

MROCZNE ANIOŁY



Jervis Johnson oraz Andy Hoare

SPIS TREŚCI



Wstęp	3	Transportery szturmowe	
Kosmiczni Marines	4	„Land Raider Crusader”	35
Pochodzenie		Kapsuły Desantowe	35
Mrocznych Aniołów	6	Mistrzowie Kompanii	36
Nierozgrzeszeni	10	Kapelani i Kapelani Śledczy	37
Budowa Zakonu	14	Kronikarze	38
Skrzydło Śmierci	16	Moce psioniczne	39
Krucze Skrzydło	17	Ezekiel,	
Obrzędy inicjacji	18	Wielki Mistrz Kronikarzy	40
Bitwy Mrocznych Aniołów	19	Mistrz Belial	
Sily zbrojne		ze Skrzydła Śmierci	42
Mrocznych Aniołów	23	Mistrz Sammael	
Zasady specjalne		z Kruczego Skrzydła	44
Mrocznych Aniołów	23	Azrael, Najwyższy Mistrz	46
Kosmiczni Marines		Ekwipunek bojowy	48
– Mroczne Anioły	24	Broń	48
Szwadrony		Pancerze	53
Kruczego Skrzydła	26	Pozostały ekwipunek	54
Terminatorzy		Dodatkowe wyposażenie	
Skrzydła Śmierci	28	pojazdów	55
Zwiadowcy	29	Armia Mrocznych Aniołów	57
Drednoty	30	Zakony Sukcesorów	73
Zbrojmistrzowie	31	Lista armii Mrocznych Aniołów	77
Transportery „Rhino”	32	Dowództwo	79
Transportery „Razorback”	32	Jednostki Elitarne	82
Czołgi „Predator”	32	Jednostki Podstawowe	84
Działa szturmowe „Vindicator”	33	Jednostki Szybkiego	
Samobieżne wyrzutnie		Reagowania	84
rakietowe „Whirlwind”	33	Jednostki Wsparcia	86
Transportery szturmowe		Transportery przypisane	87
„Land Raider”	34	Zestawienie jednostek i broni	88

PRODUKCJA GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Ltd. 2006. Wszelkie prawa zastrzeżone

Znak Imperialnego Orła, 40K, GW, Chaos, logo Games Workshop, Games Workshop, White Dwarf, Lion El'Jonson, Leman Russ, Rogal Dorn, Sanguinius, Roboute Guilliman, Primarch, Patriarcha, Ezekiel, Grand Master of Librarians, Ezekiel, Wielki Mistrz Kronikarzy, Master Belial, Mistrz Belial, Master Sammael, Mistrz Sammael, Azrael, Supreme Grand Master, Azrael, Najwyższy Mistrz, Dark Angels, Mroczne Anioły, Space Marine, Kosmiczni Marines, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Deathwing, Skrzydło Śmierci, Ravenwing, Krucze Skrzydło, Interrogator Chaplain, Kapelan Śledczy, Codex, Kodeks, Terminator, Dreadnought, Drednot, Techmarine, Zbrojmistrz, Rhino, Razorback, Land Speeder, ścigacz, Vindicator, Land Raider, Predator, Whirlwind, 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 2000-2006, zarejestrowane pod różnymi nazwami w Wielkiej Brytanii i innych krajach świata. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Zdjęcia zamieszczone są jedynie w celach ilustracyjnych. Niektóre produkty Citadel mogą być niebezpieczne, jeśli będą użyte w niewłaściwy sposób i Games Workshop nie zaleca by bawiły się nimi dzieci poniżej 16 roku życia, chyba, że będą pod nadzorem dorosłych.

Bez względu na wiek, uważaj podczas klejenia, używania ostrych narzędzi i farb w sprayu, a także czytaj dołączone instrukcje.

EDYCJA POLSKA

Strona internetowa Games Workshop: <http://www.games-workshop.com>

WSTĘP

Bądź pozdrowiony, Bracie. Witaj w kodeksie Mrocznych Aniołów, księdze poświęconej najbardziej tajemniczemu Zakonowi Kosmicznych Marines. W Twoje ręce oddajemy przewodnik mówiący o tym, jak kolekcjonować, malować i grać Mrocznymi Aniołami w grze bitewnej Warhammer 40.000.

GRA WARHAMMER 40.000

Podstawowy podręcznik Warhammera 40.000 zawiera zasady rozgrywania 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 zawiera wszystko to, co musisz wiedzieć o Mrocznych Aniołach, aby móc nimi grać w Warhammera 40.000.

DLACZEGO ZBIERAĆ MROCZNE ANIOŁY?

Kosmiczni Marines to jedni z najpotężniejszych wojowników czterdziestego pierwszego tysiąclecia. Nie są zwykłymi przedstawicielami rasy Ludzkiej, ale genetycznie zmodyfikowanymi nadludźmi, uzbrojonymi w potężne boltery i odzianymi w pancerze szturmowe. Choć w porównaniu z nieprzeliczonymi rzeszami Gwardii Imperialnej jest ich niewielu, każdy to budzący grozę wojownik, który w pojedynkę z łatwością pokona dwudziestu zwykłych Ludzi. Ale sam Kosmiczny Marine to nie wszystko, o jego pełnej potędze świadczy również śmiertelny arsenał broni, ekwipunku bojowego oraz pojazdów.

Mroczne Anioły są nawet czymś więcej. Ich historia, znana w pełni jedynie wąskiemu gronu zakonnych dostojników, mówi o gorzkiej zdradzie i tajemnej misji, jaką realizują od dziesięciu tysięcy lat. Mroczne Anioły spodobają się graczom, którzy lubią armie mroczne, złowieszcze i przesiąknięte gotykiem.

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO KODEKSU?

Każdy kodeks podzielony jest na cztery główne części, traktujące o różnych aspektach armii. W kodeksie Mrocznych Aniołów znajdziesz:

- **Mroczne Anioły.** Pierwsza część to wprowadzenie mówiące o Kosmicznych Marines z Zakonu Mrocznych Aniołów i roli, jaką odgrywają w uniwersum Warhammera 40.000. Można tu znaleźć informacje o ich pochodzeniu, o przerażających wydarzeniach towarzyszących Upadkowi Calibanu, a także szczegóły dotyczące organizacji Zakonu. Nie pominęliśmy także opisów najważniejszych bitew, jakie toczyły Mroczne Anioły.

- **Siły zbrojne Mrocznych Aniołów.** Tutaj przedstawiono każdego bohatera, każdy oddział oraz pojazd Mrocznych Aniołów. Na początku znajdziesz pełny opis jednostki, zawierający informacje o jej roli w armii i świecie Warhammera 40.000. Następnie poznasz jej pełne zasady i szczegóły dotyczące niezwykłych zdolności oraz specjalistycznego ekwipunku, którymi dysponuje.

- **Armia Mrocznych Aniołów.** Ta część zawiera fotografie szerokiej gamy figurek firmy Citadel, których można używać w armii Mrocznych Aniołów, pomalowanych przez słynny zespół malarski Games Workshop, zwany 'Eavy Metal'. Przedstawiono tu też oznaczenia różnych typów jednostek i pojazdów, a także schematy kolorystyczne niektórych Zakonów wywodzących się od Mrocznych Aniołów. Na zakończenie opisano sześć Zakonów Sukcesorów Mrocznych Aniołów, dzielących z nimi korzenie, ale również pewien mroczny sekret.

- **Lista armii Mrocznych Aniołów.** Lista armii to podział wszystkich jednostek przedstawionych w rozdziale „Siły zbrojne Mrocznych Aniołów”, dzięki któremu można z nich dobrać armię do gry. Zgodnie ze schematem organizacyjnym armii, jednostki zostały podzielone na kategorie: Dowództwo, Jednostki Elitarne, Jednostki Podstawowe, Jednostki Szybkiego Reagowania oraz Jednostki Wsparcia. Każdy oddział posiada także swój koszt punktowy, gwarantujący, że dobierzecie z przeciwnikiem armie godne siebie na miniaturowym polu bitwy.

CO DALEJ?

Chociaż kodeks Mrocznych Aniołów zawiera wszystko, czego potrzebujesz, aby rozgrywać bitwy swoją armią, to przecież istnieje wiele taktyk, różne misje 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 Mrocznym Aniołom dostępne są na naszej stronie internetowej:

www.games-workshop.com



KOSMICZNI MARINES

Co znaczy być Mrocznym Aniołem?
To należeć do pierwszego Legionu,
uświęconego wickami, być jednym
z Synów Lwa.

Wmrocznej rzeczywistości 41. tysiąclecia istnieniu Ludzkości zagrażają potężne i straszliwe siły. Rasy obcych, takich jak Orkowie czy Tyranidzi, pustoszą całe systemy słoneczne, a macki demonicznych mocy Chaosu sięgają ludzkich dusz. Imperium Ludzi, chronione potęgą Nieśmiertelnego Imperatora, ze wszystkich stron oblegane jest przez wrogie siły. Naprzeciw nich stoją armie Gwardii Imperialnej, ogromne maszyny bojowe Legionów Tytanów oraz najpotężniejsi z obrońców – Kosmiczni Marines z Legiones Astartes.

Każdy Kosmiczny Marine jest wyjątkowym wojownikiem, a jego brutalną siłą kierują nadludzkie wprost umiejętności. Do walki rusza z budzącym grozę bolterem – błogosławioną bronią, strzelającą wybuchowymi pociskami, które wręcz rozrywają ciało ofiary. Ochronę zapewnia mu pancerz szturmowy, który ponadto zwiększa siłę użytkownika i pozwala działać w najbardziej ekstremalnych warunkach. Kosmiczny Marine jest poddawany żmudnemu treningowi i modyfikacjom genetycznym, dzięki którym poborowi, wyselekcjonowani spośród najwaleczniejszych wojowników w znanym wszechświecie, zostali przekształceni w nadludzkie maszyny do zabijania – najbardziej zabójczą broń w arsenale Imperium.

Kosmiczni Marines podzieleni są na Zakony. Każdy z nich jest w pełni niezależną i samowystarczalną armią; każdy dysponuje własnymi statkami kosmicznymi i jest w stanie błyskawicznie reagować na najmniejsze nawet zagrożenia dla bezpieczeństwa Imperium. Mroczne Anioły są jednym z tych Zakonów, co więcej, pierwszym, który powstał u zarania Ery Imperium.



POCHODZENIE KOSMICZNYCH MARINES

Historia niektórych Zakonów jest starsza niż samo Imperium i sięga czasów, gdy ponad dziesięć tysięcy lat temu Imperator wciąż kroczył pomiędzy zwykłymi śmiertelnikami. To wtedy Imperator stworzył Patriarchów, dwadzieścia nieśmiertelnych istot, które miały stać się jego generałami i towarzyszami w czasie Wielkiej Krucjaty o zjednoczenie planet zamieszkałych przez Ludzi. Patriarchowie dysponowali mocą i władzą, jaka obecnie jest nie do pomyślenia. W tym czasie do życia powołani zostali też pierwsi Kosmiczni Marines. Każdy z Patriarchów prowadził Legion takich żołnierzy, formację o liczebności znacznie większej niż późniejsze Zakony Kosmicznych Marines.

Imiona wielu Patriarchów rozbrzmiewały przez całe tysiąclecia, a opowieści o ich dokonaniach dały początek legendom. Wszędzie tam, gdzie mieszkają Ludzie, imiona takie jak Lion El'Jonson, Leman Russ, Rogal Dorn, czy Sanguinius wypowiadane są z szacunkiem ustępującym jedynie czci zastrzeżonej dla samego Imperatora. Wiele innych imion jest przeklętych, gdyż niejeden z Patriarchów zbuntował się przeciwko Imperatorowi i opowiedział za Horusem, najpotężniejszym spośród tych, którzy podnieśli sztandary przeciwko swej rasie. W mrocznych czasach znanych jako Herezja Horusa, przeszli na stronę Chaosu i w jego imię pustoszyli planety Imperium. W końcowym akordzie tego konfliktu Horus został pokonany, a śmiertelnie ranny Imperator złożony na Złotym Tronie podtrzymującym jego życie do dzisiejszego dnia.

Herezja Horusa ujawniła skazę w kodzie genetycznym wielu najstarszych Legionów Kosmicznych Marines. Prowadzone w tamtym okresie straszliwe wojny wymuszały nieustanne uzupełnianie szeregów Legionów. W efekcie, fatalna skaza replikowana była w ciałach kolejnych żołnierzy. Podstępne moce Chaosu były w stanie zwrócić Horusa i wielu znajdujących się pod jego komendą Kosmicznych Marines przeciwko Imperatorowi.

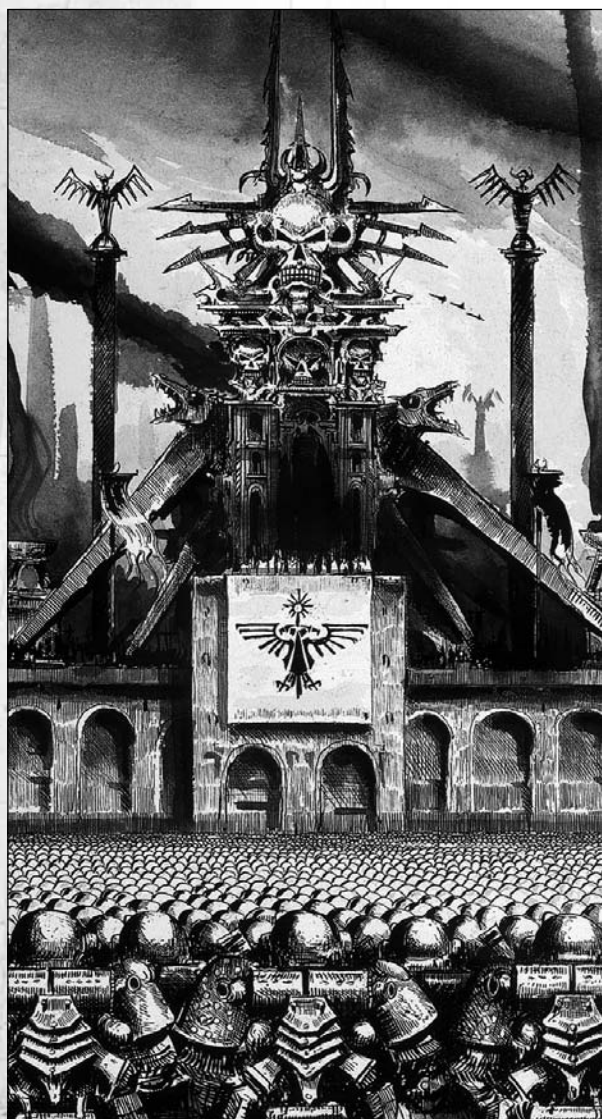
Chcąc uniknąć w przyszłości podobnej katastrofy, podjęto decyzję o zmianie struktury organizacyjnej sił Imperium. Po pokonaniu buntowników, Legiony Kosmicznych Marines zostały podzielone, a z każdego z nich powstał Zakon kontynuujący tradycję protoplasty i szereg Zakonów o nowych nazwach. Wydarzenie to nazwano Drugim Utworzeniem, a na przestrzeni następnych tysiącleci miało miejsce ponad dwadzieścia kolejnych Utworzeń. Nie wiadomo dokładnie, ile Zakonów powstało w konsekwencji Herezji Horusa, gdyż wiele archiwów Imperialnych uległo zniszczeniu na przestrzeni wieków, bądź też zgromadzone w nich dane są niepełne. Wiadomo, że pod koniec 41. tysiąclecia w Imperium znajduje się ponad tysiąc Zakonów, a Mroczne Anioły są jednym z nich.



POCHODZENIE MROCZNYCH ANIOŁÓW

Chwila swobody rodzi wieczną herezję.
Bez zapomnienia, bez przebaczenia.

Choć Mroczne Anioły znane są w całym Imperium, niewielu może powiedzieć cokolwiek o ich pochodzeniu i historii. Prawda jest taka, że u zarania swych dziejów Mroczne Anioły stanęły na krawędzi herezji, a honor i cnotę Zakonu splamiła zdrada i do teraz, pogrążone we wstydzie, szukają rozgrzeszenia za przewiny sprzed wielu tysiącleci. Tajemną wiedzę o tym, co wydarzyło się przed wiekami, posiadają jedynie najwyżsi rangą bracia. Ten pradawny grzech gna Mroczne Anioły do nieustannych poszukiwań w czasie i przestrzeni, prowadzi do ostatecznej bitwy, która przyniesie im odkupienie lub potępienie...



ZAGINIENI PATRIARCHOWIE

Historia Mrocznych Aniołów rozpoczyna się 10.000 lat temu, w czasach, gdy Imperator był u szczytu swej potęgi. To wtedy wykorzystano geny zbierane i selekcjonowane przez wieki i powołano do życia Patriarchów, postacie, których przeznaczeniem miała być doskonałość. Niestety, pomimo potężnej osłony psionicznej, działania Imperatora nie umknęły uwadze złowrogich sił Osnowy. Do dzisiaj nikt nie potrafi powiedzieć, jak doszło do tragedii, w jaki sposób Moce Chaosu zdołały wykraść inkubatory z dopiero co narodzonymi Patriarchami, zerwać więź łączącą ich z Imperatorem i rozrzuć po całej galaktyce.

Kapsuła z inkubatorem jednego z Patriarchów dotarła do północnych rubieży Oka Terroru i rozbija się na Calibanie, odizolowanym świecie śmierci, który w ten sposób stał się domem Liona El'Jonsona, przyszłego Patriarchy Mrocznych Aniołów.

CALIBAN

Na Calibanie panowały warunki ciężkie, nawet jak na standardy galaktyki. Mroczne, gęste lasy porastające powierzchnię planety były domem stworzeń wypaczonych przez nienaturalne siły. Poruszanie się po nich było wyzwaniem rzuconym śmierci, ponieważ spotykane tam bestie były tak groźne i agresywne, że codzienna walka o przetrwanie toczyła się bez chwili wytchnienia. Ludzie zamieszkujący Caliban zamykali się w ogromnych, niedostępnych twierdzach, zbudowanych na polanach wydartych posępnej kniei. Odcięta od Terry przez burze Osnowy, które szalały w galaktyce w Erze Trudu i Cierpienia, cywilizacja na Calibanie osunęła się w feudalizm.

Rządzająca Calibanem szlachta, już od dzieciństwa była przygotowywana do walki i śmierci. Takie wychowanie czyniło jej przedstawicieli niezwykle odważnymi, ale i zdyscyplinowanymi wojownikami. Do boju ruszali na potężnych, czarnych wierzchowcach, chronieni przez archaiczne pancerze wspomagane, uzbrojeni w miecze łańcuchowe i pistolety boltowe podobne do tych, jakich używają Kosmiczni Marines.

Życie szlachty było nieustanną walką z grozą ukrytą pod mrocznym sklepieniem kniei. Było krwawą wędrówką, często przedwcześnie przerywaną brutalną śmiercią tak, że tylko najlepsi dożywiali dwudziestki. Bestie czające się w posępnych ostępach nie były mitem czy legendą, stanowiły dla mieszkańców Calibanu codzienność. Czasami pojawiały się stwory tak dalece zmutowane i plugawe, że w celu ich eksterminacji miejscowy władca był zmuszony organizować specjalną wyprawę. Zjeżdżała się wtedy cała okoliczna szlachta, licząc na sławę i honor. Ale tylko nieliczni je zdobywali, większość ginęła rozerwana na strzępy kłami i pazurami piekielnego stwora.

Taką była planeta, na której przebudzić się miał jeden z Patriarchów.

MŁODY LEW

Większość Patriarchów trafiło na planety, gdzie zostali odnalezieni i wychowani przez zamieszkujących te światy ludzi. Szybko awansując, zdobywali znaczącą władzę i odpowiedzialne stanowiska w swoich społecznościach. Nie to jednak miało się stać udziałem Jonsona, który wydostał się z rozbitej kapsuły w odległym i odizolowanym regionie Calibanu, wiele mil od najbliższej siedziby ludzi.

Przyszły Patriarcha powinien był zginąć w przeciągu kilku pierwszych minut pobytu na Calibanie. Wciąż pozostaje jednak tajemnicą, w jaki sposób małe dziecko zdołało przetrwać na powierzchni jednej z najbardziej zabójczych planet w galaktyce. W kolejnych latach Jonson dorastał w samotności, w walce o życie mógł liczyć tylko na własną przebiegłość i wytrzymałość. Nie wiemy, jakie okropności go spotkały czy jakich czynów musiał się dopuścić, by przetrwać w tym najwcześniejszym okresie życia, nie zachowały się z tych lat żadne świadectwa. Dopiero dziesięć lat po przybyciu na Caliban, Patriarcha spotkał pierwszych ludzi.

BRACTWO

Pierwszymi ludźmi, jakich spotkał Jonson, byli rycerze należący do formacji znanej na Calibanie jako Bractwo. Cieszyło się ono powszechnym poważaniem i szacunkiem ze względu na uczciwość, szlachetność i niezrównane umiejętności należących do niego rycerzy. Co niezwykle dla ustroju Calibanu, członkowie Bractwa byli wybierani na podstawie zasług i sprawności bojowej, a nie z racji swej pozycji społecznej. Bratem mógł zostać każdy, bez względu na to, z jak niskiego rodu by nie pochodził. Oddziały braci-rycerzy wędrowały po całej planecie, od zamku do zamku, pomagając wszędzie tam, gdzie zaszła taka potrzeba.

Podczas jednej z największych ekspedycji Bractwa doszło do spotkania, które odmieniło losy wielu ludzi. Naprzeciw siebie stanęli z jednej strony rycerze, których misją była eksterminacja bestii pustoszących Caliban, z drugiej stwór, w którym trudno było dostrzec człowieka. Na chwilę przed atakiem, jeden z Braci wyczuł w napotkanej postaci coś, co kazało mu powstrzymać towarzyszy. Wybawiciel Patriarchy miał na imię Luther i to on nakazał, aby napotkanego dzikusa zabrać ze sobą.

Ze względu na dziki wygląd i miejsce, w którym go znaleziono, Bractwo nadało młodemu człowiekowi imię Lion El'Jonson, co znaczyło „Lew, Syn Lasu”. Jonson łatwo zaadaptował się do życia w społeczności i błyskawicznie powrócił na łono cywilizacji. Wkrótce został też pasowany na rycerza Bractwa.

Jonson i Luther stali się przyjaciółmi, mimo odmiennych charakterów. Pierwszy był małomówny i wręcz zamknięty w sobie, drugi czarujący i charyzmatyczny. W działaniu, Luther był wojownikiem pochopnym i łatwo ulegającym emocjom, Jonson zaś chłodnym i konsekwentnym w dążeniu do celu, błyskotliwym strategiem. Uzupełniając się wzajemnie, pomimo różnicy wieku i doświadczenia, stworzyli niezrównany zespół.

W kolejnych latach Jonson i Luther dokonali czynów, które na Calibanie przeszły do historii. Dla nich były one przyczynkiem do awansów, dla Bractwa zaś zaowocowały wzrostem reputacji. W jego szeregi poczęły wstępować rzesze młodych wojowników, co wymusiło konieczność budowania kolejnych ufortyfikowanych klasztorów. Bractwo urosło w siłę na tyle, by rzucić wyzwanie bestiom będącym zmorą Calibanu. Najgorętszymi orędownikami krucjaty przeciwko plugawym, zmutowanym potworom byli Jonson i Luther. Płomienna przemowa Luthera ostatecznie przekonała mistrzów Bractwa i na całej planecie rozbrzmiało wezwanie do walki. Nadludzka umiejętność Jonsona do planowania, a potem jego perfekcyjne dowodzenie zapewniły krucjacie sukces w ciągu zaledwie jednej dekady. Caliban został oczyszczony z potworów, a dla jego mieszkańców rozpoczęła się złota era.

W uznaniu osiągnięć w walce przeciwko stworom Chaosu, Lion El'Jonson został ogłoszony Najwyższym Mistrzem Bractwa i Calibanu. Choć Luther otwarcie nie zazdrościł mu tego wielkiego zaszczytu, był jednak tylko człowiekiem i gdzieś w głębi duszy poczuł ukąszenie zawiści. Pojawiła się pierwsza rysa, która pewnego dnia miała doprowadzić do wielkiej schizmy i rozdarcia Zakonu Mrocznych Aniołów na strzępy. Ale wtedy była to jeszcze kwestia odległej przyszłości. Póki co, mieszkańcy Calibanu po raz pierwszy cieszyli się nieznanymi im wcześniej pokojem i dostatkiem.



