz

Kosmiczni Marines Chaosu często używają szperaczy, które są w stanie rozproszyć mrok demonicznych planet. Szperacze używane są tylko w misjach, w których obowiązuje zasada Walka w Nocy. Pojazd posiadający szperacz przy obieraniu celu musi postępować zgodnie z zasadą Walka w Nocy, ale po wycelowaniu do wybranej jednostki oświetla ją. I tak, do końca bieżącej fazy Strzelania, zasady Walki w Nocy nie obowiązują innych jednostek, strzelających do oświetlonego celu. W nocnych ciemnościach światło szperacza jest dobrze widoczne, co oznacza, że w najbliższej fazie Strzelania przeciwnika jego jednostki mogą strzelać do oświetlającego pojazdu z pominięciem zasad Walki w Nocy.

Wyrzutnia „Havoc”

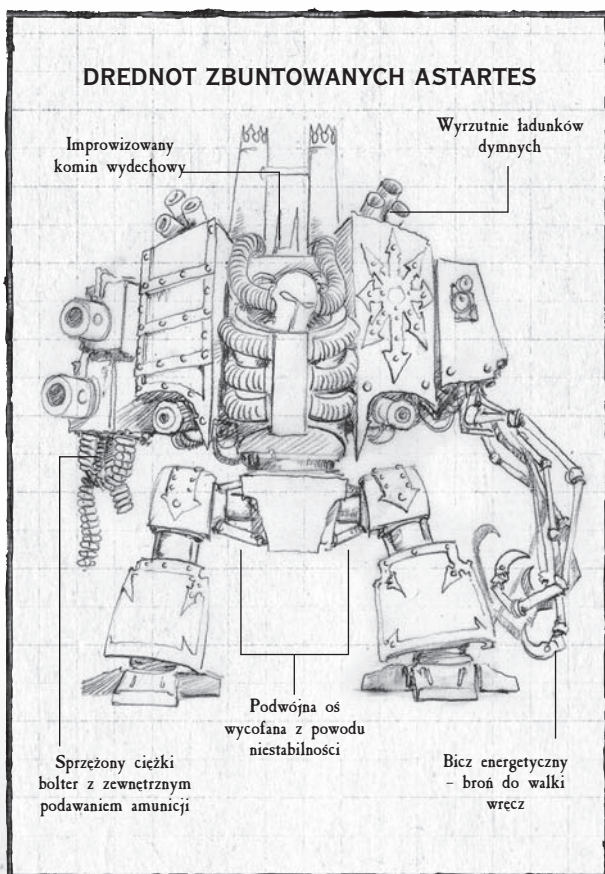
Wyrzutnia „Havoc” wystrzeliwuje kilka wybuchowych pocisków. Broń ma następujący zestaw cech:

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	5	5	Ciężka 1, Obszarowa, Sprężona

Wyrzutnie granatów dymnych

Wyrzutni granatów dymnych używa się do chwilowego ukrycia obiektu, zwłaszcza, gdy porusza się on w terenie otwartym.

Zasady dla wyrzutni granatów dymnych znajdują się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.



MOCE PSIONICZNE

Psionik może użyć tylko jednej mocy psionicznej na turę. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest model wyposażony w Piętno Tzeentcha, który może skorzystać z dwóch mocy psionicznych na turę gracza (ale nie z dwóch mocy, które traktowane są jako strzelanie, ponieważ w fazie Strzelania model może strzelić tylko z jednej broni).

Bicz Uległości (tylko Slaanesh)

Z ręki Czarnoksiężnika wyrzeliwuje rozjarzony bicz niematerialnej energii. Nieszczęśliwcy, którzy zostaną trafieni jego eterycznymi kołcami, natychmiast ulegają woli psionika.

Bicz Uległości może być użyty w fazie Strzelania modelu zamiast zwykłej broni.

Wybierz dowolną jednostkę nie-pojazd, która znajduje się w polu widzenia psionika i nie jest od niego oddalona o więcej niż 24", a następnie wykonaj test Psioniczny. Jeśli test zakończy się powodzeniem, to gracz dowodzący Chaosem przesuwca cel o 2K6". Ten ruch nie jest spowalniany przez Trudny Teren, ale jeśli to konieczne, należy wykonać test Niebezpiecznego Terenu. Ofiary nie mogą zostać przesunięte poza stół ani w zasięg 1" od modeli przeciwnika, nie mogą też przejść przez Teren Niedostępny. Po tym ruchu, jednostka będąca celem mocy musi wykonać test Przygwożdżenia.

Czas Osnowy

Psionik otacza się międzywymiarową niestabilnością, która zakłóca upływ czasu i pozwala mu wykonać ataki z nadnaturalną precyzją.

Moc używana jest na początku tury dowolnego gracza. Jeśli psionik zda test, to podczas danej tury może powtórzyć wszystkie rzuty na trafienie i wszystkie rzuty na zranienie.

Dar Chaosu

Psionik uwalnia wirujący błysk energii Chaosu, która otacza cel i poddaje go natychmiastowej mutacji. Kiedy moc Chaosu przepływa przez cel, jego kości i mięśnie są skręcane i wyginane we wszystkie strony. W ostatnim akcie tego makabrycznego przedstawienia ciało nieszczęśliwca zostaje rozerwane na strzępy.

Psionik może użyć tej mocy psionicznej na początku swojej tury. W tym czasie zarówno on, jak i cel mogą być w starciu wręcz. Wybierz model przeciwnika i wykonaj test Psioniczny. Rzuć K6, jeśli test zakończy się powodzeniem i cel będzie nie dalej niż 6" od psionika.

Jeśli wynik rzutu K6 będzie wyższy niż Wytrzymałość celu, to cel zostanie zamieniony w bezkształtną masę i należy go usunąć z gry (jako że model nie traci punktów Żywotności, nie może wykonać jakichkolwiek rzutów na Ochronę!). Do porównania użyj podstawowej Wytrzymałości modelu (a nie tej, która została zmodyfikowana, np. podniesiona przez motocykl). Wynik rzutu równy 6 zawsze oznacza powodzenie, bez względu na Wytrzymałość celu. Moc nie działa na modele, które nie posiadają Wytrzymałości.

Jeśli gracz używający mocy posiada model Pomiotu Chaosu, może go postawić w miejsce ofiary. Pomiot znajduje się

pod kontrolą gracza dowodzącego Chaosem (po zabiciu wart jest 40 Punktów Zwycięstwa). Jeśli model stykał się podstawką z zaprzyjaźnionymi modelami, to są one teraz zaangażowane w walkę wręcz z Pomiotem.

Pocisk Przemiany (tylko Tzeentch)

Czarnoksiężnik ciska kulą gwałtownej energii, utworzoną z surowej magii, która wywołuje natychmiastową mutację prowadzącą do rozerwania celu na strzępy.

Pocisk Przemiany może być użyty w fazie Strzelania modelu zamiast zwykłej broni. Jeśli test Psioniczny zakończy się powodzeniem, Pocisk Przemiany traktowany jest jako broń o następującym zestawie cech (rzuć na trafienie i zranienie według standardowych zasad):

Zasięg	Siła	PP	Szturmowa
24"	8	1	1

Pocisk Zagłady

Psionik wyrzeliwuje w kierunku przeciwnika serię pocisków surowej energii Chaosu.

Pocisk Zagłady może być użyty w fazie Strzelania modelu zamiast zwykłej broni. Z mocy można skorzystać po ówczesnym zaliczeniu testu psionicznego. Pocisk Zagłady traktowany jest jako broń o następującym zestawie cech (rzuć na trafienie i zranienie według standardowych zasad):

Zasięg	Siła	PP	Szturmowa
18"	4	3	3

Wiatr Chaosu

W zależności od Czarnoksiężnika moc przyjmuje różne formy. Wyznawcy Nurgla wyrzeliwiają strumień żrącej żółci, który parzy i zakaża ciało przeciwnika, z kolei Czarnoksiężnicy Slaanesh tworzą złotą chmurę, która podpala zakończenia wszystkich nerwów agonią rozkoszy.