PRZYBYWA IMPERATOR

Równolegle do wcześniej opisanych wydarzeń, Wielka Krucjata, na czele której stał Imperator, oddawała we władanie ludzi kolejne, oczyszczane z obcych systemy słoneczne. Poprzedzający falę podboju zwiadowcy dotarli w końcu nawet do tak odizolowanej planety, jaką był Caliban. Krótko potem, uznany za utraconego Patriarcha stanął przed obliczem Imperatora, którego przepelniła radość, jakiej zaznać może tylko ojciec odnajdujący zaginionego syna. Władca Ludzkości dostrzegł w Jonsonie nieograniczony potencjał i przekazał mu dowództwo nad Legionem Mrocznych Aniołów, formacją stworzoną z wykorzystaniem materiału genetycznego Patriarchy. Mroczne Anioły były weteranami Wielkiej Krucjaty. Stając na ich czele, Jonson otrzymał możliwość kontynuacji rozpoczętego na Calibanie dzieła na niemożliwą wcześniej, galaktyczną skalę.

Caliban stał się domem Mrocznych Aniołów, a w ich szeregach wstąpili wszyscy członkowie Bractwa. Tym, którzy byli dostatecznie młodzi, wszczepiono genoziarno Legionu, przekształcając ich w Kosmicznych Marines. Tych, którzy byli na to za starzy, poddano chirurgii transformacyjnej. Choć nigdy nie dorównali Kosmicznym Marines siłą, wytrzymałością, czy szybkością, to i tak zostali wcieleni w szeregi elitarnych wojowników Imperium. Jako pierwszego włączono w ten sposób do Legionu Luthera, który został zastępcą Jonsona, tak samo, jak miało to miejsce w Bractwie.



Wielka Krucjata musiała być kontynuowana, wciąż istniały bowiem niezliczone planety ludzi znajdujące się pod wpływem Mrocznych Mocy czy pod okrutnym jarzmem władzy obcych ras. Jonson i większość Mrocznych Aniołów ruszyła za Imperatorem, by kontynuować walkę, natomiast Luther pozostał na Calibanie, gdzie oddano mu pod komendę pozostałą część Legionu. Powierzono mu nie tylko zarządzanie macierzystym garnizonem, ale jego zadaniem było także przygotowanie kolejnego pokolenia rekrutów zdolnych zasilić szeregi Legionu.

UPADEK CALIBANU

W chwili wybuchu Herezji Horusa, Jonson walczył na odległych Planetach Osłonowych, u boku Lemana Russa, Patriarchy Legionu Kosmicznych Wilków. Na wieść o tytanicznym boju, jaki rozgorzał na powierzchni Terry, gdy Imperator stał się z Mistrzem Wojny Horusem, obaj Patriarchowie zebrali swe wojska i natychmiast ruszyli na pomoc. Niestety, błyskawiczny w założeniu powrót przekształcił się w mozolne przedzieranie się przez Osnowę. Nieustanne ataki demonów i wybuchające po drodze ogniska rebelii spowodowały, że dotarcie do Terry zajęło flocie wiele tygodni. Spieszący z odsieczą Patriarchowie odkryli z przerażeniem, że przybyli za późno. Wydarzenia przyjęły straszliwy obrót, a wyniszczająca, ostateczna bitwa już się zakończyła. Co prawda siły Chaosu zostały pokonane, ale Imperium legło w gruzach.

Powracającego na Caliban Jonsona miało spotkać coś równie nikczemnego, jak zdrada Horusa.

Minęło wiele lat, odkąd Jonson opuścił Caliban i teraz z niecierpliwością oczekiwał chwili powrotu. Jakże nieoczekiwanym musiało być zgotowane mu przywitanie – wchodząca na orbitę flota znalazła się pod ciężkim ostrzałem. W jednej chwili rozpętało się piekło. Jednostki pierwszej linii, próbując uciec z pułapki zderzały się ze sobą. Kolejne statki, trafione ogniem laserów, spadały na powierzchnię planety. Zaskoczony atakiem Jonson wycofał się i próbował ustalić, co się wydarzyło.

Odkryta zdrada wstrząsnęła nim do głębi. Pozostawionym na Calibanie Lutherem w miarę upływu lat zawiadnęły mroczne myśli, a głęboko skrywane ziarno zazdrości wydało gorzki owoc. Palącą go nawiścią zatruł nie tylko podległych mu Marines, ale także całe pokolenie rekrutów. Przełał swą gorycz na każdego człowieka znajdującego się pod jego komendą. W sugestywnych przemowach przekonał, że pozostawionych na Calibanie okradziono z chwały, sprowadzono jedynie do roli dozorców. I tak, podobnie jak Horus i inni zdrajcy, Luther został skażony piętnem Chaosu. Mroczni Bogowie wykorzystali jego dumę i zrozumiłość, by przeciągnąć go na swoją stronę.

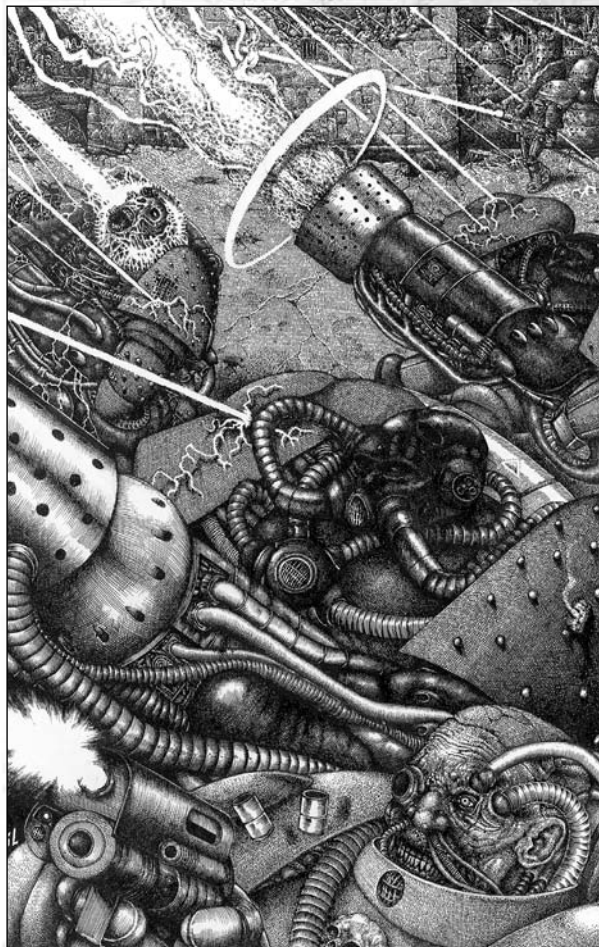
Jonson wierzył, że dekady walki pozwoliły oczyścić planety Imperium z klątwy Chaosu. A teraz Mroczne Anioły odkryły, że ich własny świat oraz bracia zostali skażeni i odwrócili się od nich. Widząc to, Jonson wpadł w straszną furę i rozkazał przypuścić szturm. Zmasowany ogień artylerii floty Mrocznych Aniołów zniszczył baterie laserów obronnych i spustoszył powierzchnię planety. Zbuntowane Mroczne Anioły musiały się skryć głęboko w swych ufortyfikowanych klasztorach.

Mając świadomość, że konflikt można zakończyć jednym precyzyjnym uderzeniem, Lion El'Jonson poprowadził szturm na Wieżę Aniołów – potężny, ufortyfikowany klasztor, będący siedzibą Luthera. W ten sposób dwóch starych przyjaciół, a teraz śmiertelnych wrogów, stanęło do bezpośredniego pojedynku. Choć Patriarcha dysponował nadludzkimi mocami, przeciwnicy byli sobie godni, gdyż niemałe już wcześniej umiejętności Luthera zostały wzmocnione darami Mrocznych Bogów Chaosu.

Doszło do starcia tytanów. Przeciwnicy wyprowadzali kolejne ciosy, a wywołane nimi fale uderzeniowe wstrząsały klaszturem w posadach. W tym samym czasie kontynuowany był ciężki ostrzał planety, pozostawiający w miejscu kolejnych twierdz jedynie głębokie, tryskające lawą kratery. Pod wpływem zmasowanego ostrzału, cała powierzchnia Calibanu zaczęła pękać i falować, ale zaślepieni furą Kosmiczni Marines z Mrocznych Aniołów nie przerywali destrukcji własnej planety.

Gdy glob zaczął się rozpadać, zmagania Jonsona i Luthera osiągnęły apogeum. Luther, osłabiony długą walką zachwiał się i upadł, wystawiając się na śmiertelny cios ostrza Jonsona. Ten jednak nie potrafił zabić swego dawnego przyjaciela. Gdy się zawahał, Luther, wspomagany przez siły Chaosu przypuścił potężny atak psioniczny, który powalił Jonsona na kolana. Śmiertelnie ranny Patriarcha próbował jeszcze wstać. W tej właśnie chwili Luther pojął, czego się dopuścił. Widok naznaczonego potwornym bólem oblicza Jonsona uświadomił mu, że potrójnie zdradził – swego przyjaciela, Mroczne Anioły i Imperatora. Świadomość tego czynu całkowicie zdruzgotała jego psychikę i zdrajca osunął się na ziemię.

W chwili, gdy psychiczny krzyk bólu i rozpacz Luthera rozniósł się echem w Osnowie, bogowie Chaosu zdali sobie sprawę, że kolejny sługa wyparł się ich władzy. Doprowadzeni do furii, rozdarli tkaninę przestrzeni i na Caliban runęła burza Osnowy o niespotykanej wcześniej sile. Niekontrolowane, szalejące wiry energii psionicznej wdarły się do świata fizycznego. Upadłe Mroczne Anioły, które służyły pod komendą Luthera, zostały wessane do Osnowy i rozrzucone w czasie i przestrzeni. Caliban, osłabiony bombardowaniem, został rozerwany na strzępy w strasliwej eksplozji, a jego szczątki pochłonęło Immaterium.



Jedyną częścią Calibanu, która ocalała z burzy, była ponura bryła skały zwieńczona Wieżą Aniołów. Gdyby nie pola siłowe o ogromnej mocy, nawet to by nie pozostało ze wspaniałej ojczyzny Mrocznych Aniołów.

Ustępująca burza Osnowy odsłoniła porażający widok. Z tętniącego życiem Calibanu pozostał tylko jałowy skrawek planety z ruiną potężnej niegdyś fortecy na powierzchni. Gnani nadzieją odnalezienia swego Patriarchy, Kosmiczni Marines natychmiast zaczęli gorączkowo przeszukiwać gruzowisko klasztoru. Niestety, jedynym, kogo odnaleźli, był Luther. Skrwawiony i bełkotliwie bełkoczący, w niczym nie przypominał dumnego zastępcy Jonsona. Marines nie byli w stanie wyciągnąć niczego sensownego z tego istnego wraku człowieka. Luther w kółko powtarzał słowa brzmiące niczym proroctwo – Patriarcha został zabrany, ale pewnego dnia powróci, by wybaczyć jemu i upadłym braciom popełnione grzechy. Nigdzie nie było śladu po potężnym Lionie El'Jonsonie.

NIEROZGRZESZENI

Czym jest nasza misja?

Nieść śmierć tym, którzy odwrócili się od Lwa
i poprzez to zmyć naszą hańbę.

Po Herezji Horusa, z Mrocznych Aniołów powstał cały szereg Zakonów Sukcesorów. Najbliższe więzy z samymi Mrocznymi Aniołami utrzymywały Anioły Rozgrzeszenia, Anioły Odkupienia i Anioły Zemsty. Mroczne Anioły i wszyscy ich Sukcesorzy nazywani są Nierozgrzeszonymi, choć nikt z zewnątrz, a nawet bardzo niewielu członków tych Zakonów wie, skąd pochodzi ta nazwa.

Na przestrzeni ostatnich dziesięciu tysiącleci, Nierozgrzeszeni kontynuowali zapoczątkowaną przez Patriarchę tradycję prowadzenia niezwykle skutecznych i starannie zaplanowanych kampanii. Zdarzało się jednak, że Zakon Nierozgrzeszonych nie udzielał wsparcia siłom imperialnym, choć otrzymał takie polecenie. Czasami Nierozgrzeszeni porzucali kampanię w kluczowym momencie, bez podania przyczyny czy najmniejszego wyjaśnienia, zostawiając na rzeź armie i całe planety. Niektórzy twierdzą, że Zakony mają jakichś ukrytych zwierzchników, których polecenia przedkładają nawet nad rozkazy samego Imperatora. Walcząc u boku innych wojsk, Mroczne Anioły zawsze postępują wedle własnego uznania, praktycznie nie utrzymują łączności ze sprzymierzeńcami i nie tolerują jakiegokolwiek wtrącania się w ich własne sprawy.



SKAŁA

Po zniszczeniu Calibanu, Mroczne Anioły uczyniły swym domem to, co pozostało z planety – asteroidę ochrzczone mianem „Skały”. W kamieniu, pod ruinami klasztoru, wywiercono rozległą sieć komnat, korytarzy i sal. Z czasem dodano potężny napęd międzywymiarowy, dzięki któremu Skała może przemierzać galaktykę. Zakon zbiera rekrutów na każdej planecie, przy której zatrzyma się jego siedziba. Nigdy nie pozostaje jednak w jednym miejscu na dłużej niż na czas życia kilku pokoleń.

Skała jest większa od najpotężniejszych statków kosmicznych i dysponuje siłą ognia, zdolną zniszczyć całe floty. Przypominające urwiska „burty” najeżone są wieżyczkami, bateriami lanc, wyrzutniami torpedowymi i punktami obserwacyjnymi. Rozległe lądowiska w jaskiniach są w stanie pomieścić setki mniejszych okrętów. Wokół Skały kłębi się całe mnóstwo małych jednostek – promów szturmowych „Thunderhawk”, transportowców i fregat eskortowych. Na jej szczycie wznosi się Wieża Aniołów, zrujnowany klasztor, w którym Lion walczył ze swym dawnym przyjacielem, Lutherem. Wieża po dziś dzień jest dziwnie cicha, wciąż chronią ją te same pola siłowe, dzięki którym ocalała przed Iosem, jaki przypadł w udziale Calibanowi. Nikt nie wie, jakie tajemnice spoczywają zapomniane w jej mrocznych salach. Nawet Mroczne Anioły nie ośmielają się wkroczyć na tę świętą ziemię. I nie uczynią tego, zanim Lion raz jeszcze nie znajdzie się pomiędzy nimi.

„CODEX ASTARTES”

Kiedy Horus został pokonany, zdecydowano się na reorganizację struktury imperialnych sił zbrojnych, w taki sposób, aby już nigdy więcej nie wydarzyła się katastrofa na podobną skalę. Zadania tego podjął się, niemal w pojedynkę, Patriarcha Ultramarines – Roboute Guilliman – który, w starannie opracowanym dziele, „Codex Astartes”, opisał podstawową taktykę i organizację nowo utworzonych Zakonów Kosmicznych Marines. Głównym założeniem Guillimana było jak najszybsze przeorganizowanie istniejących Legionów i odesłanie ich w rejon granic, gdzie szerzyła się anarchia i panoszyli obcy. „Codex Astartes” definiuje taktyczną rolę, określa wyposażenie oraz sposób oznaczeń i umundurowania Kosmicznych Marines. Na przestrzeni wieków, wytyczne te zostały znacznie uzupełnione i „Codex Astartes” czterdziestego pierwszego tysiąclecia jest rozbudowanym traktatem, łączącym w sobie wiedzę setek wojskowych myślicieli. Świadczyć o tym może fakt, że część zapisów wydaje się być zbyt restrykcyjnymi, jak na wspaniały umysł Patriarchy. Guilliman opisał najświeższe bitwy, komentując zastosowane taktyki i decyzje dowódców. „Codex Astartes” traktowany jest jako dzieło święte, a wiele Zakonów uważa, że jego zalecenia są wolą samego Imperatora.

WEWNĘTRZNY KRĄG

Po Upadku Calibanu, starsi członkowie Legionu zebrali się na tajnym konklawe. Wydali dekret, na mocy którego wiedza o upadku części braci miała na zawsze pozostać tajemnicą. Nikt z zewnątrz nigdy nie miał dowiedzieć się o schizmie, która podzieliła Legion, o tym, że niektóre z Mrocznych Aniołów opowiedziały się po stronie Zgubnych Mocy. Obawiano się, że w przypadku ujawnienia tej straszliwej prawdy, Mroczne Anioły zostałyby ogłoszone zdrajcami, a wszelkie nadzieje na wymazanie plamy na honorze przestałyby istnieć. Najwyżsi stopniem oficerowie Legionu utworzyli Wewnętrzny Krąg, by na zawsze strzec tej niebezpiecznej wiedzy. Wszyscy jego członkowie zostali zaprzysiężeni do zachowania absolutnej tajemnicy.

Zaraz po Upadku Calibanu panowało przekonanie, że wszyscy zdrajcy zginęli i bracia wręcz świętowali ten fakt. Ale poplecznicy Luthera, Upadłe Mroczne Anioły, podczas kataklizmu znikły tylko w otchłani Osnowy, a gniew Mrocznych Bogów rozrucił je po całej galaktyce. Odkryli to, dopuszczeni do Wewnętrznego Kręgu Kronikarze Legionu, ich badania ujawniły, że zdrajcy wciąż żyją. Mistrzowie przyjęli tę wiadomość z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony bali się, że pozostali przy życiu Upadli mogą ujawnić zdradę Mrocznych Aniołów. Z drugiej jednak, gdyby udało się ich wytropić i zmusić do okazania skruchy, to pewnego dnia grzechy całego Legionu mogłyby zostać zmyte krwią Upadłych.

Wielcy Mistrzowie Wewnętrznego Kręgu poprzysięgli, że tak długo, jak żyć będzie choć jeden z Upadłych, Mroczne Anioły pozostaną Nierozgrzeszonymi, braćmi skazanymi na wieczną pokutę za grzechy przeszłości. Dla Prawdziwych Synów Lwa nie może być pokoju, aż do schwytania ostatniego z Upadłych Mrocznych Aniołów i zmuszenia go do okazania skruchy. Taka jest prawdziwa misja Wewnętrznego Kręgu, a poprzez jego machinacje – wszystkich Synów Lwa.

Kiedy dziesięciolecia, jakie upłynęły od Upadku Calibanu, zmieniły się w długie wieki, Wewnętrzny Krąg ukształtował się w pełni. Z mrocznego, zbieranego doraźnie konklawe powstała formalna, ale wciąż tajna organizacja. Wyrośli nowe pokolenie Mrocznych Aniołów, a starszyzna nakazała, aby nie informować go o grzechach ojców. Prawda o wydarzeniach, jakie miały miejsce podczas Upadku Calibanu pozostała tajemnicą, znaną jedynie niewielkiej liczbie braci, którzy go przeżyli.

Podczas gdy wiele Zakonów Kosmicznych Marines otwarcie szczeni się osiągnięciami swych przodków, Mroczne Anioły z bólem wracają do swej historii. Znaczna część nauk przekazywanych nowym Mrocznym Aniołom jest skryta w alegoriach i mitach, a te same zdarzenia opisywane są wielokrotnie, ale w różnych wersjach.

Wewnętrzny Krąg ukrył prawdziwą historię Zakonu nawet przed własnymi braćmi i to on postanowił rekrutować Mroczne Anioły nie ujawniając im najdawniejszej przeszłości. Dopiero po przeniesieniu do Skrzydła

Śmierci bracia mogą zacząć poznawać wydarzenia, które rozegrały się u zarania Ery Imperium. W miarę zyskiwania zaufania Mistrzów, powierza się im kolejne sekrety. Cała prawda ujawniana jest tylko tym, którzy zostali wyniesieni do rangi Wielkiego Mistrza, ale nawet wtedy część faktów poznaje jedynie Najwyższy Mistrz Mrocznych Aniołów.



Do Wewnętrznego Kręgu przyjmuje się wyłącznie najbardziej zaufanych braci. Wcześniej, przez wiele lat są oni poddawani wnikliwej obserwacji i tylko czasem zdają sobie sprawę, że pada na nich cień Czuwających w Mroku. Nierzadko mijają całe dziesięciolecia, zanim ktoś zwróci się do nich z propozycją awansu. Spotyka to tylko zaprawionych w boju weteranów, którzy wielokrotnie udowodnili bezwzględną lojalność Zakonowi. Milczący i zakapturzeni bracia prowadzą ich wtedy przed oblicza członków Wewnętrznego Kręgu, gdzie zostają poddani osądowi i wyniesieni do Skrzydła Śmierci lub... znikają na zawsze.

Każdą kompanią Mrocznych Aniołów dowodzi Mistrz Kompanii, wybierany z szeregow Skrzydła Śmierci. Ten zaszczyt daje dostęp do wielu tajemnic. Do Wewnętrznego Kręgu dopuszczani są także inni oficerowie Zakonu – Kronikarze i Kapelani Śledczy, którzy zgłębiają nie tylko wiedzę z zakresu swych specjalności, ale także tajemnice Zakonu. Co ważne, Zbrojmistrzowie nie należą do Wewnętrznego Kręgu, gdyż przysięgi złożone Adeptus Mechanicus z Marsa kładą cień na ich lojalność.

KRĘGI WEWNĄTRZ KRĘGÓW

W czasie, gdy lojalistyczne Legiony Kosmicznych Marines zostały podzielone na Zakony, z Mrocznych Aniołów wyodrębniono kilka Zakonów Sukcesorów, z których każdy dowodzony był przez Wielkiego Mistrza. Jako że byli oni członkami Wewnętrznego Kręgu, po dziś dzień oficerowie Sukcesorów mają dostęp do tajemnic związanych z Upadkiem Calibanu. Dzięki nim, wpływy Wewnętrznego Kręgu niedostrzeżone sięgają w najdalsze zakątki galaktyki, a jego nieprzejędny wzrok poszukuje Upadłych Mrocznych Aniołów wszędzie, gdzie się tylko da.

POLOWANIE NA UPADŁYCH

Według członków Wewnętrznego Kręgu jedynym sposobem, w jaki Nierozgrzeszeni mogą zmasakrać swą hańbę i wstyd, jest schwytanie wszystkich Upadłych i zmuszenie ich do okazania skruchy. W przeciwieństwie do Inkwizytorów i Szarych Rycerzy Imperium, których zadaniem jest ściganie wszystkich agentów Chaosu działających na terenie galaktyki, celem Wewnętrznego Kręgu pozostaje jedynie odnalezienie Upadłych zaginionych podczas Upadku Calibanu. Choć Mroczne Anioły są wzywane do wykonania najróżniejszych misji dla Imperium, Wewnętrzny Krąg nie może przerwać wypełniania swego najważniejszego zadania.

Upadli, przedkładając Zgubne Moce nad swych braci, nie ulegli Chaosowi w takim samym stopniu. Prawdziwymi Kosmicznymi Marines Chaosu stali się tylko ci, którzy w pełni przyjęli Mrocznych Bogów. Nie należą oni do żadnego Zakonu i działają samotnie, rozrzućeni po galaktyce. Często zajmują wpływowe pozycje, przejmują kontrolę nad całymi armiami, by prowadzić je ku zagładzie w imię własnych celów. Niektórzy objęli we władanie imperia planetarne, niosąc śmierć i rozpacz w całych sektorach, przez dekady tocząc wojny, które pochłonęły życie miliardów ludzi. Każdy z Upadłych jest Kosmicznym Marine Pierwszego Utworzenia, a co za tym idzie, niezwykle doświadczonym wojownikiem, o umiejętnościach spotęgowanych nagromadzoną w sercu goryczą.

Upadli są szczególnie groźni, gdy zbiorą się razem. Wtedy Imperium musi zmierzyć się z naprawdę wielkim zagrożeniem. Zniszczenie zgromadzenia Upadłych wymaga działania całego Skrzydła Śmierci, a najmniejsze nawet zwycięstwo okupione zostaje śmiercią wielu dzielnych braci.

Największe zniszczenia sieją prawdopodobnie Upadli, z których Zgubne Moce zadrwiły sobie najokrutniej. Czasami pojawiają się oni na planetach Imperium myśląc, że właśnie zostali zabrani z rozpadającej się powierzchni Calibanu. Są nieświadomi tysiąceleci dzielących ich od tego wydarzenia. Doprowadzeni do szaleństwa rzucają się w amoku na służę Imperium, wykrzykując tajemnice, które stara się chronić Wewnętrzny Krąg. Tego właśnie najbardziej obawiają się jego członkowie.

Inni z Upadłych zdali sobie sprawę, że ich działania podczas Upadku Calibanu były złe. Pograżeni we wstydy z powodu słabości okazanej w obliczu wpływu Bogów Chaosu, nie umiając pogodzić się ze swym Zakonem, prowadzą żalosny i pełen goryczy żywot. Wielu z nich zostało najemnikami i piratami, przemierzając galaktykę, łudząc się, że są panami swego losu. Inni próbują odkupić swe winy, aby raz jeszcze żyć między ludźmi. Tacy mogą stać się przywódcami niewielkich społeczności, które często unikają uwagi Imperium Ludzkości.

Mroczne Anioły działają czasem całe lata, zanim zdołają uzyskać choćby plotkę, która może doprowadzić do schwytania jednego lub kilku Upadłych. Gdy do tego dojdzie, jeńcy trafiają głęboko do lochów Skąły, gdzie Kapelani Śledczy próbują ich zmusić, by przyznali się do popełnionych grzechów. Czasami Upadły tak robi i zostaje nagrodzony szybką śmiercią. Częściej jednak jeńcy odmawiają i czeka ich długie, niezwykle bolesne konanie i tortury z rąk tych, którzy chcą ocalić ich dusze.

**Mym świętym obowiązkiem jest ocalić twą
duszę przed Mrocznymi Bogami Chaosu...
i dokonam tego,
nawet, jeśli przedwcześnie skonasz.**

CYPHER, UPADŁY MROCZNY ANIOŁ

Spośród wszystkich Upadłych, żaden nie jest darzony taką nienawiścią, a właściwie takim strachem, jak tajemnicza i złowroga postać zwana Cypherem. Przybywa znikąd, przynosząc śmierć i zniszczenie, by nagle zniknąć tak samo niespodziewanie, jak się pojawił. Żyje nadal tylko dlatego, że posiada nadnaturalne zdolności wymykania się. Niektórzy uważają, że nad Cypherem czuwają te same mroczne moce, które przyczyniły się do ucieczki Upadłych podczas Upadku Calibanu, a teraz powtarzają swe sztuczki. Są i tacy, którzy utrzymują, jakoby Cypherem opiekowały się jakieś inne, znacznie potężniejsze moce.

Cypher rzadko zabiera głos, a jego prawdziwe imię pozostaje tajemnicą. Czasami jednak pod jego długimi szatami dostrzec można ciemnozielony pancerz szturmowy, świadczący o powiązaniach z Zakonem Mrocznych Aniołów. Nieraz słychać nieśmiało szept, twierdzące, że Cypher może być

jedyną szansą Upadłych Aniołów na odkupienie, a jego na pozór przypadkowe działania układają się we wzór pokazujący, że przemierza galaktykę w kierunku Terry i samego Imperatora. Wspomina się także o tajemniczym mieczu, którego Cypher nigdy nie dobywa, a który może być osławionym Lwim Mieczem, dzierzonym niegdyś przez samego Liona El'Johnsona, zaginionym podczas ostatecznej konfrontacji Patriarchy z arcyheretykiem Lutherem. Nie sposób ocenić, ile w tym wszystkim tkwi prawdy, ale faktem jest, że jego obecność, nawet najkrótsza, ściąga innych Upadłych. Nikt nie umie jednak wyjaśnić, jak go odnajdują ani po co się zbierają. To wszystko powoduje, że członkowie Wewnętrznego Kręgu boją się Cyphera i nienawidzą go, jak żadnego innego Upadłego Anioła. Nie będą przebierali w środkach i zrobią wszystko, nieważne, jak by to było niegodziwe, by go schwytac lub zabić.



BUDOWA ZAKONU

Kiedy po Herezji Horusa Legiony Kosmicznych Marines dzielone były na mniejsze formacje, Mroczne Anioły znalazły się wśród tych nielicznych Zakonów, które nie przyjęły ścisłej organizacji opisanej w „Codex Astartes”. Na pozór nie są to aż tak istotne różnice i pewnie zewnętrzny obserwator miałby problemy z wychwyceniem ich, lecz dla Mrocznych Aniołów mają niezwykle duże znaczenie.

Jako pierwsze w oczy rzucają się różnice na najwyższych szczeblach dowodzenia. We wszystkich Zakonach znajduje się pewna liczba oficerów i specjalistów, którzy nie są przypisani do żadnej formacji. U Mrocznych Aniołów wszyscy najwyżsi rangą oficerowie wchodzi w skład jednej grupy zwanej Wewnętrznym Kręgiem. Jego Członkowie, na przykład Kronikarze czy Kapelani Śledczy, mogą zostać oddelegowani, by wsparli w bitwie którąś z kompanii.

Zakon nie może się obejść bez personelu pomocniczego, ale przede wszystkim wysokich rangą braci, takich jak Apropozatorzy czy Wielcy Mistrzowie Floty, Arsenału, Rekrutów czy Straży. I chociaż Wielcy Mistrzowie są Kosmicznymi Marines, to poza nimi niewielu innych braci wchodzi w skład personelu pomocniczego. Większość zadań niezwiązanych z walką wykonywana jest przez zwykłych ludzi, służących Zakonowi. Rzecz jasna nie znają oni pełnej historii Mrocznych Aniołów, ale i tak na ich barkach spoczywa duża odpowiedzialność. Wielu z nich nie miało nigdy do czynienia z walką, co więcej, od lat zajmują się tylko codziennymi obowiązkami administracyjnymi. Największą grupą Kosmicznych Marines wchodzącą w skład personelu pomocniczego są Platnerze i Zbrojmistrzowie Zakonu, wspierani w swoich pracach przez monozadaniowych Serwitorów.

Na czele każdej z dziesięciu kompanii wchodzących w skład Zakonu stoi Mistrz Mrocznych Aniołów, który ma za sobą służbę w Skrzydle Śmierci i jest członkiem Wewnętrznego Kręgu. Towarzyszy mu Drużyna Dowodzenia, składająca się z Chorążego Kompanii, Konsyliarza, Czempiona Kompanii oraz innych braci pomagających Mistrzowi w jego obowiązkach. W szeregach każdej kompanii, poza Skrzydłem Śmierci, znajduje się także Kapelan, czuwający nad duchową równowagą braci, ale na polu bitwy rozniecający w nich także furie.

Spośród wspomnianych dziesięciu kompanii Mrocznych Aniołów pierwsze dwie są wyjątkowe i nie podlegają standardom narzucanym przez „Codex Astartes”. 1. Kompania, zwana Skrzydłem Śmierci, składa się z weteranów. Jej członkowie zawsze walczą w pancerzach Terminatorów i nigdy nie używają pancerzy szturmowych, jak ma to miejsce w przypadku większości pozostałych Zakonów.

2. Kompania Mrocznych Aniołów nosi miano Kruczego Skrzydła. To bardzo wyspecjalizowana formacja, używana do zadań zwiadowczych i misji, w których szybkość jest ważniejsza od siły ognia. Dlatego wszyscy

Kosmiczni Marines wchodzący w jej skład jeżdżą na motocyklach lub latają w Ścigaczach, podzielonych na specjalne oddziały zwane Szwadronami Szturmowymi lub Szwadronami Wsparcia.

Reszta Zakonu zorganizowana jest według zapisów „Codex Astartes”. Każda kompania bojowa od 3. do 5. składa się z sześciu Drużyn Taktycznych, dwóch Szturmowych i dwóch Ciężkiego Wsparcia. Te trzy kompanie bojowe tworzą pierwszą linię i najczęściej biorą udział w walkach.

Kompanie 6. i 7. są kampaniami taktycznymi, składającymi się z dziesięciu Drużyn Taktycznych każda. Pełnią rolę rezerw wspierających pierwszą linię, przeprowadzają ataki dywersyjne albo powstrzymują działania flankujące przeciwnika.

8. Kompania składa się z dziesięciu Drużyn Szturmowych. Jest bardzo mobilna, a jej członkowie ruszają często do boju wyposażeni w plecaki rakietowe. Pojawia się wszędzie tam, gdzie siły specjalizujące się w walce wręcz muszą dokonać szturm na umocnione pozycje przeciwnika.

W skład 9. Kompanii wchodzi dziesięć Drużyn Ciężkiego Wsparcia. To kompania wyposażona w najpotężniejszą broń, używana do wspierania pozycji obronnych i zapewniania wsparcia dalekiego zasięgu.

Kompanie od 3. do 7. w zamian za Drużyny Taktyczne mogą wystawiać Drużyny Weteranów Kompanii, które są podobnie wyposażone do tych pierwszych.

10. Kompania składa się z pewnej liczby Drużyn Zwiadu, tworzonych przez młodych rekrutów, dopiero częściowo przemienionych w Kosmicznych Marines. Jako, że poziom rekrutacji się zmienia, wielkość tej kompanii nie jest ściśle określona.

Każda kompania, oprócz Skrzydła Śmierci, Kruczego Skrzydła i Kompanii Zwiadu, posiada transportery „Rhino” przypisane do wszystkich drużyn i oficerów. Drużyna Dowodzenia każdej kompanii posiada swój własny transporter „Razorback”. W Zbrojowni znajduje się więcej tego typu pojazdów, które przydzielane są do drużyn wedle planowanych misji. Kapsułami Desantowymi opiekuje się flota. Skrzydło Śmierci posiada stałą liczbę transporterów szturmowych „Land Raider”, służących do przewożenia Drużyn Terminatorów. Więcej takich pojazdów znajduje się w Zbrojowni i używa się ich w miarę potrzeb.

W skład wielu kompanii bojowych i kompanii rezerwowych wchodzi Drednoty. Przyjęło się, że Drednoty pozostają w kompanii, w której służył wojownik, zanim został zamknięty w metalowym sarkofagu. Dzięki temu zwyczajowi, zdolności bojowe niektórych kompanii znacznie wzrastają. Drednoty przypisane do Skrzydła Śmierci to szanowani wojownicy, których doświadczenie w walce z Upadłymi jest bardzo cenione przez Mistrzów Zakonu.

WEWNĘTRZNY KRĄG

Najwyższy Mistrz
Wielcy Mistrzowie
Kapelani Sledczy
Kronikarze
Mistrz Kuzni

SKRZYDŁO ŚMIERCI

Mistrz
Konsyliarz
Chorąży

Drużyny:
20 Drużyn
Terminatorów

Wsparcie:
Drednoty
Transportery szturmowe „Land Raider”
Transportery szturmowe „Land Raider Crusader”

**KRUCZE****SKRZYDŁO**

Mistrz
Kapelan
Konsyliarz
Chorąży

Szwadrony:

Motocykle Wsparcia
Ścigacze
Motocykle

**KOMPANIE BOJOWE****3.KOMPANIA**

Mistrz
Kapelan
Czempion Kompanii
Konsyliarz
Chorąży

Drużyny:
6 Taktycznych
2 Szturmowe
2 Ciężkiego Wsparcia

Wsparcie:

Drednoty
Transportery „Rhino”

4. KOMPANIA

Mistrz
Kapelan
Czempion Kompanii
Konsyliarz
Chorąży

Drużyny:
6 Taktycznych
2 Szturmowe
2 Ciężkiego Wsparcia

Wsparcie:

Drednoty
Transportery „Rhino”

5. KOMPANIA

Mistrz
Kapelan
Czempion Kompanii
Konsyliarz
Chorąży

Drużyny:
6 Taktycznych
2 Szturmowe
2 Ciężkiego Wsparcia

Wsparcie:

Drednoty
Transportery „Rhino”

6. KOMPANIA

Mistrz
Kapelan
Czempion Kompanii
Konsyliarz
Chorąży

Drużyny:
10 Taktycznych
Wsparcie:
Drednoty
Transportery „Rhino”

7. KOMPANIA

Mistrz
Kapelan
Czempion Kompanii
Konsyliarz
Chorąży

Drużyny:
10 Taktycznych
Wsparcie:
Drednoty
Transportery „Rhino”

8. KOMPANIA

Mistrz
Kapelan
Czempion Kompanii
Konsyliarz
Chorąży

Drużyny:
10 Szturmowych
Wsparcie:
Drednoty
Transportery „Rhino”

9. KOMPANIA

Mistrz
Kapelan
Czempion Kompanii
Konsyliarz
Chorąży

Drużyny:
10 Ciężkiego Wsparcia
Wsparcie:
Drednoty
Transportery „Rhino”

KOMPANIE REZERWOWE**ZBROJOWNIA**

Zbrojmistrzowie i Serwitory, transportery „Razorback”, czołgi „Predator”, działa szturmowe „Vindicator”, samobieżne wyrzutnie rakietowe „Whirlwind”, transportery szturmowe „Land Raider”

**10. KOMPANIA
(ZWIADOWCZA)**

Mistrz
Kapelan
Konsyliarz
Drużyny:
Zwiadowcy

POZOSTAŁE

Personel administracyjny oraz personel pomocniczy

SKRZYDŁO ŚMIERCI

Wrogowie Imperatora kryją się pośród mrocznych i zapomnianych miejsc. Zostałeś wybrany, by tam wchodzić i oczyszczać je.

W trakcie Drugiego Utworzenia Legion Mrocznych Aniołów został podzielony, a z jego wyposażonej w pancerze Terminatorów kompanii szturmowej utworzono kilka jednostek liczących po stu żołnierzy. Następnie każdą z nich dołączono do powstających wtedy Zakonów. Takie były właśnie narodziny Skrzydła Śmierci, 1. Kompanii Zakonu Mrocznych Aniołów, nazywanej także Kompanią Terminatorów.

W większości Zakonów, 1. Kompania składa się z weteranów ruszających do boju w pancerzach Terminatorów lub pancerzach szturmowych, w zależności od warunków panujących na polu walki. Mroczne Anioły są wyjątkiem, ponieważ utrzymują 1. Kompanię złożoną wyłącznie z drużyn Terminatorów. Skrzydło Śmierci jest formacją szturmową, która może niewzruszenie maszerować naprzód pod najcięższym ostrzałem. Ale to nie wszystko. Skrzydło Śmierci jest także opancerzoną pięścią Wewnętrznego Kręgu, ślepyim wykonawcą jego woli, fizycznym ucieleśnieniem gniewu, z którym niewielu może się zmierzyć.

Pancerze Terminatorów wykorzystywane przez Skrzydło Śmierci były początkowo czarne, ale dawno temu prze-malowano je na kościaną biel, honorując w ten sposób bitwę z przeszłości. Legenda zakonna głosi, że kilku braci należących do Skrzydła Śmierci po powrocie na ojczystą planetę odkryło, iż ich lud znalazł się pod jarzmem obcych. Wiedząc jeszcze przed bitwą, że znajdują w niej niechybną

śmierć, na znak akceptacji swego losu, bracia pomalowali pancerze na białe. Tak przygotowani zaatakowali. Przebijając się przez hordy Genokradów, dotarli do samego środka legowiska obcych. Tam zmierzili się z przywódcą obcych, najpotężniejszym stworem, jakiego kiedykolwiek widzieli. W starciu padł Kronikarz, ale bestia została pokonana, a planeta wyswobodzona z dominacji obcych. Od tamtego dnia, wszyscy bracia ze Skrzydła Śmierci noszą pancerze Terminatorów pomalowane na kolor kościanej bieli, upamiętniając w ten sposób ofiarę swych poprzedników.

„Opowieść Mówiących Główn”, legenda opisująca tę bitwę, jest bez wątpienia najczęściej opowiadaną. Każdy Mroczny Anioł usłyszał ją z ust sierżanta Zwiadowców, nim stał się pełnoprawnym bratem. Istnieje jeszcze wiele innych legend uwiecznionych w opowieściach, takich jak „Upadek Rodu Pervigilium”, „Oczyszczanie Kosmicznego Wraku”, „Miejsce Lęków”, „Zemsta Udręczonych” oraz „Szept w Mroku”. Bracia poznają je w miarę, jak awansują w Zakonie na kolejne stopnie. Niektóre opowiadają o bohaterach, którzy po powrocie z wojny zastali swych braci pogrążonych w zepsuciu lub uwięzionych, inne o poświęceniu i walce do samego końca, nawet w obliczu pewnej przegranej. Jeszcze inne są opowieściami o żalu i straszliwej cenie, jaką bohaterowie muszą nieraz zapłacić za pokonanie wroga, a także o wiecznej, przekazywanej z pokolenia na pokolenie płamie na honorze. Takie opowieści wzbudzają w każdym Mrocznym Aniele zapał do naprawiania pradawnych krzywd i szukania wroga, bez względu na to, gdzie może się ukrywać. W konsekwencji, wszystkie Mroczne Anioły starają się o miejsce w Skrzydle Śmierci i przepełnione szczera gorliwością walczą z wrogami Lwa i Imperatora.



KRUCZE SKRZYDŁO

Krucze Skrzydło będzie skrzydłami Aniołów Śmierci.

Krucze Skrzydło to nazwa 2. Kompanii Zakonu Mrocznych Aniołów. Motocykle oraz ścigacze, a także pancerze szturmowe Kruczego Skrzydła nie są pomalowane na tradycyjną dla reszty Zakonu zieleń, ale na czarno – stąd też wzięła się nazwa kompanii. Choć Krucze Skrzydło to formacja wysoce wyspecjalizowana w misjach rozpoznawczych i szturmowych, to jest czymś więcej, niż tylko siłą zwiadowczą. Jej prawdziwe zadanie ma kluczowe znaczenie dla trwającej dziesięć tysięcy lat misji Mrocznych Aniołów.

Choć wiedzą o tym wyłącznie najwyżsi rangą oficerowie Kompanii, głównym zadaniem Kruczego Skrzydła jest ściganie i chwywanie Upadłych Mrocznych Aniołów. Co za tym idzie, członkowie 2. Kompanii dysponują pewną wiedzą o tajemnicach własnego Zakonu. Wiedzą nieporównanie większą niż posiadana przez braci z kompanii od trzeciej do dziesiątej, ale znacznie mniejszą od członków Skrzydła Śmierci i Wewnętrznego Kręgu. Drużyny Kruczego Skrzydła potrafią działać niezależnie, wypełniając przede wszystkim różnorodne zadania, określone przez Wewnętrzny Krąg. Gromadzą dane wywiadowcze, sprawdzają najdrobniejsze nawet ślady, informując na bieżąco mistrzów Zakonu. W końcu, po zlokalizowaniu celu pada rozkaz i Krucze Skrzydło spada na ofiarę.

Dla Kosmicznych Marines z 2. Kompanii ci, których mają łapać są plugawymi heretykami, renegatami i zdrajcami.

Wszystkie Mroczne Anioły, a w szczególności bracia z Kruczego Skrzydła, przechodzą specjalne szkolenie, dzięki któremu stają się głusi na łgarstwa i protesty jeńców. Schwytni potrafią mówić straszliwe kłamstwa o zdradzie i schizmie, mające na celu odciągnięcie braci od światła Imperatora. Dlatego też, do służby w 2. Kompanii wybiera się żołnierzy nie tylko ze względu na ich sprawność w korzystaniu z szybkich pojazdów. Przede wszystkim muszą być to wojownicy o niewzruszonej osobowości, o wytrzymałości psychicznej niezwyklej nawet jak na Kosmicznych Marines, tak aby nic nie naruszyło fundamentów ich wiary w Zakon i w samego Lwa. Szczególną pieczę nad braćmi z Kruczego Skrzydła sprawują Kapelani, którzy uważnie wypatrują najmniejszych nawet śladów upadku ducha albo zepsucia, jakie może przynieść ze sobą kontakt z wrogiem.

Bywają okresy, kiedy przez całe dziesięciolecia Krucze Skrzydło nie odnosi najmniejszego sukcesu w poszukiwaniach. Służy wtedy jako konwencjonalna grupa szybkiego reagowania, tak jak ma to miejsce w innych Zakonach. Wystarczy jednak choćby strzęp informacji czy wręcz pogłoska i Krucze Skrzydło raz jeszcze rusza, by wypełnić swą prawdziwą misję. Czasami udaje mu się wysledzić pojedynczego Upadłego, czasami trafia na ślad kilku zdrajców działających w grupie. W tym drugim przypadku, wzywane jest Skrzydło Śmierci, które teleportuje się na miejsce akcji z okrętu znajdującego się na orbicie. Dochodzi wtedy do bitew przypominających zdarzenia, jakie miały miejsce podczas Upadku Calibanu. Z każdym chwytanym przez Krucze Skrzydło Upadłym Mroczne Anioły przybliżają się do odkupienia.



OBRZĘDY INICJACJI

Zapomnij o swej przeszłości. Od tego dnia jesteś po prostu Mrocznym Aniołem – nic więcej się nie liczy. Ważny jest tylko Zakon.

Każdy Zakon Kosmicznych Marines musi rekrutować nowych wojowników, aby przetrwać. Mroczne Anioły dobierają poborowych z planet, do których dociera Skala. Wiele takich światów to groźne miejsca, zamieszkałe przez najstraszniejszych dzikusów w galaktyce. Planety takie jak Kimmeria, dom plemion łowców głów, z których pochodzi podobno Najwyższy Mistrz Mrocznych Aniołów, stanowią idealne miejsce do pozyskiwania nowych rekrutów dla Adeptus Astartes. Wojownicy muszą być wybierani, gdy są młodzi, zanim ich ciała dojrzeją na tyle, że odrzucają terapię genową, która powoduje przemianę w Kosmicznych Marines. Procedura wszczepiania implantów to zaledwie początek. Cały proces modyfikacji genetycznych trwa wiele lat, zanim w końcu zwykły człowiek zmieni się w prawdziwego Kosmicznego Marine. W tym czasie wojownik taki funkcjonuje jako Zwiadowca – nie jest jeszcze prawdziwym Kosmicznym Marine, ale nie jest już także zwykłym człowiekiem.



Poborowemu wszczepia się podczas operacji dziewiętnaście zestawów genów odpowiedzialnych za dziewiętnaście różnych nadludzkich organów, które sprawiają, że człowiek staje się Astartes. Większość Zakonów istnieje od tysięcy lat. W tym okresie zestawy genów należące do niektórych z nich uległy mutacjom, co w konsekwencji prowadzi do zmian w strukturze sztucznie wyhodowanych organów. Z tego powodu implanty są czasem kompletnie bezużyteczne. W innych przypadkach zmiany w strukturze organu mogą ograniczać jego skuteczność albo powodować nowe, dziwne skutki. Bez względu na to, jaki będzie to efekt, dotyczy on całego Zakonu. Wszyscy Kosmiczni Marines należący do Zakonu mają implanty wyhodowane z tego samego genoziarna. Poza zmutowanymi implantami, wiele Zakonów straciło jeden lub więcej zestawów genów w konsekwencji wypadku, błędu genetycznego, lub też z innych przyczyn. Wszystkimi dziewiętnastoma oryginalnymi implantami może się pochwalić bardzo niewiele Zakonów.

Mroczne Anioły są wyjątkowe, ponieważ ich pula genetyczna jest najczystsza i najmniej zdegenerowana. W ich genoziarnach nie ma rozpoznanych dotychczas anomalii. Z tego powodu niezwykle jest fakt, iż Arcylordowie Terry zarządzili bardzo niewiele, o ile w ogóle, kolejnych Utworzeń Zakonów na podstawie tego materiału genetycznego.

Poborowy, zanim zostanie wybrany spośród innych ludzi, musi przejść rytualne próby, unikalne dla Zakonu Mrocznych Aniołów. Próby, które sprawdzą sprawność fizyczną, ale przede wszystkim siłę ducha i umysłu. Mroczne Anioły są na tym punkcie niezwykle wyczulone i nie będą ryzykować powtórki wydarzeń sprzed dziesięciu tysięcy lat, gdy Luther wypaczył całe pokolenie poborowych.

Gdy poborowy zostanie zaakceptowany, rozpoczynają się operacje wszczepiania implantów i żołnierz wkracza na drogę, po której przejściu zostanie prawdziwym Kosmicznym Marine. Następnie, już jako Zwiadowca trafia pod opiekę Sierżanta, który będzie nadzorował proces przemiany, będzie go szkolił i prowadził w walce. Młodzi Zwiadowcy nie są jeszcze gotowi, by dołączyć do kompanii bojowej, mieszkają więc razem w komnatach 10. Kompanii. Tam jedzą, śpią, trenują i wchłaniają doktrynę swego Zakonu. Zwiadowcę Kosmicznych Marines czeka wiele nauki. Nie dość, że musi się przyzwyczaić do fizjologicznych ulepszeń, jakie pracują w jego organizmie, to ma także za zadanie opanować litanie, które go wzmocni w bitwie. Czekają go pierwsza z wielu inicjacji, pozna tajne obrzędy Zakonu, ale fakt istnienia Wewnętrznego Kręgu nie zostanie mu jeszcze ujawniony. Nauczy się korzystać z ekwipunku, od którego będzie zależeć jego życie. Po raz pierwszy weźmie też udział w walce.