Wiatr Chaosu może być użyty w fazie Strzelania modelu zamiast zwykłej broni.

Z mocy można skorzystać po ówczesnym zaliczeniu testu psionicznego.

Działanie mocy rozpatrywane jest w ten sam sposób, co strzał z broni będącej miotaczem. Każdy model w całości lub częściowo pod wzornikiem traci jeden punkt Żywotności, jeśli w rzucie K6 dla niego wypadnie 4+. Przed zranieniem nie chronią rzuty na Pancerz ani rzuty na Ostonę. Pojazdy dotknięte przez wzornik otrzymują trafienie z efektem Rykoszet, jeśli na K6 wypadnie 4+.

Zgnilizna Nurgla (tylko Nurgle)

Bulgocząc modlitwę do Papy Nurgla, Czarnoksiężnik bucha wstrętnym, chorobotwórczym wyziewem.

Psionik może użyć tej mocy w fazie Strzelania zamiast zwykłej broni. W tym czasie zarówno on, jak i cele mogą być w starciu wręcz. Jeśli test Psioniczny zakończy się powodzeniem, każdy model przeciwnika w odległości nie większej niż 6" od psionika otrzymuje trafienie z Siłą 3 i PP -.

LISTA ARMII KOSMICZNYCH MARINES CHAOSU

Lista armii Kosmicznych Marines Chaosu pozwala na rozgrywanie misji znajdujących się w podręczniku podstawowym Warhammera 40.000. Znajdziesz tu także koszty punktowe różnych jednostek, które możesz wykorzystać w bitwach opartych na własnych scenariuszach, będących, na przykład, częścią kampanii.

Dzięki tej liście będziesz mógł dobrać armię opartą na jednym Zdradzieckim Legionie lub taką, w skład której wchodzi wojownicy czczący różnych bogów Chaosu. Znajdziesz tu także bohaterów specjalnych, co pozwoli Ci na zbudowanie armii skupionej wokół cieszących się najgorszą sławą renegatów i zdrajców nękających Imperium Człowieka.

Lista armii podzielona jest na sześć kategorii. W każdej z nich znajdują się jednostki pogrupowane w zależności od roli, jaką spełniają na polu bitwy. Dodatkowo, każdy model umieszczony na liście armii posiada koszt punktowy, który zależy od efektywności żołnierza na polu bitwy.

W pierwszej kolejności musisz ustalić z przeciwnikiem, jaki limit punktowy każdy z Was będzie mógł przeznaczyć na swoją armię. Potem możesz przystąpić do dobierania jednostek, na zasadach opisanych poniżej.

SCHEMAT ORGANIZACYJNY ARMII

Z listy armii korzysta się w odniesieniu do Schematu Organizacyjnego Armii, charakterystycznego dla rozgrywanej misji. Każdy taki schemat podzielony jest na pięć kategorii, odpowiadających poszczególnym częściom listy armii. W każdej kategorii znajdują się prostokąty. Każdy pozwala na wybranie jednej jednostki z odpowiedniej części listy armii. Ciemne prostokąty to wybory obowiązkowe. Z prawej strony umieściliśmy schemat dla Misji Standardowych.

Jeśli model lub pojazd nie wchodzi w skład oddziału lub szwadronu, to traktowany jest jako pojedynczy wybór.

PRZYZYWANE DEMONY

W skład tej armii mogą wejść: Przyzywany Większy Demon oraz Przyzywane Pomniejsze Demony. Te jednostki funkcjonują poza Schematem Organizacyjnym Armii i nie podlegają jego ograniczeniom, tak jak to opisano w odpowiednim podrozdziale na końcu listy armii.

MISJE I PUNKTY

Prezentowana tutaj lista armii została opracowana do zastosowania w Patrolu Bojowym i Misjach Standardowych z podstawowego podręcznika Warhammera 40.000. Można jej używać dla innych misji, w których wykorzystuje się Schematy Organizacyjne Armii, ale należy mieć na uwadze, że istnieje prawdopodobieństwo naruszenia równowagi gry. Wybór konkretnej Misji może

wprowadzić dodatkowe ograniczenia doboru jednostek do armii. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziałach podstawowego podręcznika Warhammera 40.000, zatytułowanych „Patrol Bojowy” i „Misje Standardowe”.

Decyzja o rozegraniu Patrolu Bojowego lub Misji Standardowej określi liczbę punktów, jakie będzie można przeznaczyć na armię. Armie do Patrolu Bojowego liczą sobie po 400 punktów, natomiast w Misjach Standardowych każdy gracz może wystawić armię o wartości 500 lub więcej punktów. Im większy limit punktowy, tym dłuższa rozgrywka.

MISJE STANDARDOWE



OBOWIĄZKOWE	OPCJONALNE	OPCJONALNE
1 Dowódca	1 Dowódca	3 J. Sz. Reag.
2 J. Podst.	4 J. Podst.	3 J. Wsparcia
	3 J. Elitarne	

KORZYSTANIE Z LISTY ARMII

Zanim zaczniesz przygotowywać armię, musisz uzgodnić z przeciwnikiem wielkość Waszych sił zbrojnych. Większość graczy preferuje gry, które ograniczają każdą ze stron do 1500 punktów i zajmują w przybliżeniu dwie godziny. Zajrzyj do danej części listy armii i zdecyduj, którą jednostkę chcesz mieć w armii, ile w niej będzie modeli oraz jakie będzie posiadała ulepszenia. Pamiętaj: na figurkach biorących udział w grze musi być zaprezentowana cała wykupiona dla nich broń oraz ekwipunek. Następnie odejmij koszt punktowy jednostki od dostępnych jeszcze punktów i dokonaj kolejnego wyboru. Powtórz tę czynność, aż zużyjesz wszystkie punkty. Teraz jesteś gotowy do bitwy!

DOWÓDZTWO

ABADDON PROFANATOR KOSZT: 275 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Abaddon	7	5	4(8)4(5)	4	6	4*	10	2+	

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Pancerny Terminator
- Sprężony bolter
- Symbol Indywidualny
- Drach'nyen
- Szpon Horusa

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Piętno Wszechchaosu

FABIUS ZGORZKNIAŁY KOSZT: 160 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Fabius	5	4	5	4	3	4	5	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Pancerny szturmowy
- Różdżka Udręki
- Igłowiec Xyclos
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Chirurg

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Nie Czuje Bólu
- Ulepszeni Wojownicy

HURON CZARNE SERCE KOSZT: 170 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Huron	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Pancerny szturmowy
- Broń energetyczna
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Symbol Indywidualny
- Szpon Tyrana

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Specjalna Ochrona 5+
- Hamadrya

Moce psioniczne.

- Czas Osnowy

TYPHUS KOSZT: 225 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Typhus	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Pancerny Terminator
- Symbol Indywidualny
- Kosiarz
- Piętno Nurgla

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Nie Czuje Bólu
- Rój Niszczyciela
- Herold Nurgla

Moce psioniczne.

- Wiatr Chaosu
- Zgnilizna Nurgla

DOWÓDZTWO

KHÂRN ZDRAJCA

KOSZT: 165 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Khârn	7	5	5	4	3	5	5	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet plazmowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Dziecię Posoki
- Symbol Indywidualny
- Piętno Khorna

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Specjalna Ochrona 5+
- Szaleńczy Atak
- Zdrajca
- Błogosławieństwo Krwawego Boga

AHRIMAN

KOSZT: 250 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy z amunicją „Inferno”
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Symbol Indywidualny
- Czarny Kostur Ahrimana
- Piętno Tzeentcha

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Specjalna Ochrona 4+ (uwzględniona premia)

Moce psioniczne.

- Pocisk Zagłady
- Czas Osnowy
- Wiatr Chaosu
- Dar Chaosu
- Pocisk Przemiany

LUCIUS ODWIECZNY

KOSZT: 160 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Lucius	7	5	4	4	3	6	3	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Miecz energetyczny
- Symbol Indywidualny
- Bicz Udręki
- Syrena zagłady
- Piętno Slaaneshy
- Pancerz Kwilących Dusz

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Specjalna Ochrona 5+

WYJĄTKOWI BOHATEROWIE

Wszyscy bohaterowie zaprezentowani na tych dwóch stronach są niezwykle osobistościami, co oznacza, że w jednej armii Kosmicznych Marines Chaosu każdy może wystąpić tylko raz (na przykład, nie możesz wziąć dwóch Abaddonów).

DOWÓDZTWO

DEMONICZNY KSIĄŻĘ

KOSZT: 110 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Demoniczny Książę	7	5	6	5	4	5	4	10	3+

Typ jednostki.

- Monstrum

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Demonicznego Księcia traktuje się zawsze, jakby był wyposażony w pojedynczą broń do walki wręcz.

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Specjalna Ochrona 5+
- Wieczny Wojownik

Opcje.

- Za 20 pkt. można dokupić skrzydła.
- Można dokupić jedno z Piętn Chaosu:
 - Piętno Khorna za 10 pkt.
 - Piętno Slaaneshy za 5 pkt.
 - Piętno Nurgla za 20 pkt.
 - Piętno Tzeentcha za 20 pkt.
- Jeśli nie posiada Piętna Khorna, Demoniczny Książę może stać się Psionikiem, otrzymując jedną z następujących mocy psionicznych (modele z Piętnem Tzeentcha mogą otrzymać do dwóch mocy):

- Pocisk Zagłady za 10 pkt.
- Czas Osnowy za 25 pkt.
- Wiatr Chaosu za 30 pkt.
- Dar Chaosu za 30 pkt.
- Zgnilizna Nurgla za 15 pkt. (tylko modele z Piętnem Nurgla)
- Pocisk Przemiany za 25 pkt. (tylko modele z Piętnem Tzeentcha)
- Bicz Uległości za 20 pkt. (tylko modele z Piętnem Slaaneshy)

LORD CHAOSU

KOSZT: 90 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Lord Chaosu	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Broń do walki wręcz
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Specjalna Ochrona 5+

Opcje.

- Można dokupić jedno z Piętn Chaosu:
 - Piętno Khorna za 10 pkt.
 - Piętno Slaaneshy za 5 pkt.
 - Piętno Nurgla za 20 pkt.
 - Piętno Tzeentcha za 15 pkt.
- Za 15 pkt. pistolet boltowy można wymienić na pistolet plazmowy.
- Broń do walki wręcz można wymienić na jedną z następujących broni:
 - broń energetyczna za 15 pkt.
 - rękawica energetyczna za 25 pkt.
 - pojedyncze szpony energetyczne za 25 pkt.
 - para szponów energetycznych za 30 pkt.
 - demoniczna broń za 40 pkt.
- Można dokupić jeden z następujących przedmiotów:
 - sprzężony bolter za 5 pkt.
 - broń podczepiana za 10 pkt.
- Można dokupić dowolne z następujących przedmiotów:
 - bomby termiczne za 5 pkt.
 - Symbol Indywidualny za 5 pkt.
- Można dokupić jeden z następujących przedmiotów:
 - plecak rakietowy/skrzydła za 20 pkt.
 - motocykl za 30 pkt.
 - demoniczny wierzchowiec za 30 pkt. (patrz str. 86)

- Za 30 pkt. można wymienić cały ekwipunek na pancerz Terminatora, sprzężony bolter i broń energetyczną. W takim przypadku można skorzystać jedynie z opcji znajdujących się poniżej:

- Można dokupić jedno z Piętn Chaosu:
 - Piętno Khorna za 10 pkt.
 - Piętno Slaaneshy za 5 pkt.
 - Piętno Nurgla za 20 pkt.
 - Piętno Tzeentcha za 15 pkt.

- Za 5 pkt. można dokupić Symbol Indywidualny

- Za 5 pkt. sprzężony bolter można wymienić na broń podczepianą.

- Broń energetyczną można wymienić na:
 - rękawicę energetyczną za 10 pkt.
 - piłorękawicę za 15 pkt.
 - pojedyncze szpony energetyczne za 10 pkt.
 - demoniczną broń za 25 pkt.

- Za 10 pkt. sprzężony bolter i broń energetyczną można wymienić na parę szponów energetycznych.

DOWÓDZTWO

CZARNOKSIĘŻNIK CHAOSU

KOSZT: 100 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Czarnoksiężnik	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Pancerz szтурmowy
- Pistolet boltowy
- Broń psioniczna
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne

Zasady specjalne.

- Bohater Niezależny
- Specjalna Ochrona 5+

Opcje.

- Czarnoksiężnik jest Psionikiem i musi posiadać jedną z następujących mocy psionicznych (modele z Piętnem Tzeentcha mogą otrzymać jedną dodatkową moc):
 - Pocisk Zagłady za 10 pkt.
 - Czas Osnowy za 25 pkt.
 - Wiatr Chaosu za 30 pkt.
 - Dar Chaosu za 30 pkt.
 - Zgnilizna Nurgla za 15 pkt. (tylko modele z Piętnem Nurgla)
 - Pocisk Przemiany za 25 pkt. (tylko modele z Piętnem Tzeentcha)
 - Bicz Uległości za 20 pkt. (tylko modele z Piętnem Slaanesh)
- Można dokupić jeden z następujących przedmiotów:
 - plecak rakietowy/skrzydła za 20 pkt.
 - motocykl za 30 pkt.
 - demoniczny wierzchowiec za 30 pkt. (patrz str. 86)

- Można dokupić jedno z Piętn Chaosu:
 - Piętno Slaanesh za 5 pkt.
 - Piętno Nurgla za 20 pkt.
 - Piętno Tzeentcha za 30 pkt.

- Za 15 pkt. pistolet boltowy można wymienić na pistolet plazmowy.

- Można dokupić dowolne z następujących przedmiotów:
 - bomby termiczne za 5 pkt.
 - Symbol Indywidualny za 5 pkt.
 - Chowaniec za 5 pkt.

- Za 15 pkt. można wymienić cały ekwipunek na pancerz Terminatora, sprzężony bolter i broń psioniczną.

Walcząc w pancerzu Terminatora, Czarnoksiężnik może posiadać wszystkie opcje wymienione w jego opisie z wyjątkiem: bomb termicznych, pistoletu plazmowego, plecaka rakietowego/skrzydła, motocykla oraz demonicznego wierzchowca. Dodatkowo za 5 pkt. sprzężony bolter można wymienić na broń podczepianą.

DEMONICZNE BRONIE

Demoniczne bronie to symbol potęgi, ale także doskonały oręż, którego właściwości są ściśle powiązane z ofiarowującym go bogiem. Lord Chaosu posiada demoniczną broń odpowiadającą patronującemu mu bogowi.

Demoniczna Broń:

- Do użycia wymaga dwóch rąk.
- Jest bronią energetyczną.
- W walce wręcz zwiększa Ataki o K6. Rzuć kostką za każdym razem, kiedy model będzie atakował. Jeśli wypadnie 1, demon zakłęty w broni zbuntuje się – w tej rundzie model nie może wykonać żadnego ataku i traci jeden punkt Żywotności, bez możliwości wykonania rzutu na Pancerz.
- Posiada także dodatkowe właściwości (opisane poniżej), które są zależne od posiadanego przez właściciela Piętna.