Dopiero, gdy zwiadowca dowiedzie swej wartości podczas walki, Sierżant może go uznać za godnego tytułu Kosmicznego Marine i ogłosić bratem Zakonu Mrocznych Aniołów, gotowym do włączenia do jednej z kompanii bojowych.

BITWY MROCZNYCH ANIOŁÓW

Mroczne Anioły walczyły niemal na każdym froncie wszystkich najważniejszych wojen, jakie miały miejsce w krwawej historii Imperium Ludzkości. To właśnie dokonania Mrocznych Aniołów i innych Zakonów Adeptus Astartes nadały Imperium obecny kształt. Historia stawia Zakon obok Ultramarines, Krwawych Aniołów i Kosmicznych Wilków. Jego nazwa, a także imię dowodzącego nim Patriarchy jest znane na milionach planet.

Zdarzało się, że na wojnę wyruszał cały Zakon. Kiedy indziej wysyłano zaledwie jedną kompanię czy drużynę. Bywało, że wojny toczono wspólnie z innymi siłami, takimi jak Zakony Kosmicznych Marines, Gwardia Imperialna, Adepta Sororitas, Adeptus Arbites czy Adeptus Mechanicus. Jednak w wielu przypadkach Mroczne Anioły unikały bezpośredniego kontaktu ze sprzymierzeńcami, stosując się do własnej polityki i realizując własne cele, nawet w obliczu wojny totalnej. W każdym przypadku, Mroczne Anioły walczyły z furią i nigdy nie akceptowały porażki, bez względu na sytuację i wroga.

ELUCIDAX STRAŻNIK – 299.M38

W kluczowym momencie Krucjaty na Altid, Mroczne Anioły przypuściły szturm na Altid 156, planetę zamieszkaną przez kolonistów – pielgrzymów, którzy dawno temu odrzucili rządy Terry i ogłosili niepodległość. Rada zarządzająca krucjatą chciała wysłać przeciwko krnąbrnym kolonistom pojedynczy regiment Gwardii Imperialnej. Mroczne Anioły, działając w oparciu o informacje, których nie ujawniły radzie, zażądały, aby to właśnie one przeprowadziły szturm. W tej sytuacji radzie nie pozostało nic innego, jak tylko wydać zgodę.

Kontyngent Mrocznych Aniołów, który ruszył na krucjatę składał się z trzech Szwadronów Kruczego Skrzydła, pięciu Drużyn Terminatorów Skrzydła Śmierci, pięciu Drużyn Taktycznych z 5. Kompanii oraz pojazdów wsparcia. Jako pierwsze, z zadaniem przeczesania trujących gajów grzybnych w strefie równikowej, zrzucone zostały szwadrony Kruczego Skrzydła. W ciągu sześciu godzin odnaleziono główną bazę kolonistów i – zgodnie z doskonale przeciwzoną i skuteczną taktyką Zakonu – rozpoczęto drugi etap szturm.

Gdy Krucze Skrzydło związało przeciwnika ogniem, 5. Kompania wprowadziła do walki promy szturmowe „Thunderhawk”. Baza wroga została otoczona szczelnym kordonem, przez który nikt nie mógł uciec. Chwilę później przypuszczono atak na zewnętrzną linię obrony. Następnie na pozycje oznakowane przez Krucze Skrzydło teleportowano Terminatorów Skrzydła Śmierci, wprost do kwatery głównej kolonistów, gdzie rozpoczęła się rzeź obrońców.

Kiedy bitwa weszła w decydującą fazę, Skrzydło Śmierci znalazło wroga, z którym tak naprawdę przybyło się zmierzyć. Nie chodziło o separatystycznych kolonistów, ale o ich przywódcę – Elucidaxa Strażnika, heretyka,

o którym wiadomo było, że wywołał w całym sektorze dziesiątki buntów. Mroczne Anioły znały go jednak pod starszym imieniem: Zeriah.

Zeriach, dawny kapitan 14. Kompanii Szturmowej Legionu Mrocznych Aniołów, był przeciwnikiem budzącym grozę. Własnoręcznie zabił kilkunastu Mrocznych Aniołów, zanim postrzał z działka szturmowego wyrwał mu niemal pół klatki piersiowej. Dopiero poważnie ranny, Zeriach został pojmany przez Krucze Skrzydło i przetransportowany na Skatę. Podobno Kapelan Śledczy Asmodai zdołał wydobyć z Upadłego Mrocznego Anioła wyznanie, które doprowadziło do pojmania całej jego grupy. Pomimo tego Zeriah nie przyznał się do grzechu, jakim było opowiadanie się w trakcie buntu po stronie Luthera i po dziś dzień siedzi samotnie w celi.

PORT KADILLUS – 997.M41

Piscina IV jest planetą pokrytą rozległymi oceanami, na których rozsiane są archipelagi wulkanicznych wysp. Mroczne Anioły od dawna pozyskiwały stąd poborowych. Gdy zaatakował ją orkowy herszt Ghazghkull, Zakon stanął w jej obronie.

Orkowie zaskoczyli mieszkańców, dokonując desantu na powierzchnię dzięki eksperymentalnej technologii teleportacji dalekiego zasięgu. Ale aby dokonać desantu wszystkich sił, musieli zdobyć zasilanie dla urządzenia teleportacyjnego – elektrownię w stolicy planety Piscina IV – w Porcie Kadillus. Szturm poprowadził Ghazghkull i błyskawicznie pokonał zewnętrzne pozycje obronne miasta.

Niewielki kontyngent Mrocznych Aniołów, jaki stacjonował na planecie, zareagował natychmiast. Orkowie i Kosmiczni Marines zwarli się w śmiertelnym boju na terenie przylegającym do elektrowni. Kontratak poprowadzony przez Mistrza Kompanii Beliala zachwiał Orkami i wyglądało na to, że zwyciężą Mroczne Anioły. Ghazghkull i Belial starli się w brutalnym pojedynku. Walka była niezwykle krwawa, ale i krótka. Belial był potężnym wojownikiem, ale nie mógł się równać z Ghazghkullem. Ciężko raniony padł na ziemię. Krótko potem Orkowie zdobyli elektrownię.

Przez kolejne dwa tygodnie, nieprzerwanie działające urządzenia teleportacyjne sprowadzały na powierzchnię Pisciny IV kolejne fale orkowych sił, których celem był podbój pobliskich systemów. Chcąc uniemożliwić Ghazghkullowi realizację planów, ranny Belial uparcie prowadził do walki swoich wojowników, choć byli tysiąc-krotnie mniej liczni od wroga. W końcu na miejsce dotarł cały Zakon Mrocznych Aniołów i przepędził hordę Orków. Dzięki działaniom Mistrza Beliala i jego niewielkich sił ocalono Piscinę IV, a ambicje Ghazghkulla zostały nieco utemperowane, przynajmniej do czasu, kiedy najechał system Armageddon.

POWSTANIE NA FAZE V – 897.M41

Po Schizmie Nefilim pojazdy wylądowane uchodźcami uciekającymi przed wojną na południowych rubieżach trafiły do sektora, w którym przez wiele lat szalały potężne burze Osnowy. Z chwilą, kiedy w regionie zapanał niezwykle spokój, a burze przeminęły, wysłano tam ekspedycję pod przewodnictwem Wolnego Kupca z Klanu Arcadius. Mroczne Anioły skierowały mu do pomocy swą 5. Kompanię.

Przy próbie zajęcia pozycji wokół planety Faze V, flota została ze straszliwym skutkiem ostrzelana przez orbitalną broń energetyczną, nieznaną Kapłanom Maszyny. W odpowiedzi, Mroczne Anioły natychmiast wykonały desant.



Na powierzchni planety, żołnierze 5. Kompanii zostali zaatakowani przez ludzi poddanych daleko posuniętym modyfikacjom cybernetycznym i podporządkowanych bluźnierczej sztucznej inteligencji, która była zakazana starożytnym dekretem. Mroczne Anioły ruszyły z zapalem do boju. Przebijając się przez hordy zniewolonych przez maszynę ludzi, Bracia zdołali przypuścić atak na potężne obwody logiczne świętokradczej istoty i je wyłączyć. Mieszkańcy planety zostali uwolnieni z jej wpływu.

Ludzie ci nigdy nie funkcjonowali jednak samodzielnie. Pragnęli jedności z maszyną i szybko odrzucili rządy Adeptus Terra. Miliony ludzi wszczęły bunt, domagając się przywrócenia głosu maszyny. Odpowiedź Imperium była błyskawiczna i brutalna. Mroczne Anioły przeprowadziły kontratak. Podczas wyczerpującej kampanii, która trwała cztery miesiące, technorecydywiści z Faze V zostali zepchnięci do swych potężnych krzemowych twierdz i w końcu raz na zawsze wymazani z powierzchni planety i annałów Imperium.

Ostatnią akcją, jaką Mroczne Anioły podjęły na powierzchni planety było zniszczenie ogromnych obwodów logicznych wyłączzonej maszyny. Uczyniono to jednak dopiero wtedy, gdy drużyna Techmarines, której towarzyszył Wielki Mistrz Skrzydła Śmierci – Bekenel, wkroczyła na teren kompleksu i zdobyła jakieś dane, których treści nie ujawniono. Mroczne Anioły opuścili następnie planetę, zostawiając za sobą Faze V w płomieniach.

LEW I WILK

Jedna z najlepiej znanych w galaktyce opowieści traktuje o rywalizacji Mrocznych Aniołów i Kosmicznych Wilków. Jej korzenie tkwią w czasach Wielkiej Krucjaty, nie powinno więc dziwić, iż na przestrzeni wieków doczekała się wielu wersji.

W czasach, kiedy Legiony Kosmicznych Marines rozszerzały granice Imperium, każdy Patriarcha chciał się wykazać w oczach Imperatora. W dążeniu tym nie miał sobie równych Leman Russ, stojący na czele Kosmicznych Wilków. Tylko Horus i Lion El'Jonson mogli się poszczycić większą liczbą zwycięstw niż Russ, dla niego jednak liczyło się tylko pierwsze miejsce.

Za podwaliny opowieści posłużyły wydarzenia, które rozegrały się na planecie Dulan, gdzie Kosmiczne Wilki walczyły ramię w ramię z Mrocznymi Aniołami. Miejscowy tyran o imieniu Durath osobiście obraził Imperatora, składając swemu demonicznemu patronowi w ofierze tysiące imperialnych kapłanów. Zarówno Russ, jak i Jonson pożądali chwały, jaka miała przypaść pogromcy plugawego heretyka. Porywcy Patriarcha Kosmicznych Wilków wpadł w szal, kiedy Durath ogłosił, iż jest on pieskiem Imperatora i wkrótce rzuci go na pożarcie swojemu groxowi.

Russ poprzysiągł, że pozbawi heretyka głowy i zażądał, by Mroczne Anioły zgodziły się, aby poprowadził swoje Kosmiczne Wilki do natychmiastowego szturmu na Karmazynową Fortecę tyrana. Ale Jonson poświęcił wiele dni na odnalezienie słabych

punktów fortцы i przygotowanie drobiazgowego planu ataku, nie chciał więc, by jakiś krewki barbarzyńca zepsuł te misternie przygotowania. Odmówił Russowi i sam rozpoczął ofensywę, nie ponosząc zbyt dużych strat.

Russ, zatrzymany walką u podstawy muru, mógł jedynie zawyć ze wściekłości, gdy widział, jak Jonson zabija Duratha na najwyższych murach twierdzy. Kiedy bitwa dobiegła końca, zaslepiiony gniewem Russ wpadł do głównego hallu fortцы i uderzył Jonsona w głowę. Patriarchowie rozpoczęli walkę, która trwała dzień i noc. Ale żaden nie okazał się lepszy.

W końcu, wojownicy odpadli od siebie i Russ zaczął się śmiać, traktując to, co się stało jako zabawne wydarzenie. Ale Jonson milczał. Potraktował pierwszy cios Russa jako zdradę i teraz, kiedy Patriarcha Kosmicznych Wilków zanosił się od śmiechu, uderzył go, pozbawiając przytomności. Uznał, że jedynie w ten sposób odzyska honor. Russ został wyniesiony z twierdzy przez swoich ludzi, a kiedy odzyskał świadomość, Mrocznych Aniołów już nie było. Odleciały, by podjąć walkę w kampanii Alisore.

Russ poprzysiągł, że się zemści i od tego dnia, za każdym razem, gdy Kosmiczne Wilki spotykają się z Mrocznymi Aniołami, czempioni obu Zakonów stają naprzeciw siebie, by ponownie stoczyć w imię honoru ten starożytny pojedynek Patriarchów.

AKROPOLIS KURINA - 551.M37

Odznaki, jakimi przystrojone są sztandary 3. Kompanii Mrocznych Aniołów są bardzo liczne i przynoszą jej żołnierzom ogromną chwałę. Niewiele z nich budzi jednak większą dumę, niż samotna baretkka, która upamiętnia bitwę o Akropolis Kurina na Persembie II.

Ze względu na bliskie położenie Oka Terroru, planeta Persemba była na przestrzeni tysiącleci celem wielu ataków. Żaden jednak nie był tak zacięty, jak szturm przypuszczony przez Arcyanarchistę Potcheka. Ten nikczemny i spaczony Mag Chaosu dokonał szturmu orbitalnego, który kompletnie rozproszył siły obronne Persemby. W ciągu tygodnia legiony heretyków Potcheka, a także mutantów i demonów zmiotły wszelki zorganizowany opór. Nieliczne siły imperialne, które pozostały jeszcze przy życiu, wycofały się do Akropolis Kurina – starożytnej budowli wzniesionej na chwałę Imperatora podczas Wielkiej Krucjaty. Tam żołnierze Persemby postanowili uczynić swój ostatni bastion i walczyć aż do śmierci.

Na szczęście nigdy nie musieli wypełniać swych przysiąg. Gdy demoniczne hordy Arcynarchisty ruszyły naprzód, niebo pociemniało od lądowników. 3. Kompania Mrocznych Aniołów dokonała śmiałego desantu. Z Kapsuł Desantowych wyspały i zwały się z wrogiem Drużyny Taktyczne, tworząc cienki kordon oddzielający Akropolis od hordy demonów. Powietrze wypełniły odgłosy ognia z bolterów i gardłowe ryki napastników. Tuzin razy

Horda Anarchisty ruszała do szturmu i za każdym razem jej atak był odpierany. Mroczne Anioły niewzruszenie stały na pozycjach, nieugięte w obliczu furii atakujących bestii. Obroną kierował Mistrz Baradiel, stojąc ramię w ramię z żołnierzami swej Drużyny Dowodzenia i to on powstrzymał natarcie Chaosu. W tym czasie promy szturmowe „Thunderhawk”, unikając gęstego ognia, wiozły na planetę pojazdy bojowe kompanii. Gdy była ich już dostateczna liczba, Mroczne Anioły ruszyły tyralierą na wroga.

Baradiel wsiadł wraz z Drużyną Dowodzenia do swego osobistego transportera szturmowego „Land Raider” ochrzczonego mianem „Gniewu Calibanu” i ruszył na wroga, szukając Anarchisty. Potchek był potężnym czarnoksiężnikiem. Uniósł dłonie i rozpoczął inkantację, lecz słowa mocy nigdy nie zostały wypowiedziane do końca, gdyż Baradiel wycelował ze swego pokrytego srebrem boltera szturmowego i odstrzelił Anarchistę głowę. Nie przestał strzelać, aż z ciała Potcheka nie zostało już nic, poza krwawą papką na ziemi.

Gdy zwłoki Anarchisty padły na zakrwawioną ziemię, jego armia zaczęła się rozpadać. Demony uciekły z powrotem do Immaterium, ponieważ zniknęły krępujące je więzy. Z kolei zdrajcy, żołnierze śmiertelni, zrozumieli, że czeka ich zagłada. Próbowali uciekać, ale spadły na nich Anioły Śmierci i żaden nie uszedł z życiem.





SIŁY ZBROJNE MROCZNYCH ANIOŁÓW

W tym rozdziale opisane są siły zbrojne Mrocznych Aniołów – ich uzbrojenie, jednostki oraz kilku sławnych bohaterów, z Najwyższym Mistrzem Azraelem na czele. Każdemu opisowi jednostki towarzyszą zasady, pozwalające na użycie oddziału w grze Warhammer 40.000.

Rozdział został podzielony na dwie części. W pierwszej znajdują się opisy wszystkich jednostek piechoty oraz pojazdów wchodzących w skład armii Mrocznych Aniołów. Przedstawieni są w niej również bohaterowie specjálni. Druga część mówi o zbrojowni, czyli dostępnym uzbrojeniu i ekwipunku.

ZASADY SPECJALNE MROCZNYCH ANIOŁÓW

Modelom wchodzącym w skład armii Mrocznych Aniołów przypisane są zestawy zasad specjalnych, często wspólne dla kilku jednostek (odpowiednia informacja na ten temat znajduje się w opisach jednostek). W tym miejscu prezentujemy szczegółowe opisy tych zasad lub podajemy miejsca, gdzie można takowe znaleźć.

I NIE POZNAJĄ, CO TO STRACH

Kosmiczni Marines automatycznie zdają testy Morale niezbędne do przegrupowania. Testy te mogą wykonać nawet, jeśli ich oddział stracił już ponad połowę modeli. Muszą jednak spełniać wszelkie inne warunki dotyczące przegrupowywania się. Jeśli Kosmiczni Marines są celem szarży wtórnej, to nie zostają zniszczeni i dalej walczą – ale w tej turze jednostka podlega działaniu zasady Nie Cofniemy Się!, na skutek czego może ponieść dodatkowe straty. Zazwyczaj oddziały po przegrupowaniu nie mogą się już ruszać i traktuje się je jako poruszone. Nie dotyczy to jednak modeli posiadających opisywaną tu zdolność.

W uzupełnieniu należy zaznaczyć, że zasada ta dotyczy także jednostek, w których skład wchodzi Serwitorzy (wszystkich typów), jeśli w takim oddziale znajduje się choć jeden Kosmiczny Marine. Kosmiczni Marines muszą nadal wykonywać testy Ostatni z Oddziału. Po każdym wycofaniu, Kosmiczni Marines automatycznie zdają test na przegrupowanie.

**Jesteśmy ucieleśnieniem gniewu Imperatora!
Nicchaj krew nieczystych
posłuży jako ofiara dla Lwa!**

BOHATER NIEZALEŻNY

Patrz rozdział „Bohaterowie” w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

NIESTRASZENI, INFILTRACJA, RUCH PRZEZ OSŁONĘ, ZWIADOWCY

Wszystkie te zasady zostały opisane w podstawowym

UNIKALNY EKWIPUNEK

Niektóre elementy ekwipunku są przeznaczone tylko dla określonych bohaterów lub oddziałów, z kolei inne mogą być powszechnie stosowane. Zasady dla przedmiotów unikalnych uwzględnione są w opisach ich posiadaczy, pozostałe przedmioty zostały zebrane w części poświęconej ekwipunkowi bojowemu. Za przykład niechaj nam posłuży Miecz Tajemnic, potężna broń, którą włada Azrael, Najwyższy Mistrz Mrocznych Aniołów. Zasady dla niego umieszczone są w opisie Azraela. Najwyższy Mistrz posiada także pistolet boltowy, ale jako że jest to broń dostępna także dla innych Kosmicznych Marines, zasady dla niej zostały umieszczone w części poświęconej ekwipunkowi bojowemu.

podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Uniwersalne zasady specjalne”.

DRUŻYNY OPERACYJNE

Dziesięcioosobowe drużyny w armii Mrocznych Aniołów mogą zostać podzielone na dwa oddziały pięcioosobowe, nazywane Drużynami Operacyjnymi. Informacja o takiej możliwości znajduje się w opisach jednostek. Na przykład, dziesięcioosobowa drużyna Weteranów Kompanii może walczyć jako jeden dziesięcioosobowy oddział lub dwie pięcioosobowe Drużyny Operacyjne.

Jednostki, które można dzielić na Drużyny Operacyjne:

- Drużyny Weteranów Kompanii
- Drużyny Zwiadu
- Drużyny Taktyczne
- Drużyny Szturmowe
- Szwadrony Szturmowe Kruczego Skrzydła (patrz str. 27)
- Drużyny Ciężkiego Wsparcia

Decyzję o podzieleniu jednostki na Drużyny Operacyjne należy podjąć w trakcie wystawiania jej na polu bitwy (dotyczy to także podziału modeli na drużyny). Obie Drużyny Operacyjne należy wystawić w tym samym czasie, ale można je umieścić w różnych miejscach. Po rozdzieleniu, każda Drużyna Operacyjna traktowana jest jako oddzielny oddział będący Jednostką Punktuującą, jeżeli przeżyła w niej więcej niż połowa początkowej liczby modeli itd. Na Drużyny Operacyjne nie mogą być podzielone jednostki, które kierujemy do Rezerw, i które z Rezerw wychodzą.

Podczas obliczania Punktów Zwycięstwa (PZ), każda Drużyna Operacyjna warta jest połowę kosztu punkowego oddziału, który został podzielony. Na przykład, dziesięcioosobowa Drużyna Taktyczna wyposażona w działo laserowe i karabin plazmowy kosztuje 200 punktów. Jeśli podzielimy ją na Drużyny Operacyjne, to każda z nich warta będzie 100 PZ (bez względu na przydział modeli do drużyny). Po zakończeniu bitwy, kiedy jedna Drużyna Operacyjna zostanie całkowicie wybita, a z drugiej przy życiu pozostaną dwa modele, przeciwnik otrzyma 150 PZ.

KOSMICZNI MARINES – MROCZNE ANIOŁY

Kosmiczni Marines to olbrzymy, które wzrostem i masą przerastają zwykłego człowieka. Są oni produktami pradawnych, niemal niepojętych procesów inżynierii genetycznej i długiego, morderczego szkolenia. Ich wyposażenie przewyższa jakością wszystkie inne wytwory ludzkich rąk. Jeden Marine wart jest tyle, co tuzin – a może nawet setka – późniejszych żołnierzy, ale jest ledwie jednym z tysiąca braci wojowników, z których składa się Zakon Kosmicznych Marines.

Marines przygotowani są do pełnienia każdej roli taktycznej, do walki na każdym polu bitwy i posługiwania się każdą bronią dostępną w arsenale Zakonu. Podczas służby nieustannie się doskonalą, zdobywając specjalistyczne umiejętności. Najlepsi z braci stają się Weteranami Kompanii, nieliczni z nich – Sierżantami Weteranami. Ci, którzy zwrócą na siebie uwagę przełożonych, mogą awansować najpierw do Drużyn Terminatorów Skrzydła Śmierci, a potem, jeśli okryją się wielką chwałą, do spowitego tajemnicą Wewnętrzznego Kręgu.

Jakkolwiek by się nie potoczył jego los, każdy Kosmiczny Marine żyje tylko po to, by służyć Zakonowi i Imperatorowi. Stając naprzeciw wrogów ludzkości, jest gotów walczyć do końca – zginąć jak prawdziwy żołnierz, z bolterem w dłoni i stosem pokonanych przeciwników u swych stóp.

Jak zapisano w „Codex Astartes”, Kosmiczni Marines walczą w trzech rodzajach drużyn: Taktycznych, Sztur-

mowych i Ciężkiego Wsparcia. Składają się one zwykle z dziewięciu Kosmicznych Marines i Sierżanta, który im przewodzi. Każdy rodzaj drużyny ma swą własną, wyjątkową rolę do spełnienia na polu walki. Wszystkie trzy są tak stworzone, by działać razem i wspierać się wzajemnie. Drużyny często dzielą się na mniejsze pododdziały zwane Drużynami Operacyjnymi, co daje Mistrzom Kompanii jeszcze większe możliwości i swobodę ruchów na polu bitwy. Ponadto w każdej Kompanii jest co najmniej jedna Drużyna Dowodzenia, a nierzadko też co najmniej jedna drużyna Weteranów Kompanii.

SIERŻANTCI WETERANI

Drużyny Kosmicznych Marines często ruszają do walki pod przywództwem Sierżantów Weteranów – wojowników o niewiarygodnych umiejętnościach, którzy stanowią wzór dla wszystkich braci. Walczyli oni w wielu kampaniach i mierzyli się z każdym przeciwnikiem, którego można sobie wyobrazić, więc wnoszą do oddziału prawdziwą skarbnicę bojowego doświadczenia i wiedzy. Niektórzy dostąpią awansów, ale często uznaje się ich za zbyt cennych w roli dowódców drużyn, by ich z nich zabierać. Zawsze można ich spotkać na pierwszej linii frontu, gdzie wiodą swe drużyny do heroicznej walki, godnej legend Mrocznych Aniołów.