Demoniczna broń (Lord bez Piętna Chaosu)

To ostrze może występować pod postacią sejmityra, dużego miecza, lub po prostu topora czy też maczugi. W walce wręcz właściciel wykonuje ataki z modyfikatorem +1 do Siły.

Krwiarz (Lord z Piętnem Khorna)

Krwiarz nasycony jest esencją rozszalałego Krwio pijcy i zazwyczaj przyjmuje formę topora. Model wyposażony w Krwiarza otrzymuje 2K6 Ataków zamiast K6. Jeśli na dowolnej z kostek wypadnie 1, model nie atakuje i traci jeden punkt Żywotności, tak jak to opisano powyżej (tylko 1 punkt Żywotności, nawet jeśli będą dwie 1).

Posłaniec Zarazy (Lord z Piętnem Nurgla)

Oblepiony nieczystościami, Posłaniec Zarazy rozsiewa zabójczą zarazę, która może powalić najwytrzymalszych przeciwników. Posłaniec Zarazy traktowany jest jako broń zatruta, która rani na 4+ (patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40.000).

Śmiercionośny Krzykacz (Lord z Piętnem Tzeentcha)

Śmiercionośny Krzykacz, występujący jako ogniste ostrze lub wynaturzony karabin, miota magiczne pociski. Można z niego strzelać w fazie Strzelania, używając poniższego zestawu cech. Jeśli w trakcie określania liczby strzałów wypadnie 1, model nie może strzelać i traci jeden punkt Żywotności bez możliwości wykonania rzutu na Pancerz.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	4	3	Szturmowa K6

Dawca Rozkoszy (Lord z Piętnem Slaanesh)

Ci, którzy zostaną zranieni Dawcą Rozkoszy, smukłym ostrzem, lub wirującym biczem, zapadają w ekstazyczną śpiączkę, z której nie można się wybudzić. Wszystkie rany zadane przez przeciwnika wyposażonego w Dawcę Rozkoszy powodują Natychmiastową Śmierć, bez względu na Wytrzymałość celu.

JEDNOSTKI ELITARNE

WYBRAŃCY KOSMICZNYCH MARINES CHAOSU

KOSZT: 18 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wybraniec	18	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Namaszczony Czempion+10		4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 5-10

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Broń do walki wręcz
- Bolter

Zasady specjalne.

- Infiltracja

Symbol.

- Jeden model może otrzymać jeden z poniższych symboli:
 - Chwały Chaosu za 10 pkt.
 - Slaanesh za 20 pkt.
 - Khorna za 30 pkt.
 - Nurgla za 50 pkt.
 - Tzeentcha za 40 pkt.

Bohater.

- Za 10 pkt. jeden model może zostać awansowany na Namaszczonego Czempiona.

Opcje.

- Za +5 pkt. na model dowolnym modelom można dokupić bomby termiczne.
- Bolter jednego modelu można wymienić na jedną z następujących broni:
 - ciężki bolter za 15 pkt.
 - wyrzutnia rakiet za 20 pkt.
 - działko automatyczne za 20 pkt.
 - działko laserowe za 35 pkt.
 - miotacz ognia za 5 pkt.
 - karabin termiczny za 10 pkt.
 - karabin plazmowy za 15 pkt.

- Nie więcej niż czterem modelom można dobrać jedną z poniższych opcji:

Za 15 pkt. na model wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy

Lub wymienić broń do walki wręcz na jedną z następujących broni:

- broń energetyczna za 15 pkt. na model
- pojedyncze szpony energetyczne za 25 pkt. na model
- rękawica energetyczna za 25 pkt. na model

Lub za 20 pkt. na model wymienić pistolet boltowy, broń do walki wręcz oraz bolter na parę szponów energetycznych

Lub wymienić bolter na jedną z następujących broni:

- miotacz ognia za 5 pkt. na model
- karabin termiczny za 10 pkt. na model
- karabin plazmowy za 15 pkt. na model
- sprzężony bolter za 5 pkt. na model
- broń podczepiana za 10 pkt. na model

Transport.

- Drużynie można dokupić transporter przypisany „Rhino” Chaosu (opis tego transportera na str. 96).

TERMINATORZY CHAOSU

KOSZT: 30 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Terminator Chaosu	30	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Czempion Terminatorów+10		4	4	4	4	1	4	3	10	2+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 3-10

Ekwipunek.

- Pancerz Terminatora
- Broń energetyczna
- Sprzężony bolter

Bohaterowie.

- Za 10 pkt. na model dowolne modele można awansować na Czempionów Terminatorów.

Symbol.

- Jeden model może otrzymać jeden z poniższych symboli:
 - Chwały Chaosu za 10 pkt.
 - Slaanesh za 15 pkt.
 - Khorna za 30 pkt.
 - Nurgla za 40 pkt.
 - Tzeentcha za 35 pkt.

Transport.

- Drużynie można dokupić transporter przypisany „Land Raider” (patrz str. 101).

Opcje.

- Dowolnym modelom można wymienić broń energetyczną na jedną z następujących broni:
 - pojedyncze szpony energetyczne za 10 pkt. na model
 - rękawica energetyczna za 10 pkt. na model
 - piórówkawa za 15 pkt. na model
- Za 5 pkt. na model dowolnym modelom można wymienić sprzężony bolter na broń podczepianą.

- Za 10 pkt. na model dowolnym modelom można wymienić sprzężony bolter i broń energetyczną na parę szponów energetycznych.

- Jednemu modelowi można wymienić sprzężony bolter na jedną z następujących broni:
 - działko automatyczne „Żniwiarz” za 25 pkt.
 - ciężki miotacz ognia za 5 pkt.

Jeśli drużyna jest w pełnej sile (liczy 10 modeli), to drugiemu modelowi można wymienić sprzężony bolter na jedną z broni powyżej.

JEDNOSTKI ELITARNE

OPĘTANI KOSMICZNI MARINES CHAOSU

KOSZT: 26 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Opętany	26	4	4	5	4	1	4	2	10	3+
Czempion Opętanych	+10	4	4	5	4	1	4	3	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 5-20

Ekwipunek.

- Pancerni szturmowi
- Opętanych traktuje się zawsze, jakby byli wyposażeni w pojedynczą broń do walki wręcz.

Zasady specjalne.

- Nieustraszeni
- Specjalna Ochrona 5+
- Demoniczny Rodzaj

Bohater.

- Za 10 pkt. jeden model może zostać awansowany na Namaszczonego Czempiona.

Symbol.

- Jeden model może otrzymać jeden z poniższych symboli:
 - Chwały Chaosu za 5 pkt.
 - Slaanesh za 20 pkt.
 - Khorna za 30 pkt.
 - Nurgla za 50 pkt.
 - Tzeentcha za 40 pkt.

Transport.

- Drużynie można dokupić transporter przypisany „Rhino” Chaosu (opis tego transportera na str. 96).

DREDNOT CHAOSU

KOSZT: 90 PUNKTÓW

	Pancerz							
	WW	ZS	S	P	B	T	I	A
Drednot	4	4	6	12	12	10	4	3

Typ jednostki.

- Pojazd (maszyna krocząca)

Ekwipunek.

- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz
- Broń Drednota do walki wręcz (z wbudowanym sprzężonym bolterem)

Zasady specjalne.

- Nieprzewidywalny

Opcje.

- Drugie ramię musi być wyposażone w jedną z następujących broni:
 - sprzężone działko automatyczne za 20 pkt.
 - sprzężone działko laserowe za 35 pkt.
 - sprzężony ciężki bolter za 15 pkt.
 - działko termiczne za 10 pkt.
 - działko plazmowe za 15 pkt.
 - dodatkowa broń Drednota do walki wręcz (z wbudowanym sprzężonym bolterem) za 10 pkt.; to ulepszenie dodaje 1 Atak do zestawu charakterystyk

- Za 15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.
- Za 5 pkt. jeden sprzężony bolter może zostać zamieniony na ciężki miotacz ognia.
- Bez ponoszenia dodatkowych kosztów jedno ramię do walki wręcz (z wbudowanym w nie sprzężonym bolterem) może zostać zamienione na wyrzutnię rakiet. Jeśli Drednot nie będzie posiadał ramion do walki wręcz, to liczba jego Ataków spadnie do 2 i maszyna nie będzie mogła korzystać z zasad broni Drednota do walki wręcz.

JEDNOSTKI PODSTAWOWE

KOSMICZNI MARINES CHAOSU

KOSZT: 15 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Kosmiczny Marine Chaosu	15	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Namaszczony Czempion	+15	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 5-20

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Broń do walki wręcz
- Bolter

Bohater.

- Za 15 pkt. jeden model może zostać awansowany na Namaszczonego Czempiona.
- Jego bolter można wymienić na jedną z następujących broni:
 - sprzężony bolter za 5 pkt.
 - broń podczepiana za 10 pkt.

- Jego broń do walki wręcz można wymienić na jedną z następujących broni:
 - broń energetyczna za 15 pkt.
 - rękawica energetyczna za 25 pkt.

- Za 15 pkt. pistolet boltowy można mu wymienić na pistolet plazmowy.

- Za 5 pkt. można mu dokupić bomby termiczne.

Symbol.

- Jeden model może otrzymać jeden z poniższych symboli:
 - Chwały Chaosu za 10 pkt.
 - Slaanesh za 20 pkt.
 - Khorna za 30 pkt.
 - Nurgla za 50 pkt.
 - Tzeentcha za 40 pkt.

Opcje.

- Jednemu Kosmicznemu Marine Chaosu można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy za 15 pkt. lub wymienić bolter na jedną z następujących broni:
 - karabin plazmowy za 15 pkt.
 - karabin termiczny za 10 pkt.
 - miotacz ognia za 5 pkt.

- Jeśli w skład drużyny wchodzi co najmniej dziesięć modeli, to drugiemu Kosmicznemu Marine Chaosu można wymienić bolter na jedną z następujących broni:
 - wyrzutnia rakiet za 10 pkt.
 - działko automatyczne za 10 pkt.
 - ciężki bolter za 10 pkt.
 - działko laserowe za 20 pkt.

- karabin plazmowy za 15 pkt.
- karabin termiczny za 10 pkt.
- miotacz ognia za 5 pkt.

Transport.

- Drużynie można dokupić transporter przypisany „Rhino” Chaosu (opis tego transportera znajduje się poniżej).

TRANSPORTER „RHINO” CHAOSU

KOSZT: 35 PUNKTÓW

Niektórym oddziałom Kosmicznych Marines Chaosu można dokupić transporter „Rhino”. Te pojazdy nie zajmują miejsca w Schemacie Organizacyjnym Armii, ale poza tym traktowane są jako samodzielne jednostki. Szczegóły dotyczące funkcjonowania transporterów znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
„Rhino”	4	11	11	10

Typ jednostki.

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek.

- Sprzężony bolter
- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz

Punkty ogniowe.

- 1

Wejścia.

- 3 – włązy boczne i tylna rampa.

Zasady specjalne.

- Naprawianie

Opcje.

- Lemiesz za 5 pkt.
- Dodatkowy pancerz za 15 pkt.
- Demoniczne opętanie za 20 pkt.
- Jedna z poniższych broni na obrotnicy:
 - sprzężony bolter za 5 pkt.
 - broń podczepiana za 10 pkt.
 - wyrzutnia „Havoc” za 15 pkt.

Transport.

- „Rhino” Chaosu może przewozić do dziesięciu modeli.
- Nie można w nim przewozić modeli w pancerzach Terminatorów, Obliteratorów oraz Przyzywanych Demonów, chociaż są one piechotą.

JEDNOSTKI PODSTAWOWE

MARINES ZARAŻY KOSZT: 23 PUNKTY/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Marine Zarazy	23	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+
Czempion Zarazy	+15	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 5-20

Ekwipunek.

- Pancerny szturmowy
- Bolter
- Granaty rozkładu
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Broń do walki wręcz
- Pistolet boltowy

Zasady specjalne.

- Piętno Nurgla (uwzględnione w zestawie charakterystyk)
- Nieustraszeni
- Nie Czują Bólu

Symbol.

- Za 5 pkt. jednemu modelowi można dokupić Symbol Indywidualny.

Bohater.

- Za 15 pkt. jeden model może zostać awansowany na Czempiona Zarazy.
- Jego broń do walki wręcz można wymienić na jedną z następujących broni:
 - broń energetyczna za 15 pkt.
 - rękawica energetyczna za 25 pkt.

- Za 15 pkt. pistolet boltowy można mu wymienić na pistolet plazmowy
- Jego bolter można wymienić na jedną z następujących broni:
 - sprzężony bolter za 5 pkt.
 - broń podczepiana za 10 pkt.
- Za 5 pkt. można mu dokupić bomby termiczne.

Opcje.

- Nie więcej niż dwóm Marines Zarazy można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy za 15 pkt. na model lub wymienić bolter na jedną z następujących broni:
 - karabin plazmowy za 15 pkt. na model
 - karabin termiczny za 10 pkt. na model
 - miotacz ognia za 5 pkt. na model

Transport.

- Drużynie można dokupić transporter przypisany „Rhino” Chaosu (opis tego transportera na str. 96).

MARINES KAKOFONII KOSZT: 20 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Marine Kakofonii	20	4	4	4	4	1	5	1	9	3+
Czempion Kakofonii	+15	4	4	4	4	1	5	2	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 5-20

Ekwipunek.

- Pancerny szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Broń do walki wręcz
- Bolter

Zasady specjalne.

- Piętno Slaanesh (uwzględnione w zestawie charakterystyk)
- Nieustraszeni

Bohater.

- Za 15 pkt. jeden model może zostać awansowany na Czempiona Kakofonii.
- Jego broń do walki wręcz można wymienić na jedną z następujących broni:
 - broń energetyczna za 15 pkt.
 - rękawica energetyczna za 25 pkt.
- Można mu dokupić dowolne z następujących przedmiotów:
 - syrena zagłady za 15 pkt.
 - bomby termiczne za 5 pkt.

Symbol.

- Za 5 pkt. jednemu modelowi można dokupić Symbol Indywidualny.

Opcje.

- Dowolnym modelom można wymienić bolter na blaster dźwiękowy za 5 pkt. na model.
- Za 40 pkt. jednemu Marine Kakofonii można wymienić bolter na działo dźwiękowe.

Transport.

- Drużynie można dokupić transporter przypisany „Rhino” Chaosu (opis tego transportera na str. 96).

JEDNOSTKI PODSTAWOWE

BERSERKERZY KHORNA

KOSZT: 21 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Berserker	21	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Czempion Czaszki	+15	5	4	4	4	1	4	3	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 5-20

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Broń do walki wręcz

Zasady specjalne.

- Piętno Khorna (uwzględnione w zestawie charakterystyk)
- Nieustraszeni
- Szaleńczy Atak

Bohater.

- Za 15 pkt. jeden model może zostać awansowany na Czempiona Czaszki.

- Jego broń do walki wręcz można wymienić na jedną z następujących broni:
 - broń energetyczna za 15 pkt.
 - rękawica energetyczna za 25 pkt.

- Za 15 pkt. pistolet boltowy można mu wymienić na pistolet plazmowy.

- Za 5 pkt. można mu dokupić bomby termiczne.