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch		
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+



DRUŻYNY TAKTYCZNE

Drużyny Taktyczne są we wszystkich Zakonach Kosmicznych Marines najczęściej spotykanym typem oddziałów. Ich cechą jest wszechstronność – wykorzystując transportery „Rhino”, mogą szybko związać przeciwnika walką wręcz, pozostając zaś z tyłu, obezwładnić wroga ogniem z bolterów i ciężkiej broni. To właśnie dzięki Drużynom Taktycznym, mogącym pełnić różne role na polu bitwy, Kosmiczni Marines są w każdych warunkach tak efektywni.

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne.

DRUŻYNY SZTURMOWE

Drużyny Szturmowe specjalizują się w walce wręcz. W czasie bitwy sięją przerażenie, spadając na przeciwników jako mściwe anioły śmierci, których plecaki rakietowe znaczą niebo ognistymi bliznami. Niewielu może z nimi wygrać w starciu wręcz.

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Desant.

DRUŻYNY CIĘŻKIEGO WSPARCIA

Drużyny Ciężkiego Wsparcia są wyposażone w szeroki wachlarz ciężkich broni, dzięki czemu są najlepiej uzbrojonymi drużynami Kosmicznych Marines. Pojawiają się wszędzie tam, gdzie potrzebne jest wsparcie ogniowe, a zwłaszcza tam, gdzie Zakon spotkać może ciężko opancerzone jednostki przeciwnika lub fortyfikacje.

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne.

DRUŻYNY WETERANÓW KOMPANII

Drużyny Weteranów Kompanii składają się z najlepszych wojowników i tworzone są w obliczu najcięższych starć. Każdy weteran posiada dostęp do bogatego zestawu uzbrojenia, który odziedziczył po wcześniejszych członkach drużyny lub otrzymał go w uznaniu bohaterskich czynów.

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne.

DRUŻYNY DOWODZENIA

Drużyny Dowodzenia towarzyszą na polu bitwy wysokim rangą oficerom Kosmicznych Marines. Są to pięcioosobowe drużyny weteranów, w skład których wchodzi Choraży, Czempion Kompanii oraz, co najważniejsze, Konsyliarz.

Konsyliarz specjalizuje się w niesieniu pomocy medycznej na polu bitwy. Wykorzystuje do tego zaawansowaną chirurgię, cybernetykę i bioinżynierię. Musi być także wojownikiem o nieprzeciętnej odwadze, gdyż jego miejsce jest tam, gdzie toczą się najbardziej zacięte walki. Przy pomocy Narthecium opatruje rany na tyle skutecznie, że nawet poważnie okaleczeni bracia są w stanie wrócić do walki. Nie każdego ранego można uratować, zdarza się, że Konsyliarz może jedynie uspokoić ducha konającego

i przygotować go na śmierć, a niejednokrotnie w akcie łaski sam skraca cierpienia brata.

Jednak najważniejszym zadaniem Konsyliarza na polu bitwy jest dotarcie do każdego poległego Kosmicznego Marine i wydobyć genoziarnę z jego ciała przy pomocy Reduktora. To przecież w tym progenoidalnym organie przechowywany jest materiał genetyczny niezbędny do stworzenia kolejnych pokoleń Kosmicznych Marines i tylko odzyskanie go gwarantuje dalsze istnienie Zakonu.

Czempioni Kompanii bronią honoru Zakonu w czasie bitwy, mężnie podejmując wyzwania nawet najpotężniejszych przeciwników. Oprócz tego pełnią kluczowe role w czasie wielu tajemniczych ceremonii odprawianych przez Mroczne Anioły. Na przykład, podczas spotkania z Kosmicznymi Wilkami, to właśnie jeden z Czempionów Kompanii mierzy się z czempionem synów Russa w rytualnym pojedynku, bezkrwawej powtórcie epickiego starcia, do jakiego doszło dziesięć tysięcy lat temu pomiędzy Patriarchami obu Legionów.

Chorażowie dzierżą w czasie bitwy chorągiew Kompanii, w której służą. Sztandary te to pradawne relikty, napędzające serca Mrocznych Aniołów determinacją i przypominające im, dlaczego walczą. By zostać wybranym do pełnienia tego zaszczytnego obowiązku, Choraży musiał wykazać się wyjątkową odwagą i niezłomnością w walce. Daje to gwarancję, że do ostatniego tchnienia będzie dzierżył chorągiew w rękę.

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszeni.

EKWIPUNEK BOJOWY

Narthecium/Reductor. Konsyliarz nie może użyć tych przedmiotów, jeśli się wycofuje, jest związany walką lub przygwożdżony. Raz na turę leczony może być dowolny, zaprzyjaźniony model (oczywiście nie pojazd), znajdujący się w odległości do 6" od Konsyliarza. Użycie Narthecium pozwala leczonemu modelowi zignorować nieudany rzut na Ochronę (dowolnego typu). Przedmiot nie działa, jeśli rana powoduje Natychmiastową Śmierć lub została wywołana przez broń do walki wręcz, która ignoruje Ochronę od Pancerza

W fazie Strzelania przeciwnika, Konsyliarz może użyć Reduktora do wydobywania genoziarna wszystkich modeli zabitych w odległości do 6" od niego. Ci polegli nie są brani pod uwagę przy określaniu strat poniesionych w wyniku ostrzału, przy sprawdzaniu, czy oddział musi wykonać test Morale. Na przykład, dziewięcioosobowy oddział traci w fazie strzelania czterech żołnierzy, ale dwóch z nich znajduje się w odległości do 6" od Konsyliarza, a więc nie trzeba wykonywać testu Morale (dwóch poległych z dziewięciu to mniej niż 25%).

Chorażew Kompanii. Oddział Kosmicznych Marines będący w odległości do 12" od Chorażego może powtórzyć nieudane testy Morale i Przygwożdżenia.

SZWADRONY KRUCZEGO SKRZYDŁA

2. Kompania Zakonu Mrocznych Aniołów, Krucze Skrzydło, zaliczana jest do najprzedniejszych wojsk szybkiego uderzenia w całym Imperium. Każdy członek Kruczego Skrzydła jest zarówno wysmienitym motocyklistą, wspaniałym pilotem Ścigacza, jak i wprawnym strzelcem. Potrafi przystosować się do każdej funkcji, którą powierzy mu Kompania.

Krucze Skrzydło, odpowiedzialne za zwiad i rozpoznanie, jest zwykle pierwszą częścią Zakonu Mrocznych Aniołów, która wchodzi w starcie z wrogiem. Zawsze można je znaleźć na czele polowania na Upadłych. W walce, szwadrony Kruczego Skrzydła uderzają szybko i skutecznie, a pokonawszy jeden oddział wroga, natychmiast atakują następny.

Oddziały Kruczego Skrzydła działają jako Szwadrony Szturmowe lub Szwadrony Wsparcia. Oba typy szwadronów składają się z dziesięciu Kosmicznych Marines.

SZWADRONY SZTURMOWE KRUCZEGO SKRZYDŁA

Szwadrony Szturmowe składają się z sześciu braci na motocyklach Kosmicznych Marines, dwóch na Motocyklu Wsparcia i dwuosobowej załogi Ścigacza. Każdy motor wyposażony jest w sprzężone boltery, a sami jeźdźcy często dzierżą broń szturmową zwiększającą ich siłę ognia. Motocykle Wsparcia są zwykle wyposażone w działo termiczne, szczególnie przydatne do niszczenia opancerzonych celów. Ponadto, by lepiej sobie radzić ze zgrupowaniami piechoty, każdy Szwadron Szturmowy Kruczego Skrzydła ma w swym składzie Ścigacz uzbro-

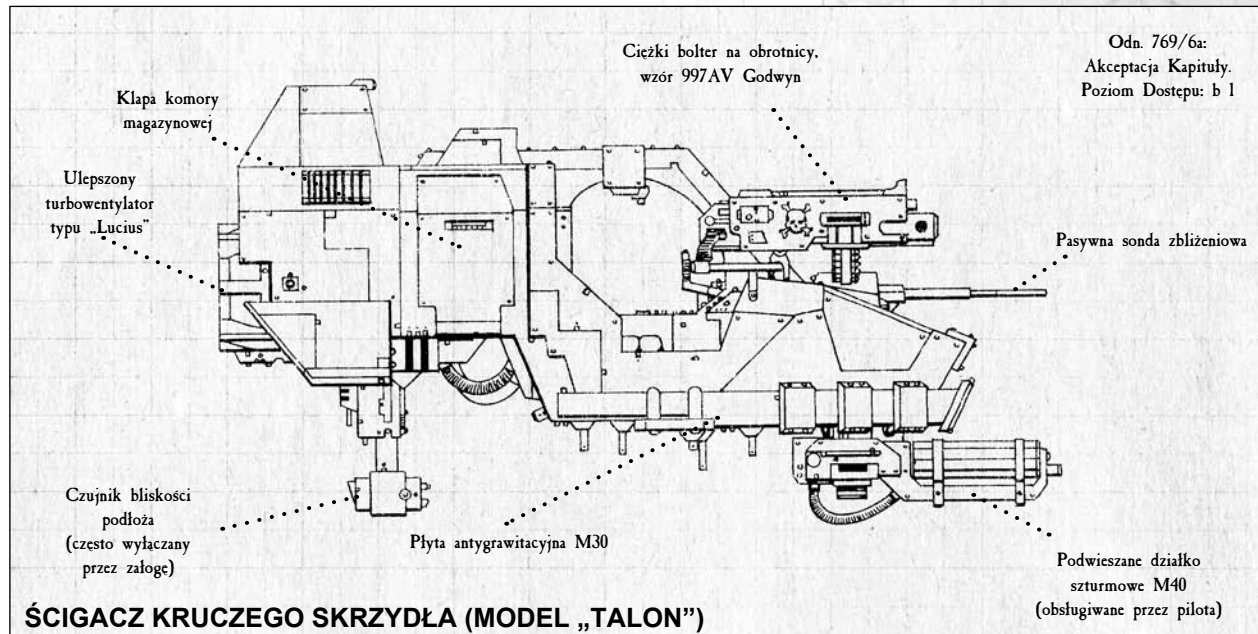
jony w ciężki bolter i działko szturmowe. Tak uzbrojony pojazd jest w stanie położyć pokotem cały wrogi oddział, nim sam zostanie dostrzeżony.

SZWADRONY WSPARCIA KRUCZEGO SKRZYDŁA

Zadaniem Szwadronów Wsparcia jest zapewnianie Szwadronom Szturmowym wsparcia ogniowego. Składają się one z dziesięciu braci, którzy tworzą załogi pięciu Ścigaczy. Jeden z tych pojazdów jest wyposażony w zabójcze działko szturmowe, jeden w wyrzutnię wieloprowadnicową „Typhoon”, a pozostałe trzy w ciężkie boltery. Siła rażenia, którą dysponuje ten niezwykle szybki szwadron, wystarcza, by rozgromić każdego wroga, na którego natknie się Krucze Skrzydło.

Zlokalizowawszy wroga i zwiąawszy go walką, oddziały Kruczego Skrzydła, jeśli zachodzi taka potrzeba, wzywają Kompanię Skrzydła Śmierci. Za pomocą transponderów teleportacyjnych, w które wyposażony jest każdy motocykl, naprowadzają żołnierzy Skrzydła Śmierci, czekających na orbicie. Gdy Skrzydło Śmierci przybywa, Krucze Skrzydło stara się przygwoździć wroga ostrzałem, by nikt nie umknął z pogromu. W ten sposób współpracując i uzupełniając się wzajemnie, kręgi Zakonu Mrocznych Aniołów w pełni wykorzystują swe zdolności i wiedzę. Pojmani jeńcy przekazywani są Kapelanom Śledczym, którzy starają się wydobyć od nich nie tylko przyznanie się do winy, ale też informacje o tożsamości i miejscach pobytu innych Upadłych. Informacja ta trafia następnie do Kruczego Skrzydła, które ponownie wyrusza na łowy.





MOTOCYKLE ORAZ MOTOCYKLE WSPARCIA KRUCZEGO SKRZYDŁA

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch
Sierżant Kruczego Skrzydła	4	4 4	4(5)	1 4	2 9		3+
Motocyklista Kruczego Skrzydła	4	4 4	4(5)	1 4	1 8		3+
Motocykl Wsparcia	4	4 4	4(5)	2 4	2 8		3+

ZASADY SPECJALNE Nieustraszeni.

Zwiadowcy. Żaden model używający zasady Zwiadowcy nie może użyć jednocześnie zasady Turbodorpalacze.

EKWIPUNEK BOJOWY

Transponder teleportacyjny. Wszystkie motocykle Kruczego Skrzydła wyposażone są w transpondery teleportacyjne. Urządzenia te emitują niezwykle silny sygnał, który namierzany jest przez systemy teleportacyjne krążowników liniowych Mrocznych Aniołów. Dzięki temu sygnałowi zmniejsza się ryzyko pomylenia koordynat, ale także wystąpienia znacznie poważniejszych wypadków.

Jeśli Terminatorzy będą chcieli teleportować się na pole bitwy zgodnie z zasadą Desant i wybiorą miejsce w odległości do 6" od modelu posiadającego transponder, wówczas nie wykonuje się rzutu na znośnienie. Urządzenie to działa tylko w przypadku jednostek teleportujących się. Nie dotyczy tych, które wkracają na pole bitwy przy pomocy plecaków rakietowych, Kapsułów Desantowych, czy innych środków transportu. Ponadto, transponder musi się znajdować na polu bitwy na początku tury, w której ma być użyty.

Uderzaj szybko i niespodziewanie.

Atakuj bez ostrzeżenia. I zawsze pamiętaj, że wojnę łatwo jest wygrać, kiedy przeciwnik nie wie, że walczy.

ŚCIGACZ KRUCZEGO SKRZYDŁA

Typ	ZS	Pancerz
Ścigacz Szybki,	Antygrav 4	P 10 B 10 T 10

EKWIPUNEK BOJOWY

Wyrzutnia wieloprowadnicowa „Typhoon”. Wyrzutnia rakiet typu „Typhoon” jest dodatkową bronią, w którą można wyposażać Ścigacz. Dzięki amunicji odłamkowej, świetnie nadaje się do zwalczania lekko opancerzonej piechoty.

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

DRUŻYNY OPERACYJNE KRUCZEGO SKRZYDŁA

Szwadron motocykli Kruczego Skrzydła o pełnej liczebności może walczyć jako jeden oddział składający się z sześciu motocykli lub jako dwie trzyosobowe Drużyny Operacyjne.

Motocykl Wsparcia oraz Ścigacz są kupowane łącznie ze szwadronem i w tym samym momencie co motocykle szwadronu wystawiane na polu bitwy. Jednak od momentu, kiedy pojawią się w grze, zawsze działają już jako niezależne, jednomodelowe Jednostki Punktujące.

Konsekwentnie, Punkty Zwycięstwa przyznawane są osobno za każdą Drużynę Operacyjną (każda Drużyna Operacyjna warta jest połowę kosztu punktowego sześciu motocykli), za Motocykl Wsparcia (50 punktów) oraz za Ścigacz (100 punktów).

TERMINATORZY SKRZYDŁA ŚMIERCI

Skrzydło Śmierci skupia nie tylko najlepszych wojowników Mrocznych Aniołów, ale, jak się powszechnie uważa, najwspanialszych wojowników całego Imperium. Każdy członek Kompanii walczy odziany w biały jak polerowana kość pancerz Terminatora, dzierżąc w dłoni najbardziej zabójczą z dostępnych broni do walki wręcz lub do walki dystansowej. Determinacja Terminatorów nigdy nie podlega wątpliwości, nigdy też nie widziano, by ugięli się w obliczu wroga; wolą raczej oddać życie, niż cofnąć się choćby o krok. Drużyny Terminatorów Skrzydła Śmierci są bardzo zróżnicowane i ich członkowie często władają najrozmaitszym orężem, tak, by oddział był skuteczny zarówno w walce na dystans, jak i w bezpośrednim starciu.

Skrzydło Śmierci, bardziej niż jakakolwiek inna 1. Kompania, słynie z wykorzystujących teleportację niszczycielskich szturmów w samo serce armii wroga. W długiej i krwawej historii Zakonu doprowadziły one Mroczne Anioły do niejednego triumfu. Każdy z członków Skrzydła Śmierci udowodnił ponad wszelką wątpliwość swe oddanie, rozpoczął także studiowanie najgłębszych sekretów Zakonu i gotów jest poczynić kolejny krok – wstąpić w spowite mrokiem tajemnicy szeregi Wewnętrznego Kręgu.



WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch	
Terminator Skrzydła Śmierci	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszeni.

Szturm Skrzydła Śmierci . W czasie wystawiania jednostek, kiedy przyjdzie czas na oddział Skrzydła Śmierci, możesz zdecydować, czy wystawisz go na polu bitwy, czy pozostawisz w Rezerwach, zgodnie z zasadą Desant (także w misjach, których reguły nie uwzględniają Desantu).

Tuż po rozpoczęciu swojej pierwszej tury możesz zdecydować, że połowa (zaokrąglając w górę) Drużyn Terminatorów Skrzydła Śmierci będących w Rezerwach wykona Szturm Skrzydła Śmierci. Oddziały wykonujące Szturm Skrzydła Śmierci pojawiają się w pierwszej turze, zgodnie z zasadami Desantu. Pozostałe jednostki będące w Rezerwach przybywają na pole bitwy według standardowych zasad.

Z zasady Szturm Skrzydła Śmierci mogą skorzystać także Bohaterowie Niezależni w pancerzach Terminatorów. W tym celu muszą jedynie dołączyć do Drużyn Terminatorów Skrzydła Śmierci, by z nimi przybyć na pole bitwy.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pilorękawica. Pilorękawica 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 Terminator, 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 rzucaamy 2K6.

Wyrzutnia rakiet „Cyclone” . Wyrzutnia rakiet „Cyclone” została tak zaprojektowana, by mogli jej używać Kosmiczni Marines w pancerzach Terminatora. Jest to wyrzutnia przytwierdzona do pancerza na wysokości ramion Terminatora, wyposażona w zestaw rakiet, pozwalający zwalczać zarówno ciężko opancerzone cele, jak i piechotę.

Wyrzutnia „Cyclone” traktowana jest jak zwykła wyrzutnia rakiet, strzelająca pociskami przeciwpancernymi lub odłamkowymi. Terminator wyposażony jest w specjalne urządzenie naprowadzające, pozwalające mu strzelać w jednej fazie Strzelania zarówno z wyrzutni „Cyclone”, jak i boltera szturmowego.

Udowodniście, że zasługujecie na status, którym od tej chwili możecie się szczycić. Każdy z was, stojących w tym miejscu, wszyscy, którzy przyrzekli wierność Imperatorowi i podążają za jego wolą, okazali odwagę i zostali za nią nagrodzeni. Wzywam was, stojących przede mną, idźcie i zniszczcie przeciwnika.

ZWIADOWCY

Zwiadowcy Kosmicznych Marines nie są jeszcze tak doświadczeni, jak pełnoprawni bracia. Jednak w kronikach Zakonu Mrocznych Aniołów często mowa jest o odważnych wyczynach Zwiadowców, których w rozpaczliwej sytuacji wcielono do wojsk frontowych. Za chwalebny przykład niech posłuży rola odegrana przez oddziały pod dowództwem słynnego Sierżanta Naamana, bez których nie udałooby się powstrzymać napływu posiłków wroga podczas Wojny o Piscinę.

Lekkie uzbrojenie Zwiadowców determinuje ich zadania. Podstawowym jest przeniknięcie linii wroga, nim dotrą do nich główne siły Zakonu. Pozostając na tyłach nieprzyjaciela, Zwiadowcy obserwują jego ruchy, starając się zdobyć maksymalną wiedzę o jego planach. Celem skrytych ataków Zwiadowców są nieuważni żołnierze wroga, a nawet dowódcy, niejednokrotnie porywani z samego środka obozu nieprzyjaciela. Ich żywiołem są wszelkie akty sabotażu niszczące zapasy i wyposażenie. Swe misje wypełniają niczym duchy, śmiercionośni i nieuchwytni.

Każdą drużyną Zwiadowców dowodzi zaufany Sierżant Mrocznych Aniołów, który zgodnie z nakazami „Codex Astartes” uczy podwładnych korzystania z broni i szkoli ich we wszystkich aspektach walki. Zwiadowcy, uzbrojeni w boltery, strzelby lub pistolety boltowe i ostrza szturmowe, poznają wszystkie arkana sztuki wojennej. Działając na tyłach wroga, uczą się uderzać w najsłabszy i najbardziej odsłonięty punkt. Czasem Zwiadowcom przydziela się ze zbrojowni Zakonu śmiertelnie niebezpieczne karabiny snajperskie, pozwalające zabijać nieprzyjaciół z wielkiej odległości. Każdy poborowy jest podczas swych pierwszych misji – i całej służby w szeregach Zwiadowców – pilnowany i nauczany przez swego Sierżanta. Wskazuje on młodemu wojownikowi właściwą drogę i ocenia jego czyny na początku żołnierskiej kariery. Niejeden Mroczny Anioł zawdzięcza swe umiejętności opiece Sierżanta z 10. Kompanii.

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch	
Sierżant Zwiadowców	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Zwiadowca	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Infiltracja; Ruch Przez Osłonę.

EKWIPUNEK BOJOWY

Strzelba. Strzelba to niezawodna i uniwersalna broń palna, ciesząca się dużą popularnością w Imperium. Zwiadowcy Kosmicznych Marines ruszają do boju uzbrojeni w strzelby zwłaszcza w misjach, które wymagają dużej mobilności, lub w których spodziewana jest wymiana ognia na krótkich dystansach. Mroczne Anioły wyposażają swoich Zwiadowców w specjalną amunicję do strzelb, zwaną „Powstrzymywaczem”. Jest to ciężki, jednolity nabój z potężnym ładunkiem napędzającym, znacznie skuteczniejszy niż zwykły pocisk.

Zasięg Siła	PP	Typ
12" 4	-	Szturmowa 2

Karabin snajperski. Do karabinów snajperskich używa się śmiercionośnej amunicji i potężnych celowników optycznych, pozwalających na skuteczną eliminację bardzo oddalonych celów. Dzięki zabójczym pociskom i niezwyklej celności, karabin snajperski może położyć trupem nawet najbardziej wytrzymałych przeciwników. Zwiadowcy Kosmicznych Marines używają tej broni w misjach, w których ważne jest sianie zamętu w szeregach przeciwnika.

Zasięg Siła	PP	Typ
36" X	6	Ciężka 1, Snajperska, Przygwożdżenie

Pancerz zwiadowczy. Neofici Kosmicznych Marines, którzy nie zasłużyli jeszcze na swój własny pancerz szturmowy, używają pancerzy zwiadowczych. Są one wykonane z grubych płyt karapaksu, potrafiących zatrzymać pociski. Mundury wykonane są z balistycznego nylonu, zapewniającego dodatkową ochronę i niekrępującego ruchów. Bardziej poręczny i mniej hałaśliwy niż pancerz szturmowy, pancerz zwiadowczy doskonale koresponduje z zadaniami powierzonymi Zwiadowcom. Modele w pancerzu zwiadowczym posiadają Ochronę od Pancerza 4+.



DREDNOTY

Niespotykanym jest, by Mroczny Anioł umierał gdzie indziej niż na polu bitwy. Tak naprawdę, pokonać go mogą tylko najcięższe rany. A nawet wówczas, gdy wojownicy Adeptus Astartes konają na pobojowisku, jest dla nich jeszcze jeden promyk nadziei – jeszcze jedna szansa, by walczyć dalej za chwałę Zakonu.

Bohaterski Mroczny Anioł, którego ciało zostało zmiażdżone, ale którego umysł jest nienaruszony, może zostać wybrany do dalszego życia w ciele Drednota. Okaleczone, konające ciało zostaje z najwyższą czcią namaszczone świętymi maściami i wonnymi olejkami, a następnie umieszczone w płynie owodniowym i chirurgicznie wszczepione w pancerny sarkofag, który z kolei staje się sercem potężnego Drednota. W niezwykłym procesie, układ nerwowy Kosmicznego Marine zostaje



połączony z mechanicznymi zmysłami pancernego kolosa, tak by bohater mógł patrzeć, słyszeć i mówić. Tajemne zdolności i sekretna wiedza Zbrojmistrzów są tak wielkie, że wojownik Adeptus Astartes, umieszczony na wieczność w kroczącym pancerzu, nie traci ani odrobiny swej inteligencji, wiedzy, ani bitewnej wprawy. W zamian za swe ciało z krwi i kości, złożone w służbie Imperatora, otrzymuje nowe, niemal nieśmiertelne i praktycznie niezniszczalne.