Symbol.

- Za 5 pkt. jednemu modelowi można dokupić Symbol Indywidualny.

Opcje.

- Nie więcej niż dwóm Berserkerom, za 15 pkt. na model, można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.

Transport.

- Jeśli w skład drużyny nie wchodzi więcej niż dziesięć modeli, można jej dokupić transporter przypisany „Rhino” Chaosu (opis tego transportera na str. 96).

TYSIĄC SYNÓW

KOSZT: 23 PUNKTY/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Marine Tysiąca Synów	23	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Namaszczony Czarnoksiężnik	60	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1 Namaszczony Czarnoksiężnik oraz 4-19 Marines Tysiąca Synów

Ekwipunek.

Wszyscy:

- Pancerz szturmowy

Namaszczony Czarnoksiężnik:

- Pistolet boltowy
- Broń psioniczna

Marines Tysiąca Synów:

- Bolter

Zasady specjalne.

- Specjalna Ochrona 4+ (uwzględniono Piętno Tzeentcha)
- Nieustraszeni
- Powolni ale Skuteczni
- Czarnoksiężnik Dowodzący
- Amunicja „Inferno”

Bohater.

- Namaszczony Czarnoksiężnik jest psionikiem i trzeba mu dokupić jedną z następujących mocy psionicznych:
 - Pocisk Zagłady za 10 pkt.
 - Czas Osnowy za 25 pkt.
 - Wiatr Chaosu za 30 pkt.
 - Dar Chaosu za 30 pkt.
 - Pocisk Przemiany za 25 pkt.

- Za 5 pkt. można mu dokupić bomby termiczne.

Symbol.

- Za 5 pkt. jednemu modelowi można dokupić Symbol Indywidualny.

Transport.

- Drużynie można dokupić transporter przypisany „Rhino” Chaosu (opis tego transportera na str. 96).

JEDNOSTKI SZYBKIEGO REAGOWANIA

MOTOCYKLIŚCI CHAOSU

KOSZT: 33 PUNKTY/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Motocyklista Chaosu	33	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+
Czempion Motocyklistów+15		4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+

Typ jednostki.

- Motory

Liczba/drużynę.

- 3-10

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Broń do walki wręcz
- Motocykl Chaosu ze sprężynowym bolterem

Symbol.

- Jeden model może otrzymać jeden z poniższych symboli:
 - Chwały Chaosu za 10 pkt.
 - Slaanesh za 20 pkt.
 - Khorna za 30 pkt.
 - Nurgla za 50 pkt.
 - Tzeentcha za 40 pkt.

Opcje.

- Nie więcej niż dwóm Motocyklistom Chaosu można wymienić broń do walki wręcz na jedną z następujących broni:
 - karabin plazmowy za 15 pkt. na model
 - karabin termiczny za 10 pkt. na model
 - miotacz ognia za 5 pkt. na model

Bohater.

- Za 15 pkt. jeden model może zostać awansowany na Czempiona Motocyklistów.
- Jego broń do walki wręcz można wymienić na jedną z następujących broni:
 - broń energetyczna za 15 pkt.
 - rękawica energetyczna za 25 pkt.
- Za 15 pkt. pistolet boltowy można mu wymienić na pistolet plazmowy.
- Za 5 pkt. można mu dokupić bomby termiczne.

RAPTORZY CHAOSU

KOSZT: 20 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Raptor	20	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Namaszczony Czempion+15		4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota latająca

Liczba/drużynę.

- 5-20

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Broń do walki wręcz

Bohater.

- Za 15 pkt. jeden model może zostać awansowany na Namaszczonego Czempiona.
- Za 15 pkt. pistolet boltowy można mu wymienić na pistolet plazmowy.
- Za 5 pkt. można mu dokupić bomby termiczne.

- Jego broń do walki wręcz można wymienić na jedną z następujących broni:
 - broń energetyczna za 15 pkt.
 - rękawica energetyczna za 25 pkt.
- Za 25 pkt. pistolet boltowy i broń do walki wręcz można mu wymienić na parę szponów energetycznych.

Symbol.

- Jeden model może otrzymać jeden z poniższych symboli:
 - Chwały Chaosu za 10 pkt.
 - Slaanesh za 20 pkt.
 - Khorna za 30 pkt.
 - Nurgla za 50 pkt.
 - Tzeentcha za 40 pkt.

Opcje.

- Nie więcej niż dwóm Raptorom można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy za 15 pkt. na model lub dobrać jedną z następujących broni:
 - karabin plazmowy za 15 pkt. na model
 - karabin termiczny za 10 pkt. na model
 - miotacz ognia za 5 pkt. na model

POMIOT CHAOSU

KOSZT: 40 PUNKTÓW/MODEL

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Pomiot Chaosu	3	0	5	5	3	3	K6	10	-

Typ jednostki.

- Bestia

Liczba/drużynę.

- 1-3

Zasady specjalne.

- Nieustraszeni
- Powolni ale Skuteczni
- Bezrozumne

W skład Twojej armii może wejść dowolna liczba oddziałów Pomiotów Chaosu. Oddziały Pomiotów Chaosu nie zajmują miejsca w Schemacie Organizacyjnym Armii, ale poza tym traktowane są jako Jednostki Szybkiego Reagowania. Wszystkie Pomioty w armii muszą zostać podzielone na możliwie najmniejszą liczbę oddziałów.

JEDNOSTKI WSPARCIA

PUSTOSZYCIELE CHAOSU

KOSZT: 15 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Pustoszyciel Chaosu	15	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Namaszczony Czempion+15		4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 5-20

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Broń do walki wręcz
- Bolter

Bohater.

- Za 15 pkt. jeden model może zostać awansowany na Namaszczonego Czempiona.
- Jego bolter można wymienić na jedną z następujących broni:
 - sprzężony bolter za 5 pkt.
 - broń podczepiana za 10 pkt.
- Za 15 pkt. pistolet boltowy można mu wymienić na pistolet plazmowy.
- Za 5 pkt. można mu dokupić bomby termiczne.

- Jego broń do walki wręcz można wymienić na jedną z następujących broni:
 - broń energetyczna za 15 pkt.
 - rękawica energetyczna za 25 pkt.

Symbol.

- Jeden model może otrzymać jeden z poniższych symboli:
 - Chwały Chaosu za 10 pkt.
 - Slaanesh za 20 pkt.
 - Khorna za 30 pkt.
 - Nurgla za 50 pkt.
 - Tzeentcha za 40 pkt.

Opcje.

- Nie więcej niż czterem Pustoszycielom można wymienić bolter na jedną z następujących broni:
 - działo laserowe za 35 pkt. na model
 - wyrzutnia raket za 20 pkt. na model
 - działko automatyczne za 20 pkt. na model
 - ciężki bolter za 15 pkt. na model
 - karabin plazmowy za 15 pkt. na model
 - karabin termiczny za 10 pkt. na model
 - miotacz ognia za 5 pkt. na model

Transport.

- Drużynie można dokupić transporter przypisany „Rhino” Chaosu (opis tego transportera na str. 96).

KULT OBLITERATORÓW

KOSZT: 75 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Obliterator	75	4	4	4	4	2	4	2	9	2+

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 1-3

Ekwipunek.

- Pojedyncza rękawica energetyczna
- Bronie Obliteratorów (jedna na turę spośród następujących: działo laserowe, działo termiczne, działo plazmowe, sprzężony karabin plazmowy,

sprzężony karabin termiczny, sprzężony miotacz ognia)

Zasady specjalne.

- Nieustraszeni
- Specjalna Ochrona 5+
- Powolni ale Skuteczni
- Desant

CZOŁG „PREDATOR” CHAOSU

KOSZT: 70 PUNKTÓW

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
„Predator”	4	13	11	10

Typ jednostki.

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek.

- Działko automatyczne zamontowane w wieżyczce
- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz

Opcje.

- Za 35 pkt. działko automatyczne zamontowane w wieżyczce można wymienić na sprzężone działo laserowe.
- Czołgowi można dokupić boczne sponsony uzbrojone w ciężkie boltery za 30 pkt. lub działka laserowe za 60 pkt.
- Lemiesz za 5 pkt.

- Dodatkowy pancerz za 15 pkt.
- Demoniczne opętanie za 20 pkt.
- Emiter lamentu za 5 pkt.
- Jedna z poniższych broni na obrotnicy:
 - sprzężony bolter za 5 pkt.
 - broń podczepiana za 10 pkt.
 - wyrzutnia „Havoc” za 15 pkt.

JEDNOSTKI WSPARCIA

DZIAŁO SZTURMOWE „VINDICATOR” CHAOSU

KOSZT: 125 PUNKTÓW

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
„Vindicator”	4	13	11	10

Typ jednostki.

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek.

- Zamontowane w pancerzu działo „Demolisher”
- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz
- Lemiesz

Opcje.

- Dodatkowy pancerz za 15 pkt.
- Demoniczne opętanie za 20 pkt.
- Emiter lamentu za 5 pkt.
- Jedna z poniższych broni na obrotnicy:

- sprzężony bolter za 5 pkt.
- broń podczepiana za 10 pkt.
- wyrzutnia „Havoc” za 15 pkt.

PLUGAWIEC CHAOSU

KOSZT: 150 PUNKTÓW

	Pancerz							
	WW	ZS	S	P	B	T	I	A
Plugawiec	3	3	6	12	12	10	3	3

Typ jednostki.

- Pojazd (maszyna krocząca)

Ekwipunek.

- Dwie bronie Drednota do walki wręcz (dodatkowy Atak uwzględniony w zestawie charakterystyk)
- Działo bojowe
- Działko automatyczne „Żniwiarz”

- Sprzężony ciężki miotacz ognia
- Demoniczne opętanie
- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz

Zasady specjalne.

- Dodatkowy ruch

Opcje.

- Ciężki miotacz ognia można wymienić na jedną z następujących broni:
 - ramię do walki wręcz (+1 Atak) bez ponoszenia dodatkowych kosztów
 - wyrzutnia „Havoc” za 5 pkt.

- Działko automatyczne „Żniwiarz” można wymienić na jedną z następujących broni:
 - sprzężony ciężki bolter bez ponoszenia dodatkowych kosztów
 - ramię do walki wręcz (+1 Atak) bez ponoszenia dodatkowych kosztów
 - sprzężone działko laserowe za 20 pkt.

TRANSPORTER SZTURMOWY „LAND RAIDER” CHAOSU

KOSZT: 220 PUNKTÓW

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
„Land Raider”	4	14	14	14

Typ jednostki.

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek.

- Dwa sprzężone działka laserowe zamontowane w sponsonach
- Sprzężony ciężki bolter zamontowany w pancerzu
- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz

Zasady specjalne.

- Pojazd szturmowy

Opcje.

- Lemiesz za 5 pkt.
- Dodatkowy pancerz za 15 pkt.
- Demoniczne opętanie za 20 pkt.
- Emiter lamentu za 5 pkt.
- Jedna z poniższych broni na obrotnicy:
 - sprzężony bolter za 5 pkt.
 - broń podczepiana za 10 pkt.
 - wyrzutnia „Havoc” za 15 pkt.

Transport.

- Dziesięć modeli
- Modele w pancerzu Terminatora liczone są podwójnie.
- Nie można w nim przewozić Obliteratorów ani Przyzywanych Demonów, chociaż są one piechotą.

Punkty ogniowe.

- 0

Wejścia.

- Rampa szturmowa z przodu oraz po jednym wlocie na każdym boku.

PRZYZYWANE DEMONY

0-1 PRZYZYWANY WIĘKSZY DEMON

KOSZT: 100 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Przyzywany Większy Demon	8	0	6	6	4	4	5	10	-

W skład Twojej armii może wejść tylko jeden Większy Demon. Nie zajmuje on miejsca w Schemacie Organizacyjnym Armii, ale poza tym jest traktowany jako jednostka z kategorii Dowództwo.

Typ jednostki.

- Monstrum

Liczba/drużynę.

- 1

Ekwipunek.

- Pojedyncza broń do walki wręcz

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Specjalna Ochrona 4+

PRZYZYWANE POMNIEJSZE DEMONY

KOSZT: 13 PUNKTÓW/MODEL

	Pkt./Model	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Przyzywane Pomniejsze Demony	13	4	0	4	4	1	4	2	10	-

Oddziały Przyzywanych Pomniejszych Demonów nie zajmują miejsca w Schemacie Organizacyjnym Armii, ale poza tym traktowane są jako Jednostki Podstawowe.

Typ jednostki.

- Piechota

Liczba/drużynę.

- 5-20

Ekwipunek.

- Pojedyncza broń do walki wręcz

Zasady specjalne.

- Nieustraszeni
- Specjalna Ochrona 5+

Kiedy Kapitan Sturmovich wyrztał w mrok przez wąską szczelinę obserwacyjną, bunkier wypełnił się hukiem wystrzałów działka automatycznego Drużyny Dowodzenia. Z lewej strony widok zasłaniał mu dymiący transporter buntowników „Rhino”. Z prawej strony dwa działa szturmowe „Vindicator”, częściowo ukryte za ruinami starożytnego, kopalnianego budynku, zasypywały potężnymi pociskami imperialną linię obrony. Wybuch pocisku „Demolisher” wstrząsnął bunkrem, niemal powalając Sturmovicha. Ocierając czoło zakrwawionym rękawem płaszcza, kapitan sięgnął po radiostację.

- Dowództwo, tu posterunek alfa-trzy. – wykaszał Sturmovich, próbując się pozbierać. – Wróg zaraz się przedrze. Proszę o natychmiastowe bombardowanie orbitalne na...

Kolejna potężna eksplozja zniszczyła ścianę bunkra i rozruciła po pomieszczeniu kawałki betonu wielkości pięści. Wybuch odrzucił działko automatyczne i powalił Sturmovicha na ziemię. Wygrzebując się z rumowiska, kapitan Gwardii Imperialnej spostrzegł rozrzucone dookoła szczątki radiostacji. Oszolomiony, odgonił dym sprzed oczu i wyrztał przez wylot.

Coś większego zamajaczyło za chmurami kurzu i dymu. Chwilę później „Rhino” przesunął się pod naporem potężnych gąsienic transportera szturmowego „Land Raider”, który, przyozdobiony plugawymi sztandarami, bezwzględnie mijał wszystko na swej drodze. Jego czerwono-czarny pancerz naznaczony był śladami trafień działka laserowego i otworami po pociskach, ale pomimo to metalowa bestia nadal niewzruszenie parła do przodu.

Nagle, niczym paszcza wygłodniałej bestii, przód „Land Raidera” otworzył się. Czerwone światło skąpało Sturmovicha, który niezbyt pewnie stanął w wylomie, nieporęcznie dobywając miecza energetycznego. Na szczycie rampy szturmowej pojawiły się masywne postaci. Pięciu Terminatorów Chaosu ruszyło ku kapitanowi. Każdy ich krok wywoływał dreszcze przerażenia na całym ciele imperialnego dowódcy.

W dymie wykwił płomień buchający z lufy, a chwilę później eksplozje załaty wylot. Jeden z pocisków trafił w prawe ramię Sturmovicha. Zanim wybuch pocisku oderwał mu rękę, dowódca przez chwilę zaznał strachu w najczystszej formie. Ułamek sekundy później szok powalił go na kolana. Kiedy Terminatorzy kontynuowali swój marsz, pod ich pancernymi butami kamienie obracały się w pył. Jedna z tych potężnych, opancerzonych postaci podeszła do Sturmovicha i nachyliła się nad nim.