Drednoty posługują się najbardziej niszczycielskimi spośród broni – potężnymi działami laserowymi, wyrzutniami rakiet, lub działkami szturmowymi. Rozdzierają pojazdy i żołnierzy na strzępy swymi wielkimi rękawicami energetycznymi, a ich własny pancerz odporny jest na niemal każdy atak. Potężne, okute adamantynem Drednoty, górują nad swymi braćmi zakonnymi, stanowiąc symbol i pamiątkę wspaniałej historii Zakonu.

Wartość Drednota dla Zakonu jest jednak stokroć wyższa, niż same jego możliwości w walce, gdyż pochowany w jego wnętrzu bohater często dysponuje tysiącletnimi wspomnieniami. Drednoty stawały już naprzeciw wszelkich przeciwników, jakich można spotkać we wszechświecie, widziały każdy podstęp i wybieg, a swą mądrością mogą się wielce przysłużyć nawet najbardziej doświadczonemu z Mistrzów Kompanii.

Zgromadzone w długim żywocie doświadczenia i niemal nieśmiertelność zapewniają Drednotom Mrocznych Aniołów wyjątkową pozycję w Zakonie. Jeśli brat z Wewnętrznego Kręgu lub Skrzydła Śmierci pada w boju i zostaje zamknięty w Drednocie, jego świętym obowiązkiem staje się dawanie świadectwa zwycięstw nad Upadłymi i dopilnowanie, by na honorze Wewnętrznego Kręgu nigdy nie pojawiła się plama. Dlatego też, Skrzydłu Śmierci często towarzyszą w boju jego białe niczym kość Drednoty, najwyżej cenieni i szanowani wojownicy Kompanii.

WW						Pancerz		
	ZS	S	I	A		P	B	T
Drednot	4	4	6	4	2	12	12	10

ZASADY SPECJALNE

Czcigodny. Drednotom można nadać status Czcigodny, co oznacza, że służą one w Skrzydle Śmierci. Doświadczenie i determinacja Czcigodnego Drednota czyni go niezwykle trudnym do zniszczenia. Dlatego za każdym razem, kiedy zostanie on trafiony z efektem rykoszet lub penetracja, możesz nakazać przeciwnikowi, by powtórzył rzut na tabelę uszkodzeń pojazdów. Musisz zaakceptować wynik drugiego rzutu, nawet jeśli będzie gorszy niż pierwszy.

EKWIPUNEK BOJOWY

Broń Drednota do walki wręcz. Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

ZBROJMISTRZOWIE

Starożytny pakt pomiędzy Adeptus Mechanicus i Adeptus Astartes pozwala Kosmicznym Marines wysyłać na Marsa wojowników przejawiających zdolności we władaniu maszynami. Zanim zostaną technokapłanami Boga-Maszyny, przebyć tam muszą długą i żmudną drogę. Krocząc po niej, posiadają, przekazywaną z pokolenia na pokolenie, starożytną wiedzę, bez której Kosmiczni Marines nie byłiby w stanie prowadzić wojen.

Nawet najbardziej ambitni Zbrojmistrzowie szkolą się na Marsie przez wiele lat. Lat wypełnionych nauką o ceremoniach aktywacji, konserwacji, sposobach wywoływania i łagodzenia gniewu Ducha Bojowego maszyn, którymi przyjdzie się im opiekować. Do Zakonu powracają odmienieni, jako małowinni, tajemniczy i zamknięci w sobie technokapłani Boga-Maszyny. Często trzymają się na uboczu, stając się dziwnymi osobami, wokół których istnieje masa przesądów. Co więcej, z powodu przysięgi, jaką składają Kultowi Maszyny z Marsa, nie wciela się ich w szeregi Skrzydła Śmierci i na odległość trzyma od najmroczniejszych sekretów Zakonu. Jedynie najwyższy rangą Zbrojmistrz, Mistrz Kuźni, obdarzony jest ograniczonym zaufaniem, co pozwala wtajemniczyć go w niektóre sekrety Wewnętrznego Kręgu. Do niego należy też obowiązek opiekowania się maszynami w podziemiach i sekretnych komnatach Skąły.

Znajomość mrocznych tajemnic technologii i mitycznej nauki o maszynach sprawia, że bracia zakonni, pomimo tego chłodnego dystansu, darzą Zbrojmistrzów ogromnym szacunkiem. Doskonale rozumieją i akceptują oddanie, jakie Zbrojmistrzowie mają dla tajemnych nauk. Wiele maszyn i broni Mrocznych Aniołów liczy sobie tysiące lat, jak choćby jedyny motor antygravitacyjny, jaki uchował się od Herezji Horusa, a wszystkie stale muszą być gotowe do użytku. Choć Zbrojmistrzowie posiadają olbrzymią wiedzę i umiejętności w mistycznej dziedzinie maszyn, pozostają jednak przede wszystkim wojownikami, żołnierzami, których nierzadko można spotkać w samym sercu najbardziej zaciętych walk. To oni najgorliwiej walczą o odzyskanie pojazdu, bądź artefaktu, który wpadł w ręce wroga. Czynią to z poświęceniem nieporównywalnym z tym, do jakiego zdolni są zwykli bracia, ratujący swoich ciężko rannych towarzyszy.

SERWITORZY

Stworzeni przez Adeptus Mechanicus, Serwitorzy są monozadaniowymi sługami, wyposażonymi w mechaniczne implanty, wspomagające wykonywanie jednego rodzaju pracy. W całym Imperium, a zwłaszcza na Marsie, głównej siedzibie Kultu Mechanicus, funkcjonują niezliczone rzesze tych cyborgów. Każdemu operacyjnie wycięto część mózgu, odpowiedzialną za kreatywne myślenie.

W przypadku Mrocznych Aniołów, wielu Serwitorów powstało z rekrutów, którzy nie sprostali rytuałom inicjacji. Inni pochodzą od niewolników Zakonu, którzy dopuścili się ciężkich zbrodni, lub u których uszkodzeniu uległo ciało czy umysł. Mówi się także, że wśród Serwitorów są nieszcze-

śnicy, którzy byli przypadkowymi świadkami sekretnych działań Zakonu – już nigdy nie zdradzą, co widzieli.

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch
Zbrojmistrz	4	4	4	4	2	4	2+
Serwitor	4	4	3	3	1	3	18

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach.

Błogosławieństwo Omnizjasza. Zbrojmistrz jako adept Kultu Maszyny ma święty obowiązek naprawiać uszkodzone pojazdy, by znów mogły zająć swoje miejsce na polu bitwy. Jeśli zaprzyjaźniony pojazd otrzymał trafienie z efektem *unieruchomiony* lub *zniszczona broń*, to Zbrojmistrz będzie mógł podjąć próbę ożywienia jego rozwścieczonego bojowego ducha.

W tym celu musi rozpocząć fazę Ruchu (wraz ze wszystkimi serwitorami), stykając się z uszkodzonym pojazdem (nie może być wewnątrz, ale może wyjść na początek naprawy), nie może także: wycofywać się, być związany walką, ani być przygwożdżony. Rzuć K6 i za każdego Serwitora z serworamieniem dodaj do wyniku 1. Jeśli ostateczny rezultat wyniesie 6 lub więcej, to usunięty zostanie efekt *unieruchomiony* lub naprawiona *zniszczona broń* (wybór właściciela). Pojazd oraz Zbrojmistrz (wliczając w to serwitorów, którzy mu towarzyszą) nie mogą się przemieszczać w tej fazie Ruchu. Naprawa zostanie ukończona, zanim zacznie się faza Strzelania.

EKWIPUNEK BOJOWY

Serworamię. Wiele Zbrojmistrzów i Serwitorów wyposażonych jest w potężne serworamiona, służące do przeprowadzania szybkich napraw na polu bitwy, ale mogące również pełnić rolę broni. Serworamię dodaje modelowi jeden dodatkowy atak, wykonywany z Inicjatywą 1 i Siłą 8, a także ignorujący rzuty na Pancerz.

Serwouprząż. Serwouprząż to złożony system bojowo-naprawczy używany przez niektórych Zbrojmistrzów. Zapewnia w walce dodatkowe uzbrojenie i zwiększa możliwości naprawiania pojazdów.

Serwouprząż traktowana jest jako: dodatkowe serworamię (Zbrojmistrz ma więc dwa ataki pochodzące od serworamienia), palnik plazmowy (traktowany w fazie Strzelania jako sprzężony pistolet plazmowy, nieużywany w walce wręcz) oraz miotacz ognia. Zbrojmistrz w fazie Strzelania może strzelić z obu broni zamontowanych w uprząży lub z jednej broni zamontowanej w uprząży oraz jednej broni osobistej. Zbrojmistrz wyposażony w serwouprząż może powtórzyć nieudany rzut na naprawianie uszkodzonego pojazdu (patrz Błogosławieństwo Omnizjasza).

Kunsztowny pancerz. Wyjątkowy mechanizm kontroli uszkodzeń oraz niezwykle twarde materiały powodują, że pancerz Zbrojmistrza daje mu Ochronę od Pancerza 2+.

TRANSPORTERY „RHINO”

Transportery opancerzone piechoty „Rhino” są używane przez większość Zakonów Kosmicznych Marines, a Mroczne Anioły nie są wyjątkiem. Te szybkie, dobrze opancerzone transportery pozwalają Aniołom na błyskawiczne, chirurgiczne uderzenia oddziałów piechoty. „Rhino” wyposażony jest w bolter szturmowy, za pomocą którego załoga osłania wysiadający desant. Może ponadto zostać uzbrojony w drugi bolter szturmowy, jedną rakietę przeciwpancerną, lemiusz do usuwania przeszkód, dodatkowe płyty pancerza i wyrzutnie granatów dymnych.

Transporter „Rhino” to jeden z najbardziej wszechstronnych pojazdów w Imperium. Jego podwozie jest standardową podstawą wykorzystywaną w różnego rodzaju pojazdach bojowych.

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

Transport. Transporter „Rhino” posiada pojemność transportową wynoszącą dziesięć modeli. Nie może przewozić modeli w pancerzach Terminator.

Punkty ogniowe. Nie więcej niż dwa modele mogą strzelać poprzez górny właz pojazdu.

Wejścia. „Rhino” posiada po jednym wlocie po lewej i prawej stronie oraz rampę z tyłu.

ZASADY SPECJALNE

Naprawianie. Transportery „Rhino” to bardzo odporne pojazdy i często podczas bitewnego zgiełku załoga będzie w stanie sama je naprawić. Jeśli z jakiegoś powodu transporter „Rhino” zostanie unieruchomiony, to w kolejnych turach kierowca, zamiast strzelania, będzie mógł podjąć próbę dokonania prowizorycznej naprawy. W fazie Strzelania rzucić K6, jeśli wypadnie 6, to pojazd przestaje być unieruchomiony.

TRANSPORTERY „RAZORBACK”

„Razorback” to jedna z licznych zmodyfikowanych wersji „Rhino”, łącząca możliwość przewożenia oddziałów z potężną siłą ognia. Jest w stanie przewozić do sześciu Kosmicznych Marines, a ponadto wyposażony jest w gniazdo ciężkiej broni, na którym może znaleźć się sprzężony ciężki bolter albo sprzężone działo laserowe.

Typ	ZS	Pancerz		
		P	B	T
„Razorback” Czołg	4	11	11	10

Transport. Transporter „Razorback” posiada pojemność transportową wynoszącą sześć modeli. Nie może przewozić modeli w pancerzach Terminator.

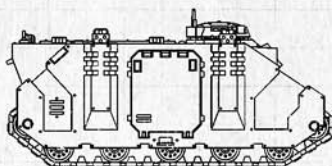
Punkty ogniowe. Brak.

Wejścia. „Razorback” posiada po jednym wlocie po lewej i prawej stronie oraz rampę z tyłu.

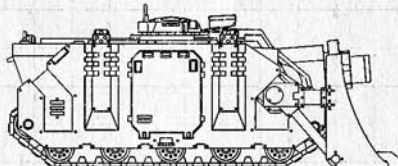
CZOŁGI „PREDATOR”

„Predator” jest dla Mrocznych Aniołów głównym czołgiem bojowym. Jego wieżyczka uzbrojona jest w działko automatyczne, a w bocznych sponsonach zamontować można ciężkie boltery lub działa laserowe. Sprawia to, że „Predator” sprawdza się w walce z wieloma rodzajami przeciwników. Przeciwpiechotna wersja tego czołgu znana jest jako „Predator Destructor”, a wersja przeciwczołgowa, w której Zbrojmistrzowie Zakonu wymienili działko automatyczne w wieżyczce na sprzężone działo laserowe, to „Predator Annihilator”.

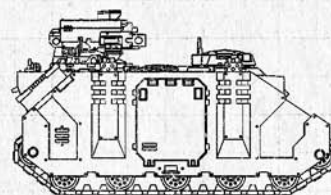
Typ	ZS	Pancerz		
		P	B	T
„Predator” Czołg	4	13	11	10



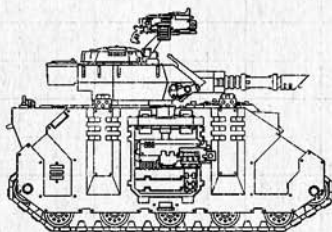
RHINO



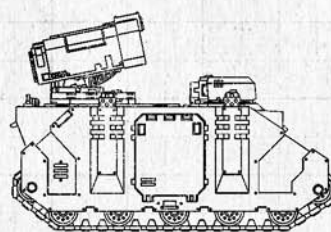
VINDICATOR



RAZORBACK



PREDATOR



WHIRLWIND

„Niechaj twa dusza
uzbrojoną będzie
w trzy Wielkie Działa:
Gorliwości, Obowiązku
i Czystości”.



DZIAŁA SZTURMOWE „VINDICATOR”

Vindicator” to działko szturmowe, najpotężniejsza w swym rodzaju broń, którą znaleźć można w zbójni Mrocznych Aniołów. Jest ono niezwykle wysoko cenione i przydzielane Mistrzom Kompanii tylko wówczas, gdy istnieje po temu konkretny cel taktyczny. Choć zamontowane na tym pojeździe działko „Demolisher” ma krótki zasięg, potrafi jednym strzałem zniszczyć pancerny lub umocnienie wroga. Pojazd ten jest nieodzowny w każdym skoncentrowanym uderzeniu pancernym Mrocznych Aniołów.

„Vindicator” jest szczególnie przydatny, gdy używa się go w mieście – jego uzbrojenie jest bowiem w stanie obrócić pozycję wroga w perzynę, a pancerny potrafi znieść mordę, bezpośrednie ataki, które z pewnością będą nań przypuszczali zdesperowani obrońcy. Pojazd jest zwykle wyposażony w ciężki lemię, bezcenny podczas przemieszczania się po zasypanych gruzem ruinach miasta.

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

EKWIPUNEK BOJOWY

Działko „Demolisher”. Działko „Demolisher” to podstawowa broń armii imperialnych, używana do zwalczania okopanych przeciwników, zwłaszcza w ciężkim terenie, w czasie walk w miastach lub podczas oblężeń. Energia uwolniona w detonacji ogromnego pocisku „Demolishera” wystarcza zazwyczaj do zburzenia budynku, w którym schowali się wrodoży żołnierze i pogrzebani ich pod tonami gruzu. Działko „Demolisher” posiada następujące cechy:

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

SAMOBIEŻNE WYRZUTNIE RAKIETOWE „WHIRLWIND”

Wyrzutnia „Whirlwind” wyposażona jest w baterię rakiet, potrafiących spaść na odległe oddziały wroga niczym śmiertelny deszcz. Dzięki złożonemu układowi celownicznemu i doskonałemu sprzętowi komunikacyjnemu, którego używają Mroczne Anioły, „Whirlwind” nie musi mieć celu w bezpośrednim polu widzenia, by go ostrzeliwać. Często zatem używa się go do precyzyjnego bombardowania wroga z ukrycia.

Wyrzutnia „Whirlwind” może strzelać też specjalnymi rakietami „Castellan”. Kosmiczni Marines używają ich zwykle, by rozrzucić na pewnym obszarze miny, ale Mroczne Anioły korzystają z innych głowic, które przy wybuchu wyrzucają z siebie chmurę zabójczego ognia. Ta straszliwa broń pozwala przegnać wroga z kryjówek – lub go w niej unicestwić.

Typ	ZS	Pancerz		
		P	B	T
„Whirlwind” Czołg	4	11	11	10

EKWIPUNEK BOJOWY

System rakietowy „Whirlwind”. „Whirlwind” może strzelać standardowymi rakietami „Vengeance” lub rakietami zapalającymi „Castellan”. Zanim gra się zacznie, musisz zdecydować i powiadomić przeciwnika, w które rakiety wyposażony jest twój „Whirlwind”.

Rakiety „Vengeance”

Zasięg	Siła	PP	Typ
S12-48”	5	4	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu

Rakiety zapalające „Castellan”

Zasięg	Siła	PP	Typ
S12-48”	4	5	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu, Anuluje Oślonę*

*Przeciwko ranom pochodzącym od zapalających rakiet „Castellan” nie można wykonywać rzutów na Oślonę.

TRANSPORTERY SZTURMOWE „LAND RAIDER”

„Land Raider” to praktycznie ruchoma forteca. Z pewnością jest to najpotężniejszy pojazd opancerzony, jakim dysponują Mroczne Anioły. Dzięki zaawansowanym układom podtrzymywania życia zainstalowanym na pokładzie, transporter ten jest w stanie bezpiecznie przewozić w swym wnętrzu do dziesięciu Kosmicznych Marines z Zakonu Mrocznych Aniołów lub pięciu Terminatorów Skrzydła Śmierci, choćby na zewnątrz panowała próżnia lub ekstremalna temperatura. „Land Raider” wyposażony jest w Ducha Maszyny, który w razie konieczności może pilotować pojazd i strzelać z zamontowanej na nim broni. Każdy transporter jest uważany przez swych opiekunów praktycznie za osobę i otrzymuje imię, które odzwierciedla jego charakter. „Land Raidery” to najlepiej opancerzone i najbardziej wytrzymałe pojazdy w zbrojowni Mrocznych Aniołów.

Pojazd ten uzbrojony jest w dwa sprzężone działa laserowe i sprzężony ciężki bolter. Stanowi postrach zarówno czołgistów, jak i piechurów, gdyż jest w stanie samodzielnie zrobić wyłom w liniach wroga, a następnie wypuścić z siebie Kosmicznych Marines w samo serce jego armii.

Typ		ZS	Pancerz		
			P	B	T
„Land Raider”	Czołg	4	14	14	14

Transport. Transporter szturmowy „Land Raider” posiada pojemność transportową wynoszącą dziesięć modeli. Modele w pancerzu Terminatora liczone są podwójnie.

Punkty ogniowe. Brak.

Wejścia. „Land Raider” ma z przodu rampę oraz po jednym wjeździe na każdym boku.

ZASADY SPECJALNE

Moc Ducha Maszyny. Duch Maszyny pomaga kontrolować ruch „Land Raidera” i jego system prowadzenia ognia. Kiedy pojazd otrzyma trafienie z efektem *załoga ogłuszona*, wówczas w następnej turze Duch Maszyny pozwala mu poruszyć się z prędkością nie większą niż maksymalna, ale tylko na wprost. Ponadto, jeśli pojazd przemieścił się na odległość do 6”, to Duch Maszyny może strzelić z jednej broni, nawet gdy pojazd otrzymał trafienie z efektem *załoga ogłuszona* lub *załoga oszołomiona*. Jest to strzał dodatkowy, oprócz tych, które pojazd może normalnie wykonać. Duch Maszyny posiada Umiejętności Strzeleckie 2.

Pojazd szturmowy. Modele wysiadające przez dowolne wejście „Land Raidera” mogą w turze, w której wysiadły, wykonać szarżę.



TRANSPORTERY SZTURMOWE „LAND RAIDER CRUSADER”

Transporter „Land Raider Crusader”, zbudowany według projektu stworzonego przez Zakon Czarnych Templariuszy, to budząca grozę wersja zwykłego „Land Raidera”. Wyposażony jest w boczne baterie bolterów, sprzężone działko szturmowe i działko termiczne. Jego luk transportowy jest nieco większy niż w zwykłym „Land Raiderze”. Wszystko to składa się na niezrównany pojazd szturmowy, który na polu bitwy ma jeden cel – dostarczyć desant tam, gdzie toczy się najcięższa walka.

Choć „Crusadery” nie są powszechnie używane przez Mroczne Anioły, zdarzało się, że Mistrzowie Kompanii musieli z nich skorzystać w pewnych kampaniach, więc Zakon ma w swej zbrojowni kilka sztuk tych transporterów. Najlepiej sprawdzają się wtedy, gdy trzeba przebić się przez silną linię obrony, by wejść w starcie z wrogiem. „Land Raider Crusader” jak żaden inny pojazd nadaje się do takich zadań.

Typ	ZS	Pancerz		
		P	B	T
„Land Raider Crusader” Czołg	4	14	14	14

Transport. Transporter szturmowy „Land Raider Crusader” Mrocznych Aniołów posiada pojemność transportową

wynoszącą szesnaście modeli. Modele w pancerzu Terminatora liczone są podwójnie.

Punkty ogniowe. Brak.

Wejścia. Tak jak „Land Raider”.

ZASADY SPECJALNE

Moc Ducha Maszyny; pojazd szturmowy. (patrz opis „Land Raidera”).

EKWIPUNEK BOJOWY

Bateria bolterów. W skład baterii bolterów, używanej jedynie w transporterze szturmowym „Land Raider Crusader”, wchodzi sześć bolterów. Każda bateria traktowana jest jako trzy sprzężone boltery.

Wyrzutnie granatów odłamkowych. Na przedzie transportera „Crusader” znajdują się ładunki wybuchowe, które tuż przed szarżą przewożonych żołnierzy mają zasypać przeciwnika deszczem szrapneli. Każdy oddział, który będzie szarżował w tej samej turze, w której wysiadł z transportera „Crusader”, będzie traktowany, jakby posiadał granaty odłamkowe.

KAPSUŁY DESANTOWE

Kosmiczni Marines znani są też jako Anioły Śmierci. Gdy obserwuje się, jak spadają na wroga w Kapsułach Desantowych, zaczyna się rozumieć, skąd wzięło się to określenie. Kapsuły Desantowe kształtem i zasadą działania przypominają kapsuły ratunkowe statków kosmicznych. Wystrzeliwane są ze straszliwą siłą z wiszącego na niskiej orbicie okrętu, a zamontowane na nich pierścienie rakietowych silników hamujących pozwalają im dokładnie trafić w strefę desantu.

Wewnątrz Kapsuły, w niezwykle spartańskich warunkach, przewożona jest drużyna Mrocznych Aniołów lub Drednot. Jedyne, co chroni pasażerów, to płyty pancerza Kapsuły. Opadając na powierzchnię planety, Marines nierzadko wznoszą głosy w hymnach pomsty i sprawiedliwego gniewu, utwardzając swe serca wobec nadchodzącej grozy i szykując się na śmierć lub bitewną chwałę.

Kapsuły Desantowe zawsze wystrzeliwane są w samo serce działań bojowych, gdzie ich uderzenie wywołuje w szeregach wroga zamęt i panikę, a pasażerowie mogą prędko wypaść na zewnątrz i zacząć siał zniszczenie wśród wrogów Zakonu. Niejeden już raz, atak przybywających z orbity Mrocznych Aniołów, uderzających z bezwzględną skutecznością, zdusił w zarodku bunt lub inwazję obcych.

Pancerz		ZS	P	B	T
Typ					
Kapsuła Desantowa	Odkryty 2	12	12	12	

Transport. Kapsuła Desantowa posiada pojemność transportową wynoszącą dziesięć modeli. Modele w pancerzu Terminatora liczone są podwójnie. Może przewozić Drednota, który traktowany jest jako dziesięć modeli. Natychmiast po wylądowaniu Kapsuły Desantowej, ładunki wybuchowe odrzucają włazy i cały desant musi niezwłocznie wysiąść (zgodnie ze standardowymi przepisami). Po wyjściu desantu, do końca gry żaden model nie może wsiąść do Kapsuły Desantowej.

Punkty ogniowe. Brak.

Wejścia. Pojazd Odkryty.