- Myślisz, że ten tutaj przyda się Lordowi Huronowi? – głośnie pytanie wydobyło się z wokaliera Terminatora Chaosu.

- Wygląda na zbyt ранego. – dobiegła odpowiedź zza Sturmovicha.

Terminator Chaosu pochylił się i wyciągnął otoczoną wyladowaniami rękawicę. Jego palce spoczęły na czaszce kapitana. Sturmovich nic nie poczuł, kiedy implodowała mu głowa.

- Poinformuj Lorda Hurona, że stąd nie da się nic odzyskać. Ruszamy w kierunku głównego celu.



ZESTAWIENIE JEDNOSTEK I BRONI

PIECHOTA

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och	Strona
Abaddon	7	5	4(8)	4(5)	4	6	4*	10	2+	46
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	50
Berserker	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	36
Czarnoksiężnik	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	31
Czempion Czaszki	5	4	4	4	1	4	3	10	3+	36
Czempion Kakofonii	4	4	4	4	1	5	2	10	3+	39
Czempion Motocyklistów	4	4	4	4(5)	1	4	2	10	3+	27
Czempion Opętanych	4	4	5	4	1	4	3	10	3+	29
Czempion Terminatorów	4	4	4	4	1	4	3	10	2+	28
Czempion Zarazy	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	3+	38
Demoniczny Księż	7	5	6	5	4	5	4	10	3+	32
Fabius Zgorzkniały	5	4	5	4	3	4	5	10	3+	52
Huron	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	56
Khârn	7	5	5	4	3	5	5	10	3+	48
Kosmiczny Marine Chaosu	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	27
Lord Chaosu	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	30
Lucius	7	5	4	4	3	6	3	10	3+	54
Marine Kakofonii	4	4	4	4	1	5	1	9	3+	39
Marine Tysiąca Synów	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	37
Marine Zarazy	4	4	4	4(5)	1	3	1	9	3+	38
Motocyklista Chaosu	4	4	4	4(5)	1	4	1	9	3+	27
Namaszczony Czarnoksiężnik	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	37
Namaszczony Czempion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	27
Obliterator	4	4	4	4	2	4	2	9	2+	35
Opętany	4	4	5	4	1	4	2	10	3+	29
Pomiot Chaosu	3	0	5	5	3	3	K6	10	-	33
Pomniejszy Demon	4	0	4	4	1	4	2	10	-	63
Raptor	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	34
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	28
Typhus	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2+	55
Większy Demon	8	0	6	6	4	4	5	10	-	62
Wybraniec	4	4	4	4	1	4	1	10	3+	27

*Abaddon posiada +K6 Ataków pochodzących od jego demonicznej broni.

POJAZDY

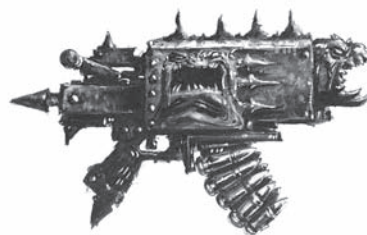
	ZS	P	B	T	Strona
„Land Raider” Chaosu	4	14	14	14	44
„Predator” Chaosu	4	13	11	10	43
„Rhino” Chaosu	4	11	11	10	42
„Vindicator” Chaosu	4	13	11	10	43

	WW	ZS	S	P	B	T	I	A
Drednot Chaosu	4	4	6	12	12	10	4	3
Plugawiec	3	3	6	12	12	10	3	3

BRONIE ZASIĘGOWE

	Zasięg	Siła	PP	Typ	Strona
Blaster dźwiękowy	24"	4	5	Szturmowa 2 lub Ciężka 3	39
Bolter	24"	4	5	Szybkostrelna	83
Ciężki bolter	36"	5	4	Ciężka 3	81
Ciężki miotacz ognia	Wzornik	5	4	Szturmowa 1	81
Działo automatyczne	48"	7	4	Ciężka 2	81
Działo automatyczne „Zniwiarz”	36"	7	4	Ciężka 2, Sprężona	82
Działo bojowe	72"	8	3	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu	87
Działo „Demolisher”	24"	10	2	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu	87
Działo dźwiękowe (Zmienna Częstotliwość)	36"	5	4	Szturmowa 2, Przygotowanie	39
Działo dźwiękowe (Pojedyncza Częstotliwość)	48"	8	3	Ciężka 1, Obszarowa, Przygotowanie	39
Działo laserowe	48"	9	2	Ciężka 1	82
Działo plazmowe	36"	7	2	Ciężka 1, Obszarowa, Przegrzanie!	82
Działo termiczne	24"	8	1	Ciężka 1, Termiczna	82
Karabin plazmowy	24"	7	2	Szybkostrelna, Przegrzanie!	83
Karabin termiczny	12"	8	1	Szturmowa 1, Termiczna	83
Miotacz ognia	Wzornik	4	5	Szturmowa 1	83
Pistolet boltowy	12"	4	5	Pistolet	83
Pistolet plazmowy	12"	7	2	Pistolet, Przegrzanie!	83
Syrena zagłady	Wzornik	5	3	Szturmowa 1	39
Wyrzutnia „Havoc”	48"	5	5	Ciężka 1, Obszarowa, Sprężona	87
Wyrz. rakiet (odłamek)*	48"	4	6	Ciężka 1, Obszarowa	82
Wyrz. rakiet (ppanc)*	48"	8	3	Ciężka 1	82

* Z wyrzutni rakiet można strzelać pociskami przeciwpancernymi lub odłamkowymi.
Typy broni opisane są w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.



Autor: Gav Thorpe. **Dodatkowy tekst:** Alessio Cavatore. **Ilustracja na okładce:** Alex Boyd.

Ilustracje wewnątrz książki: Alex Boyd, Paul Dainton, Dave Gallagher, John Blanche, Karl Kopinski, Adrian Smith, Ian Miller.

Oprawa graficzna: Nuala Kennedy, Pete Borlace, Alun Davies, Neil Hodgson. **Produkcja:** Simon Burton, Carl Dafforn, Chris Eggar, Rachel Ryan, Stuart White, Nathan Winter, James Shardlow. **Porady hobbystyczne:** Dave Andrews, Neil Hodgson, Mark Jones, Chad Mierzwa.

Projekt i wykonanie figurek: Mark Harrison, Aly Morrison, Juan Diaz, Tim Adcock, Jes Goodwin, Gary Morley.

'Eavy Metal: Fil Dunn, Neil Langdown, Neil Green, Darren Latham, Kirsten Williams, Keith Robertson, Anja Wettergren, Pete Foley.

Specjalne podziękowania dla: Alan Merrett, Graham Davey, Jeremy Vetock, Ed Rusk, Tim Pearce, Darryl Trainor, Matt Plonski.

EDYCJA POLSKA

Copyright© for the Polish edition by Faber i Faber
Robert Faber Witold Piotr Faber Sp. Jawna.

Wydanie I, Warszawa 2007
ISBN: 978-83-60766-03-3

www.faberfaber.pl

Strona internetowa Games Workshop:
www.games-workshop.com

Koordinator projektu: Tomasz Kowalik

Tłumaczenie: Albion Localisations: Tomasz Kowalik,
Ryszard Chojnowski, Przemysław Grzegorzczak, Michał Iwańczuk
(www.albion-localisations.com)

Redakcja: Joanna Satora, Tomasz Kowalik

Konsultacja: Emanuel Furmańczyk, Rafał Bartosik

Korekta: Joanna Satora

Skład: Michał Dagajew

Druk: GRAFIS Pruszków