ZASADY SPECJALNE

Bezwładnościowy System Naprowadzania Kapsuły Desantowej wprowadzane są do gry zgodnie z zasadą Desant, z której mogą skorzystać zawsze, nawet gdy rozgrywana misja na to nie pozwala. Dodatkowo Kapsuły Desantowe wyposażone są w Bezwładnościowy System Naprowadzania, dzięki któremu mają bezpiecznie lądować. Jeśli Kapsuła Desantowa zostanie zniesiona w teren niedostępny lub nad inny model (zaprzysiężony lub wrogi!), odległość, o którą przemieści się Kapsuła, należy zmniejszyć o minimalny dystans pozwalający, aby zatrzymała się ona przed przeszkodą.

Nieruchoma. Kapsuła Desantowa po wylądowaniu nie może się poruszać i pod wszelkimi względami traktowana jest jako pojazd unieruchomiony na skutek uszkodzeń (nie można jej naprawić).

MISTRZOWIE KOMPANII

Mistrzowie Kompanii Mrocznych Aniołów to dowódcy Kompanii Bojowych, Kompanii Rezerwowych i Kompanii Zwiadowczej. Każdy z nich to zaprawiony w bojach weteran i mistrz strategii, który udowodnił swą wierność i nieugiętość, walcząc w szeregach Skrzydła Śmierci. Mistrz Kompanii prócz swego stopnia nosi zaszczytne tytuły, jak Strażnik Wewnętrznego Sanktuarium czy Mistrz Niewidocznej Ceremonii, lub też bardziej znane, jak Kapitan Straży lub Dowódca Arsenalu.



Podczas gdy Dowódcy Kompanii innych Zakonów znani są jako wielcy mówcy i dyplomaci, Mroczne Anioły są oszczędne w słowach. To tajemnicze postacie, unikające wszelkiego towarzystwa, szczególnie towarzystwa spoza Zakonu.

Każdy Mistrz Kompanii jest członkiem Wewnętrznego Kręgu i wypełnia swe obowiązki z niewzruszoną determinacją, zawsze szukając okazji, by pomóc Zakonowi osiągnąć jego tajemne cele.

W bitwie to właśnie Mistrzowie Kompanii decydują o taktyce Zakonu i to oni osobiście przyczynili się do licznych jego zwycięstw. Cięży na nich wielka odpowiedzialność, gdyż od ich czynów zależy honor Mrocznych Aniołów i powodzenie nigdy nieustającego polowania na Upadłych. Należą do najlepszych wojowników i przywódców Zakonu. Są w stanie odwrócić losy bitwy we właściwym momencie wydając jeden rozkaz lub też osobiście powalając najgroźniejszych wrogów.

Niechaj będzie to nasz dzień zapłaty.
Nie spoglądaj na błędy przeszłości,
patrz w przód, ku chwale przyszłości.
Nasz honor oczyścimy gorącą krwią wrogów.

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch
Mistrz Kompanii	5	5	4	4	3	5	3
							10 3+

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszony; Bohater Niezależny.

Przywódca. Mistrzowie Kompanii od wieków prowadzą swoich braci do boju, z żarem wiary i pewnością siebie, niespotykaną u zwykłych śmiertelników. Wykorzystując olbrzymią wiedzę i monitorując dane przesyłane z czujników poszczególnych żołnierzy, z morderczą skutecznością koordynują działania podległych im jednostek.

Jeśli Mistrz Kompanii znajduje się na polu bitwy, to wszystkie drużyny Mrocznych Aniołów mogą korzystać z jego Zdolności Przywódczych podczas wykonywania testów ZP, Morale i Przywożdzienia (ale nie testów Psionicznych).

EKWIPUNEK BOJOWY

Żelazna Aureola . Mistrzowie Kompanii Mrocznych Aniołów wyposażeni są w Żelazne Aureole, symbol ich niezwyklej odwagi i wiedzy, które przede wszystkim są ochroną przed orężem przeciwnika. Żelazna Aureola wytwarza silne pole energetyczne, od którego odbijają się nawet najpotężniejsze z ciosów. Dzięki swym właściwościom, uważana jest za tarczę nie tylko przeciwko atakom fizycznym, ale i psionicznym.

Żelazna Aureola daje właścicielowi Specjalną Ochronę 4+.

KAPELANI I KAPELANI ŚLED CZY

Kapelani Kosmicznych Marines są duchowymi przywódcami Zakonu. To budzące grozę postacie, odziane w czarne pancerze szturmowe, wokół których unosi się aura czystej, świętej pomsty. Na ich hełmach widnieje trupie oblicze Imperatora, a ich zbroje obwieszane są relikwiami i uświęconymi symbolami walki. Ci kapłani-wojownicy zawsze rzucają się w najgorętszy ogień walki, biegnąc na samym czele szarży. Gorliwie masakrują niewiernych, chwalcąc imiona Imperatora i swego Patriarchy.

Kapelani Mrocznych Aniołów są nieustraszeni w boju i nigdy nie uginają się w obliczu niebezpieczeństwa, jakie by nie było jego źródło. Dzierżą oni Crozius Arcanum, który jest zarówno oznaką urzędu, jak i śmiertelnie groźną bronią. Prócz pancerza chroni ich Rosarius, tarcza wiary, zdolna odeprzeć najpotężniejsze z ciosów. Ognistymi mowami i własnym przykładem porywają braci wojowników do jeszcze wspanialszych wyczynów, pozwalając im skupić umysły i wzmoc determinację. Poza polem bitwy, Kapelani zawsze gotowi są nieść słowa Imperatora i Liona tym, którzy ich potrzebują.

Kapelani Śledczy są członkami Wewnętrznego Kręgu. Proces, w którym Kapelan otrzymuje rangę Śledczego, jest tajemniczy i zagmatwany. Każdy Kapelan jest przez cały czas swej posługi obserwowany i oceniany przez Mistrzów, gdyż w pełnieniu swych obowiązków może czasem niebezpiecznie zbliżyć się do wiedzy o Upadku Calibanu. Jeśli Kapelan pojmie tę prawdę bez niczyjej pomocy, staje przed obliczem Wewnętrznego Kręgu, który wydaje wyrok. Uznany za godnego, zostaje przyjęty do Kręgu i poznaje całą prawdę. Niekorzystny werdykt oznacza, że może być poddany czyszczeniu umysłu, a nawet czemuś gorszemu.

Kapelani Śledczy to posępne osobistości, odpowiadające nie tylko za wiarę i lojalność Mrocznych Aniołów, ale też za wymuszanie u pojmanych Upadłych skrucy i wyparcia się herezji. Muszą być silni umysłem, by zdzierżyć bluźnierstwa i kłamstwa, którymi będą ich mamić Upadli i niewzruszeni w swym dążeniu, by przywieść zdrajców do żalu za grzechy. Za każdego Upadłego, którego Śledczy zmusi do nawrócenia, ma on prawo dodać do swego Rosariusza jedną czarną perłę. Legendarny Mistrz Molochia, który służył w Zakonie ponad 300 lat, zdobył tuzin czarnych pereł, co czyni go jednym z najsukuteczniejszych Kapelanów Śledczych Zakonu.

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch		
Kapelan Śledczy	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Kapelan	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

ZASADY SPECJALNE

Bohater niezależny

Honor Zakonu . Kapelani i Kapelani Śledczy, oraz wszyscy członkowie oddziału Mrocznych Aniołów, który prowadzą do boju, do którego się przyłączyli albo zostali przydzieleni, podlegają zasadzie Nieustraszeni.

Litanie Nienawiści . Podczas własnej tury, w której następuje szarża, Kapelan (także Kapelan Śledczy) i wszyscy członkowie drużyny Mrocznych Aniołów, do której się przyłączył, którą prowadzi do boju, albo też do której został przydzielony, mogą powtórzyć nieudane rzuty na trafienie.

Święte Chorągwie . Kapelani Śledczy są opiekunami najświętszych relikwii Zakonu, wliczając w to święte chorągwie: Chorągiew Odwagi, Chorągiew Zniszczenia oraz Chorągiew Pomsty. Jeśli w skład armii wchodzi Kapelan Śledczy, to jednemu Chorążemu z Drużyny Dowodzenia można wymienić Chorągiew Kompanii na Świętą Chorągiew. Wszystkie jednostki, które mają przynajmniej jeden model w odległości nie większej niż 12" od Świętej Chorągwi, podlegają zasadzie Nieustraszeni. Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000, w rozdziale „Uniwersalne zasady specjalne”.

EKWIPUNEK BOJOWY

Rosarius . Rosarius to naszyjnik lub amulet, używany przez Kapelanów Kosmicznych Marines. Zgodnie z tradycją zawiera symbol Imperialnego Orła lub Crux Terminatus i pełni rolę „duchowego pancerza”, podarowanego przez Eklezjarchat Terry. Rosarius daje właścicielowi Specjalną Ochronę 4+.

Crozius Arcanum . Crozius Arcanum to nie tylko symbol urzędu Kapelana, ale także zabójczy oręż. W czasie gry traktuje się go jako broń energetyczną.



KRONIKARZE

Mutacje ludzkiego genomu i wynikające z nich zagrożenia są pod nieustanną kontrolą imperialnych instytucji. Zakony Adeptus Astartes, jeśli to w ogóle możliwe, jeszcze bardziej wystrzegają się zmian, które mogłyby skazić ich genoziarno. Konsyliarze Zakonu przeprowadzają rygorystyczne testy genetyczne na wszystkich rekrutach w poszukiwaniu najmniejszego śladu skażenia. Jednak nie każda mutacja ma postać fizyczną. Talent psioniczny to również mutacja – najbardziej niebezpieczna, ale też najbardziej przydatna ze wszystkich. Do Kronikarzy, członków Librarium Zakonu, należy poszukiwanie i wspieranie rozwoju przyszłych Psioników, usuwanie tych, których mutacja może się okazać niestabilna, i opieka nad tymi, którzy mogą pewnego dnia sami wstąpić w ich szeregi.

Kronikarze Mrocznych Aniołów, tak jak w przypadku pozostałych Zakonów Kosmicznych Marines, wnoszą do bitwy niewiarygodne moce psioniczne, które gromią wrogów uderzeniami czystej energii Immaterium. W czasach pokoju, ich

zadaniem jest spisywanie historii Zakonu, jego zwycięstw i porażek i składanie jej na wieczność w mrocznym archiwum pod Skalą. Najważniejszym obowiązkiem Kronikarza, jeśli nie uczestniczy w bitwie, jest trzymanie straży nad lochami, które ciągną się bez końca w najczarniejszych głębinach Skali, tam bowiem Zakon w największej tajemnicy przetrzymuje najgroźniejszych więźniów. Podczas przesłuchania Upadłego, Kapelanowi Śledczemu towarzyszy Kronikarz, którego zadaniem jest psioniczne osłabianie umysłowych barier więźnia, szukanie prawdy w płataninie jego kłamstw i pomoc Śledczemu w uzyskaniu przyznania się do winy.

Podczas bitwy Kronikarze Mrocznych Aniołów wypatrują oznak demonicznych ataków i chronią Zakon przed psionicznymi koszmarami, które tworzy wróg. Uderzają swymi własnymi, nieziemskimi mocami, używając pocisków utkanych z energii Osnovy, by palić i rozrywać wrogów, lub też, przywołując obrazy niewysłowionej grozy, paraliżują umysły i budzą panikę nawet wśród najbardziej hardych wojowników.

Do głębin swej duszy sięgam, by wydobyć
z niej twą zagładę. Na mocy prawa danego
mi przez Imperatora, zetrę twe ciało na pył,
a duszę obrócę w nicłość.

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch		
Kronikarz	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszony; Bohater Niezależny.

Psionik. Kronikarze są Psionikami, których dotyczy zasada opisane w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Bohaterowie”.

EKWIPUNEK BOJOWY

Broń psioniczna. Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Faza Walki Wręcz”.

Kaptur psioniczny. Kaptury psioniczne to pradowe konstrukcje, zbudowane z psychicznie dostrajanych kryształów. Dzięki nim Kronikarze Kosmicznych Marines mogą rozpraszać moce wrogich psioników.

Użycie kaptura psionicznego deklaruje się po zdaniu testu Psionicznego przez przeciwnika, ale zanim użyje on swojej mocy.

Obaj gracze rzucają K6 i do wyniku dodają wartość Zdolności Przywódczych swojego psionika. Jeśli wynik Kronikarza jest wyższy, wówczas moc przeciwnika nie działa i nie może być już użyta do końca tej tury. Jeśli wynik przeciwnika jest równy lub wyższy, to moc działa normalnie. Kaptur psioniczny może być stosowany za każdym razem, gdy wrogie modele używają mocy. Próbę rozproszenia danej mocy może podjąć tylko jeden Kronikarz.



MOCE PSIONICZNE KRONIKARZY MROCZNYCH ANIOŁÓW

Wszyscy Kronikarze Mrocznych Aniołów posiadają moce psioniczne: Bariera Mocy oraz Ogień Piekielny. Wielki Mistrz Kronikarzy Ezekiał ma dodatkowo moc Pożeracz Umysłów.

Wszystkie poniższe moce podlegają zasadom mocy psionicznych, znajdującym się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000. Kronikarz Mrocznych Aniołów może użyć tylko jednej mocy psionicznej na turę gracza.

BARIERA MOCY

Kronikarz otoczony jest przez migoczącą tarczę psioniczną, chroniącą go przed atakami przeciwników.

Moc daje Kronikarzowi wyjątkową Specjalną Ochronę, polegającą na wykonaniu testu psionicznego, a nie standardowego rzutu na Specjalną Ochronę. Kiedy Kronikarz zostanie zraniony, może wykonać normalny rzut na Ochronę albo skorzystać z Bariery Mocy (oczywiście tylko raz na turę). W przypadku wyboru mocy, należy wykonać test psioniczny i jeśli zakończy się on powodzeniem, to Kronikarz nie traci punktu Żywności (tak, jakby wykonał udany rzut na Specjalną Ochronę). Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, to bohater otrzymuje ranę, tak jakby nie wyszedł mu rzut na Specjalną Ochronę. Bariera Mocy nie może powstrzymać ataków ignorujących Specjalną Ochronę.

OGIEŃ PIEKIELNY

Z oczu i ust Kronikarza wyrzeliwany jest strumień psionicznych płomieni.

Ta moc psioniczna używana jest w fazie Strzelania Kronikarza zamiast zwykłej broni. Kronikarz musi zdać test psioniczny, aby jej użyć. Ogień Piekielny działa jak broń o następujących cechach:

Zasięg Siła	PP	Typ
Wzornik 2K6-2	K6	Szturmowa 1

Siła ataku określana jest przez wynik rzutu 2K6 pomniejszony o 2, z kolei PP przez wynik rzutu K6. Podczas każdego strzału rzuć tylko raz dla Siły i raz dla PP, nie rzucając osobno dla każdego trafionego celu. Jeśli Siła wyniesie 0, to atak nie wyrządzi żadnej krzywdy.

POŻERACZ UMYŚŁÓW

Kronikarz atakuje pociskiem psionicznej energii umysł przeciwnika, doprowadzając do zabójczego, mentalnego pochwycenia, mogącego unieszkodliwić dowolnego, racjonalnie myślącego przeciwnika.

Ta moc psioniczna używana jest w fazie Strzelania Kronikarza zamiast zwykłej broni. Traktowana jest jako broń ciężka, czyli nie może być użyta, jeśli Kronikarz się poruszył, a po jej użyciu nie można w tej samej turze wykonać szarży. Kronikarz musi zdać test psioniczny, aby jej użyć.

Wybierz model przeciwnika znajdujący się na linii celowania Kronikarza i nie dalej niż 18" od niego. Jeśli cel będzie w zasięgu, to musi wykonać test Zdolności Przywódczych (modele bez Zdolności Przywódczych są niewrażliwe na ten atak). Test zakończony powodzeniem oznacza, że nic się nie stało. Test zakończony niepowodzeniem oznacza, że do końca bitwy przeciwnik będzie bełkotał o wszystkich złych czynach, jakich dokonał w swoim życiu i, że do końca gry nie będzie w stanie nic zrobić; należy go więc usunąć z pola bitwy (podczas obliczania Punktów Zwycięstwa traktujemy go jako zabitego).

Atak działa na każde stworzenie posiadające Zdolności Przywódcze, niezależnie jak silne może mieć poczucie winy. Z drugiej strony, modele nieposiadające Zdolności Przywódczych są całkowicie bezpieczne, nawet jeśli wydaje się, że powinno być inaczej.



EZEKIEL, WIELKI MISTRZ KRONIKARZY

Ezekiel jest Wielkim Mistrzem Librarium Zakonu Mrocznych Aniołów. To do niego należy obowiązek czuwania nad lochami wykutymi w głębinach Skały. Ezekiel to wielce srogi człowiek. Zabiera głos bardzo rzadko, z wyjątkiem uroczystych rytuałów Wewnętrznego Kręgu lub przesłuchań, gdy pomaga Kapelanowi Śledczemu w wykonywaniu jego obowiązków, a nawet wówczas jego głos nie wznosi się ponad ochrypły, złowieszczy szept. Powiada się, że ma niepojętą zdolność odczytywania zamiarów innych, zarówno sojuszników, jak i nieprzyjaciół. Nigdy nie waha się postąpić zgodnie z tym, co owa zdolność mu podpowiada, czym zdobył sobie reputację bezwzględного i bezkompromisowego.

Ezekiel jest powiernikiem Księgi Wybawienia, przedmiotu darzonego ogromną czcią, powierzonego mu, by nie wypuścił go z rąk, dopóki bije jego serce. Zapisane są w niej imiona pojmanych Upadłych – często ich własną krwią. Świętym obowiązkiem Ezekieła jest obrona Księgi Wybawienia, by w chwili jego śmierci mogła ona zostać przekazana następcy. Gdy rozważa się dopuszczenie nowego członka do Wewnętrznego Kręgu, to Ezekiel

podejmuje ostateczną decyzję co do tego, czy jest on godzien tego zaszczytu. Legenda Zakonu powiada, że stary Kronikarz potrafi osądzić wartość człowieka jednym spojrzeniem. Prawda jest jednak bardziej złowroga. Ezekiel potrafi bowiem wejrzeć w najlepiej skrywane głębinę umysłu kandydata i odkryć każdy ślad słabości lub skażenia, który mógłby zagrozić Kręgowi czy jego misji. Należy mu jednak oddać sprawiedliwość. Każdy członek Wewnętrznego Kręgu, który został doń wyniesiony podczas sprawowania obowiązków przez Ezekieła, pozostał niewzruszenie oddany tajemnemu zadaniu Mrocznych Aniołów.

Ezekiel nosi pradawny pancerz zwany Tarczą Tajemnicy, a jego bronią jest Wybawiciel, pistolet boltowy, który zakończył żywot niejednego zatwardziałego Upadłego. Jednak najpotężniejszą bronią w jego ekwipunku jest Zguba Zdrajcy, miecz energetyczny, od którego bije posępna moc. Niektórzy powiadają, że w jego wnętrzu uwięzione są dusze Upadłych, którzy odeń zginęli, a inni, że ostrze ciemnieje i gromadzi wokół siebie mrok, gdy w pobliżu znajduje się jeden z Upadłych Mrocznych Aniołów. Nikt spoza Wewnętrznego Kręgu nie zna prawdy, lecz wszyscy wiedzą, że miecz ów niezliczoną ilość razy dowiódł trafności swego imienia.

Ezekieła zawsze wypatrzeć można w pierwszych szeregach armii – czy to jak rozplątuje wrogów Zakonu swym straszliwym mieczem, czy też, jak obraca ich w popiół swą psioniczną mocą. Odkąd wyniesiono go do godności Wielkiego Mistrza Kronikarzy, stawał naprzeciw wielu spośród najstraszliwszych wrogów Zakonu – obcych, zdrajców i Demonów – chyba w każdym zakątku Imperium. Największą zasługą dla Zakonu był jego wkład w bitwę o Sulariańskie Wrota. Podczas tego boju 5. Kompania Mrocznych Aniołów walczyła ramię w ramię z hufcami Vostroyańskich Pierworodnych, Mordiańskiej Żelaznej Gwardii i Legionu Skitarii Adeptus Mechanicus, by powstrzymać Łaaa! Groblonika.



CZUWAJĄCY W MROKU

Od stuleci niektórzy wojownicy Nierozgrzeszonych Zakonów, stojący wysoko w hierarchii, ruszają do boju w towarzystwie drobnych, zakapturzonych postaci, znanych jako Czuwający w Mroku. Pełnią one rolę ceremonialnych powierników oręża i ekwipunku Wewnętrznego Kręgu. Nigdy nie biorą udziału w walkach i zawsze milczą. Pozostają blisko swojego pana, jeśli w ogóle można użyć takiego określenia, i wydają się odporne na wszelkie akty agresji.

Nikt, nawet Nierozgrzeszeni, nie umie jednak powiedzieć, jakie stworzenia skrywają się pod szatami Czuwających. Być może są to po prostu konstrukty podobne do serwitörów, towarzyszących ważnym oficielom. Być może są jakimś gatunkiem obcych. A może są czymś bardziej niezwykłym, bezcielesnym objawieniem wspólnej winy Nierozgrzeszonych, odzianym w klasztorne szaty i podążającym za tymi, którzy są wtajemniczeni w najbardziej przerażające tajemnice Zakonu.

Pod naporem zielonej fali padło już wówczas kilka pomniejszych światów, a Łaaaa! groziło zagładą tuzinom kolejnych. Gwardia Imperialna i Mroczne Anioły zebrały się więc, by raz na zawsze powstrzymać wodza Orków.

Czwartego dnia bitwy o Sulariańskie Wrota zbłąkana orkowa kula trafiła prosto w receptor autozmysłowy Ezekiela, przebiła go i utkwiała w lewym oczodole, a siła trafienia zwała Kronikarza z nóg. Widząc, jak pada pod naporem Orków, bracia zakonni uznali go za martwego, ale i tak rzucili się do boju, by odzyskać jego ciało. Gdy zaś dotarli do Ezekiela i odkryli, że wciąż żyje, szybko zabrali go z linii frontu, by otrzymać pomoc medyczną.

Ezekiel ocknął się w zakrwawionym ambulatorium. Płonął z niecierpliwości, gdy usuwano z jego oka pocisk i resztki tkanki. Był w stanie wytrzymać tylko na tyle długo, by otrzymać prosty bioniczny implant, a potem wybiegł na pole bitwy, drżąc od żądzy zemsty.

Ezekiel zgromadził wokół siebie 5. Kompanię i powiodł ją do wściekłego kontrataku, który na zawsze rozgromił Łaaa! Groblonika. Na szczycie ruin Sulariańskich Wrót, Wielki Mistrz Kronikarzy stanął naprzeciw Herszta Orków i rozgorzał pojedynek. Ezekiel, uchylając się zwinnie przed szalonymi uderzeniami topora Groblonika, wezwał do pomocy potęgę Osnowy. Wdarł się do umysłu Orka i jednym potężnym atakiem obrócił go w nicość. Ale Herszt, niepomny tego, że mózg cieknie mu przez uszy, dźwignął się raz jeszcze na nogi, by zniszczyć Mrocznego Anioła. Ezekiel, wznosząc wysoko Zgubę Zdrajcy, odrąbał mu łeb, który nawet wówczas nie przestał wyć, i rzucił go prosto w falujące w dole, bezkresne morze Orków.

Po dziś dzień, Ezekiel nosi to samo prymitywne bioniczne oko i nie godzi się, by wymienić je na bardziej złożone urządzenie. Jest to jego hołd dla niezliczonych towarzyszy, którzy polegli u jego boku w bitwie o Sulariańskie Wrota.

„Staję przed tobą ja, Wielki Klucznik. Poznałem już wiele sekretów naszego Bractwa. Nasze tajemnice leżą nagię przed moimi oczami.

Ja, i tylko ja, mogę pozwolić na dostęp do naszego najbardziej wewnętrznego kręgu, ja tylko potrafię odróżnić słabych od silnych, prawdę od fałszu. Ja to dzierżę Księgę Wybawienia, uświęcone zapisy z naszej Nierozgrzeszonej historii i pełnej tortur drogi, jaką udeptaliśmy, aby zmazać nasz grzech. Ja tylko znam imiona tych, którzy Upadli, wyrzekając się Łaski Imperatora, a później powrócili dzięki duchowej skrzesze i rozgrzeszeniu ciała.

Ja sam dźwigam to przerażające brzemie Legionu Mrocznych Aniołów. I nie spoczne, dopóki nie zmażemy tego piętna z naszego honoru”.

Wielki Mistrz Ezekiel

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch
Wielki Mistrz Ezekiel	5	5	4	4	3	5	3
							10 2+

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszony; Bohater Niezależny.

Psionik. Ezekiel jest Psionikiem i dotyczy go zasady opisane w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Bohaterowie”.

EKWIPUNEK BOJOWY

Tarcza Tajemnicy. Tarcza Tajemnicy to kunsztowny pancerz.

Wybawiciel. Wybawiciel to kunsztowny pistolet boltowy.

Zguba Zdrajcy. Zguba Zdrajcy to kunsztowna broń psioniczna. Szczegóły znajdują się w opisie ekwipunku Kronikarza.

Kaptur psioniczny. Szczegóły znajdują się w opisie ekwipunku Kronikarza.

Księga Wybawienia. Księga Wybawienia powoduje, że przebywający w jej pobliżu walczą z niezwykłą gorliwością. Wszystkie jednostki w zasięgu 12” od Ezekiela podlegają zasadzie Nieustraszeni. Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000, w rozdziale „Uniwersalne zasady specjalne”.



MISTRZ BELIAL ZE SKRZYDŁA ŚMIERCI

Wielki Mistrz Skrzydła Śmierci dowodzi słynną 1. Kompanią Mrocznych Aniołów oraz prowadzi ceremoniom, obrzędom i rytuałom zarówno Skrzydła Śmierci, jak i Wewnętrzznego Kręgu. Obecnie stanowisko to piastuje Mistrz Belial, słynący ze swego niewzruszonego spokoju.

Belial pełnił wcześniej funkcję Mistrza 3. Kompanii Mrocznych Aniołów. Zasłużył sobie na ten wysoki stopień podczas walk z Czarną Krucjatą Furiona. Belial rozgromił Lorda Chaosu podległego Khornowi w pojedynku, a jego nieustraszona kompania rozerwała nacierającą hordę Chaosu na strzępy ogniem z bolterów szturmowych i broni ciężkiej. W uznaniu za dokonania w walce wręcz, Belial otrzymał od Wielkiego Mistrza Azraela pradawny miecz energetyczny, zwany Mieczem Milczenia, broń wykonaną z żelaza pochodzącego z tego samego meteorytu, z którego wykuto Miecz Tajemnic. Ten zabójczy oręż jest artefaktem związanym z Zakonem od samego początku jego historii i świadczy o niezrównanych umiejętnościach właściciela.



Belial wstąpił się też w bitwie o Piscińę, gdzie dowodził własną kompanią bojową, wspieraną garstką żołnierzy ze Skrzydła Śmierci i Kompanii Zwiadu. Inwazja na Piscińę, którą kierował okryty złą sławą Herszt Orków Ghazghkull Mag Uruk Thraka, została przeprowadzona w zupełnie wyjątkowy sposób. Ghazghkull i jego sojusznik, równie znienawidzony Nazdreg, użyli prymitywnego teleportera, by sprowadzić na planetę tysiące zielonoskórych wojowników. Z powodu ogromnych ilości energii, których wymagało to ustrojstwo, większość walk toczyła się wokół trzech najważniejszych elektrowni na planecie oraz w okolicach Grzbietu Koth. To tutaj Belial zademonstrował swoje wybitne zdolności taktyczne. Dzięki mistrzowskiemu przerzucaniu oddziałów w najbardziej zagrożone punkty, udało mu się powstrzymać niezliczone natarcia. Orkowie raz po raz odpierani byli przez silne zgrupowanie Mrocznych Aniołów, które następnie prędko przemieszczało się na inny front, pozostawiając za sobą jedynie symboliczną straż tylną.

Mimo straszliwej rany, którą Belial odniósł w walce z Ghazghkullem, jego otwarty umysł i geniusz taktyczny pozwoliły zahamować ataki Orków na tyle długo, by na miejsce przybyła reszta Zakonu. Ostatecznie, systematycznie tępieni Orkowie zostali całkowicie rozbici i przepędzeni z planety.

Belial za swe zasługi otrzymał wówczas przydomek „bohater Piscińy”. Mówi się, że Ghazghkull pragnie teraz zemsty na Belialu i darzy go nienawiścią niemal równą tej, którą kiedyś rezerwował dla Komisarza Yarricka.

UCZTA ZŁORZECZENIA

To coroczne wydarzenie ma miejsce w Seclisium Mrocznych Aniołów, ogromnej komnacie, znajdującej się głęboko w Skale. Uczta organizowana jest, by uczcić powstanie Zakonu, które miało miejsce dziesięć tysięcy lat temu na początku Wielkiej Krucjaty i upamiętnić fakt, że to właśnie Mroczne Anioły były pierwszym Legionem założonym przez Imperatora.

Czempion jednej z Kompanii otrzymuje tytuł Opiekuna, oznaczający, że miejsce Zakonu jest po prawicy Imperatora. W czasie rytuału używany jest Kielich Pomsty, naczynie, z którego Imperator miał pić w czasie uczty wystawionej na cześć odnalezienia Liona El'Jonsona. W kulminacyjnym punkcie uroczystości, Opiekun nacina małym nożem kciuk tak, aby kropla krwi spadła do kielicha. Następnie naczynie przekazują sobie wszyscy zebrani bracia i każdy z nich utacza odrobinę własnej krwi. Na zakończenie zebrana zawartość mieszana jest z winem znajdującym się w otwartych, wielkich beczkach. Kielich ponownie przekazywany jest pomiędzy wojownikami i każdy z nich napenia go winem i wypija.

Ten starożytny rytuał jest świętym dla Mrocznych Aniołów i za zły omen uznaje się, kiedy przedłużająca się kampania lub niespodziewana bitwa odwołują go w czasie.

Belial został wybrany na nowego Mistrza 1. Kompanii Mrocznych Aniołów po swym wspaniałym zwycięstwie na Piskinie i nagłej śmierci ówczesnego Mistrza Skrzydła Śmierci na pokładzie Kosmicznego Wraku „Kaplica Cmentarna”. Pod jego dowództwem Skrzydło Śmierci działa z większym zapałem i wprawą, niż kiedykolwiek wcześniej. Mistrz Belial prędko zyskał podziw i niezachwianą lojalność podkomendnych, jak również aprobatę Najwyższego Mistrza Zakonu.



Pod dowództwem Mistrza Beliala, Skrzydło Śmierci wzięło udział w setkach wielkich starć, zaś szczególną sławę przyniosły tej formacji walki wokół Oka Terroru podczas Czarnej Krucjaty Abaddona. Bez Beliala i jego Kompanii nie byłoby ani zwycięstwa na zatęchłych bagnach Crassii II, ani triumfu nad Profanatorami na Terraq.

Gdy Belial rusza na wojnę, zawsze staje na czele potężnej armii, w pełni zdolnej do wykonywania wszystkich rozkazów Wewnętrznego Kręgu. Jeden z jego ludzi nosi chorągiew Skrzydła Śmierci, by kompania zawsze mogła się wokół niej zebrać, a wrogowie drżeli na jej widok. Dzierżąc młot i tarczę energetyczną, a gdy potrzeba jest wielka – uświęcony Miecz Milczenia, Belial prowadzi 1. Kompanię Mrocznych Aniołów do niezliczonych zwycięstw.

OSTRZA Z NIEBIOS

Miecze znajdujące się w posiadaniu najwyższych ranga członków Wewnętrznego Kręgu, znane jako Ostrza z Niebios, zostały wyciosane z pojedynczego bloku obsydianu. Mroczne Anioły utrzymują, że blok ten był rdzeniem meteorytu, który uderzył w Skale orbitującą wokół dzikich planet Al Barada. Najpotężniejszym z tych ostrzy jest Miecz Tajemnic, znajdujący się na wyposażeniu Najwyższego Mistrza. Ostrza dzierżone przez Mistrza Skrzydła Śmierci i Mistrza Kruczego Skrzydła także zawierają domieszkę wspomnianego obsydianu. Ostrza używane są przez mistrzów w walce, ale pełnią także rolę symbolu ich pozycji i funkcji w Zakonie. Powiada się, że mała ilość tej substancji meteorytowej została przekazana każdemu Zakonowi Sukcesorów Mrocznych Aniołów tak, aby kluczowi członkowie ich Wewnętrznych Kręgów mogli władać orężem o takim samym pochodzeniu jak to, którym posługują się Mistrzowie Mrocznych Aniołów.

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch
Mistrz Belial	5	5	4	4	3	5	3
							10 2+

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszony; Bohater Niezależny.

Przywódca. Zasada omówiona na stronie 36, w opisie Mistrza Kompanii.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pancerz Terminatora.

Miecz Milczenia. Miecz Milczenia to kunsztowna broń energetyczna.

Chorągiew Kompanii Skrzydła Śmierci. Kiedy Belial bierze udział w bitwie, dowolny Terminator Skrzydła Śmierci z armii może dzierżyć jedną z Chorągwi Kompanii Skrzydła Śmierci. Każda jednostka Mrocznych Aniołów będąca w zasięgu 12" od chorągwi, może powtórzyć nieudane testy Morale i Przygwożdżenia. Dodatkowo, wszystkie modele w oddziale chorążego dodają 1 do swoich Ataków.



MISTRZ SAMMAEL Z KRUCZEGO SKRZYDŁA

Mistrz Kruczego Skrzydła przewodzi polowaniu na Upadłych. Jako wysoki rangą członek Wewnętrznego Kręgu w pełni rozumie zagrożenie, jakie Upadli stanowią dla Zakonu i jego honoru.

Obecny Mistrz Kruczego Skrzydła, Sammael, dowodzi okrytą chwałą 2. Kompanią Mrocznych Aniołów, słynącą z błyskawicznych ofensyw przeciwko wrogom Zakonu.

Sammael awansował na tę wysoką pozycję ponad sto lat temu, gdy Gideon, poprzedni Mistrz Kruczego Skrzydła, konał powoli, pokonany przez Tytana Chaosu imieniem Zdradziecki Gniew. Stary Mistrz przed śmiercią zdążył jeszcze szepnąć przez zakrwawione wargi, że wyznacza Sammaela na swego następcę. Jego wybór został później jednogłośnie zatwierdzony przez Kompanię i Wielkich Mistrzów.

Pierwszym zadaniem bojowym, w którym Sammael uczestniczył jako Mistrz i dowódca Kruczego Skrzydła, była inwazja na Rastabal. Wkrótce potem dowodził atakiem na fortecę uzurpatora Kaligara podczas buntu w Czwartym Kwadrancie. Kaligar, jak się okazało, był jednym z Upadłych.

Sammael osobiście powalił go na ziemię po tytanicznym pojedynku, który trwał ponoć cały dzień i całą noc.

Następną kampanią, w której poprowadził 2. Kompanię do boju, była wojna przeciwko Orkom z Charadonu w okolicach Świata Rynn i Złego Lądowania. Opadając na powierzchnię Świata Rynn, prom szturmowy „Thunderhawk”, którym leciał Sammael, znalazł się pod niezwykle celnym (jak na Orków) ostrzałem. Mistrz Sammael wykonał wówczas pierwszy w historii manewr ucieczki z opadającego promu, wylatując z niego na motorze anty-grawitacyjnym. W chwilę potem „Thunderhawk” uderzył w ziemię i rozpadł się w potężnej eksplozji.

Sammael to prawdziwy Anioł Śmierci. Wszystkich, którzy są na tyle nierozsądni, by stanąć mu na drodze, rozcina na połowy swym potężnym Kruczym Mieczem – wykutym z tego samego meteorytu, co Miecz Tajemnic – nawet na sekundę nie zwalniając swego motoru. Sammael znany jest ze swych sukcesów w polowaniu na Upadłych, za co bracia darzą go większym szacunkiem, a wrogowie lękają się go bardziej, niż bodaj kogokolwiek, kto wcześniej zajmował to stanowisko.



WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch
Mistrz Sammael	5	5	4	4(5)	3	5	3	10 3+

ZASADY SPECJALNE**Nieustraszony.**

Przywódca. Zasada omówiona na stronie 36, w opisie Mistrza Kompanii.

Mistrz Kruczego Skrzydła i Ścigacz. Sammael rusza do walki na motorze antygravitacyjnym, ale może go wymienić na Ścigacz Mistrza Kruczego Skrzydła. Wtedy nie może używać Żelaznej Aureoli ani Kruczego Miecza, które służą w takim przypadku jedynie jako symbole urzędu i nie pełnią żadnej roli w grze. Zasada Przywódca nadal obowiązuje (Zdolności Przywódcze 10). Bronie Ścigacza strzelają przy zastosowaniu Zdolności Strzeleckich o wartości 5.

EKWIPUNEK BOJOWY**Pancerz szturmowy**

Adamantynowy płaszcz. Sammael posiada płaszcz pobłogosławiony przez Kapłanów Śledczych w murach Wewnętrznego Sanktuarium Wieży Aniołów. Sammael nie podlega zasadzie Natychmiastowa Śmierć.

Żelazna Aureola. Przedmiot omówiony na stronie 36, w opisie Mistrza Kompanii.

Kruczy Miecz. Kruczy Miecz to kunsztowna broń energetyczna.

Motor antygravitacyjny. Podlega zasadom motorów antygravitacyjnych, znajdującym się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000. Uzbrojony jest w działo plazmowe oraz sprzężony bolter szturmowy.

Chorągiew Kompanii Kruczego Skrzydła. Kiedy Sammael bierze udział w bitwie, dowolny członek Szwadronu Szturmowego Kruczego Skrzydła jadący na motorze może dzierżyć jedną z Chorągwi Kompanii Kruczego Skrzydła. Każda jednostka Mrocznych Aniołów, będąca w zasięgu 12" od chorągwi, może powtórzyć nieudane testy Morale i Przygwożdżenia. Dodatkowo, wszystkie modele w szwadronie chorążego dodają 1 do swoich Ataków.

**ŚCIGACZ MISTRZA KRUCZEGO SKRZYDŁA**

Kiedy zdecydujesz, że Sammael przystąpi do bitwy w Ścigaczu, skorzystaj z następujących zasad.

ZS	Pancerz
P B T	
Ścigacz Mistrza Sammaela	5 14 14 10

Typ. Szybki, Antygrav.

Ekwipunek. Sprzężony ciężki bolter oraz sprzężone działko szturmowe.

ZASADY SPECJALNE

Tarcza Nocy. Ścigacz Mistrza Kruczego Skrzydła wyposażony jest w urządzenie ochronne, które otacza pojazd potężnym polem energetycznym. W grze, pole zwiększa klasę pancerza z przodu i z boków Ścigacza z 10 do 14.

MOTOR ANTYGRAWITACYJNY MISTRZA KRUCZEGO SKRZYDŁA

W czasach Herezji Horusa wiele Zakonów Kosmicznych Marines używało motorów antygravitacyjnych. Dzięki sinikom antygravitacyjnym, których technologia nie jest już znana Kapłanom Maszyn 41. tysiąclecia, te wyjątkowe maszyny mogły bardzo szybko przemierzać pole bitwy.

Obecnie Ludzkość nie pamięta już sztuki budowania i serwisowania motorów antygravitacyjnych, co więcej, podchodzi do niej z dystansem i ostrożnością, bo przecież jest to domena obcych, takich jak Eldarzy czy Tau. Uważa się, że ostatnie imperialne czcigodne „Czternastki” przestały istnieć stulecia temu, a wraz z nimi w niepamięć odeszła wspaniała tradycja jednostek antygravitacyjnych, sięgająca czasów Wielkiej Krucjaty. Nie jest to jednak

prawda, ponieważ Mistrz Kruczego Skrzydła jest czasami widziany podczas walk na tej powszechnie uznawanej za niczniejszą maszynie. Mowa tu o niezwykle cennym egzemplarzu najwyższej klasy. Oprócz bolterów szturmowych zamontowanych w „dziobie”, pojazd wyposażony jest w podwieszone działo plazmowe, produkt nicopanowanej do końca technologii, którego generator fuzyjny może zasilić setki strzałów.

Pomimo powszechnie przyjętej opinii, niektórzy twierdzą, że Mistrzowie 2. Kompanii innych Nierozgrzeszonych Zakonów mają w swoich zbrojowniach podobne cuda, ostatnie motory antygravitacyjne, których mogą użyć wojownicy Imperium.

AZRAEL, NAJWYŻSZY MISTRZ

Azrael jest obecnie Najwyższym Mistrzem Zakonu Mrocznych Aniołów. Nosi też zaszczytny tytuł Strażnika Prawdy.

Azrael, inaczej niż większość innych członków Wewnętrznego Kręgu, jest charyzmatyczny, żywy, prędki w czynach i nie waha się wypowiadać swego zdania. Jego oblicze jest równie majestatyczne, co przerażające; dla towarzyszy broni to symbol nadziei, dla wrogów – maska świętej grozy. Zawsze wydaje rozkazy stanowczym i zdecydowanym głosem – głosem człowieka przekonanego ponad wszelką wątpliwość o słuszności swej sprawy.

Azrael jest nie tylko dowódcą jednej z najpotężniejszych formacji bojowych w całym Imperium, ale kieruje też łowami na Upadłych i strzeże najcenniejszych tajemnic Zakonu. Mówi się, że z tytułu swego zaszczytnego stanowiska Azrael ma dostęp do najbardziej przerażających spośród prawd, znanych wcześniej tylko innym Najwyższym Mistrzom.

Azrael przewodniczy obradom Wewnętrznego Kręgu i sprawuje władzę nawet nad Wielkimi Mistrzami Zakonów Sukcesorów Mrocznych Aniołów. Jest jedynym strażnikiem sekretów, zamkniętych szczelnie w mrocznych komnatach wiele kilometrów pod powierzchnią Skały, komnatach, które odważają się przemierzać tylko Czuwający w Mroku.

Każdy Najwyższy Mistrz wybiera swego następcę spośród członków Wewnętrznego Kręgu. Gdy stary Mistrz umiera, jego wybrańcowi, podczas specjalnej ceremonii, przekazuje się związane z jego nowym stanowiskiem insygnia. Otrzymuje on Lwi Hełm, potężny artefakt, ponoć noszony kiedyś przez samego Liona El'Jonsona. Jest to uskrzydłony hełm, którym opiekuje się Powiernik Hełmu, jeden spośród Czuwających w Mroku. Lwi Hełm generuje potężne pole siłowe, które chroni Najwyższego Mistrza i tych, którzy stoją w jego pobliżu nawet przed najstraszliwszymi z ataków. Otrzymuje również okryty chwałą Miecz Tajemnic, wykonany z pojedynczego kawałka czarnego jak noc obsydianu, o ostrzu tak doskonałym, że od dnia wykucia, tysiąclecia temu, nie ukruszyło się ani nie straciło ostrości. Przekazuje się mu też Lwi Gniew, broń podczepianą, zbudowaną podobno przez Technomaga Prestora Niedościętego w dniach tuż po upadku Calibanu. Najwyższy Mistrz wkłada potem Obrońcę, wspaniały pancerz szturmowy, na którym wyryte są symbole jego nowego stanowiska.

Lecz najświętszymi relikwiami, które trafiają pod jego opiekę, są Wielkie Chorągwie Zakonu. Najwyższy Mistrz osobiście wyznacza braci, którzy będą je dzierżyli w bitwie. Wszystkie te artefakty to potężne symbole Zakonu Mrocznych Aniołów, a każdy z nich przekazywany był przez wieki z Mistrza na Mistrza jako pamiątka i świadectwo dziedzictwa Zakonu oraz obowiązków jego przywódcy.

Tylko Azrael, jako Najwyższy Mistrz, zna największą spośród tajemnic Zakonu. W samym sercu Skały znajduje się cela wyłożona adamantynowym pancerzem o grubości

wielu metrów, opatrzona najpotężniejszymi z istniejących run ochrony. Wewnątrz tej celi, zawieszony od dziesięciu tysięcy lat w polu statycznym, gnije zdruzgotany człowiek, który był niegdyś Lutherem. Z powodu jego połączenia z Osnową, Mroczne Anioły są w stanie wykorzystać go – w tych rzadkich chwilach, gdy jest przytomny – w charakterze wyroczni. Każdy Najwyższy Mistrz próbował już wymusić na arcyheretyku przyznanie się do winy i żał za grzechy, ale nawet Azrael nie zdołał przebić się przez jego obłąd. Luther nie przestaje bluźnić i belkotać, powtarzając, że nie potrzebuje spowiedzi i pokuty, gdyż pewnego dnia Lion El'Jonson powróci i wybaczy mu jego grzechy. Dzień ten, jak twierdzi, jest niedaleki, a Lew już się zbliża...

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZPOch
Najwyższy Mistrz Azrael	5	5	4	4	5	4	10 2+

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszony; Bohater Niezależny.

Przywódca. Zasada omówiona na stronie 36, w opisie Mistrza Kompanii.

EKWIPUNEK BOJOWY

Obrońca. Obrońca to kunsztowny pancerz. Został wykuty z pietyzmem przez mistrza płatnerstwa Zakonu, dzięki czemu zapewnia lepszą ochronę niż zwykły pancerz szturmowy. Azrael posiada Ochronę od Pancerza 2+.

Lwi Hełm. Lwi Hełm noszony jest przez Powiernika Hełmu, przedstawianego na polu bitwy przy pomocy osobnego modelu, pozostającego cały czas jak najbliżej Azraela. Powiernik Hełmu nie bierze udziału w grze i należy go ignorować lub odsuwać, kiedy sprawdzana jest linia celowania, wykonywane są szarże itp. Kiedy Azrael zginie, Powiernik Hełmu jest wraz z nim usuwany z gry.

Lwi Hełm daje Azraelowi i wszystkim modelom w oddziale, do którego dołączy, Specjalną Ochronę 4+.

Miecz Tajemnic. Jest to kunsztowna broń energetyczna, pozwalająca właścicielowi atakować w walce wręcz z Siłą 6.

Lwi Gniew. Lwi Gniew to kunsztowny podczepiany karabin plazmowy.

Wielka Chorągiew Zakonu Mrocznych Aniołów. Kiedy Azrael bierze udział w bitwie, dowolny Chorągwy może dzierżyć jedną z Wielkich Chorągwi Zakonu Mrocznych Aniołów zastępującą jego chorągiew. Wielka Chorągiew Zakonu napawa dumą Mroczne Anioły, które na nią spoglądają. Każda jednostka Mrocznych Aniołów będąca w zasięgu 12" od chorągwi, może powtórzyć nieudane testy Morale i Przygwożdżenia. Dodatkowo, wszystkie modele w oddziale Chorążego dodają 1 do swoich Ataków.



OSTATNIE RYTUAŁY BRATA RHAMIELA

EKWIPUNEK BOJOWY

W tym rozdziale Kodeksu znajduje się zestawienie ekwipunku i broni używanych przez Mroczne Anioły, opatrzone zasadami pozwalającymi na zastosowanie tych przedmiotów w grze. Zebrano tu broń i ekwipunek, które mogą być używane przez więcej niż jeden typ modeli lub jednostek. Wyposażenie charakterystyczne dla wybranych modeli czy jednostek zostało umieszczone w odpowiednich opisach, w rozdziale „Siły zbrojne Mrocznych Aniołów”. Na przykład, bolter jest powszechnie dostępny i znajduje się na wyposażeniu wielu wojowników, stąd jego opis został umieszczony w tym rozdziale. Ale wyrzutnie rakiet „Cyclone” mogą posiadać tylko Terminatorzy Skrzydła Śmierci, a więc jej zasady znajdują się w opisie Terminatorów Skrzydła Śmierci.

BRON

BOLTER

Bolter to narzędzie śmierci, charakterystyczne dla Kosmicznych Marines. Jest to broń palna, strzelająca małymi rakietami lub pociskami większymi niż standardowa kula. Te posiadające własny napęd pociski wybuchają tuż po wbiciu się w cel i wręcz go rozrywają.

Zasięg Siła	PP	Typ
24" 4	5	Szybkostrzelna

BOLTER SZTURMOWY

Bolter szturmowy zbudowany jest z dwóch połączonych ze sobą bolterów. Zazwyczaj używany przez Kosmicznych Marines w pancerzach Terminatorów, jest doskonałą bronią do przeprowadzania szturmów. Przy jego pomocy można, będąc w ruchu, prowadzić miazdzący ogień, co pozwala szarżującemu Marine ostrzeliwać przeciwnika.

Zasięg Siła	PP	Typ
24" 4	5	Szturmowa 2

BOMBY TERMICZNE

Bomby termiczne to śmiercionośne subatomowe ładunki wybuchowe, potrafiące stopić nawet najpotężniejsze pancerze. Są większe niż granaty przeciwpancerne i posiadają bardziej skomplikowany mechanizm zapłonowy. Używają ich głównie Drużyny Szturmowe Kosmicznych Marines do niszczenia wrogich pojazdów i bunkrów.

Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Pojazdy”.

BRONIE PODCZEPIANE

Najbardziej uzdolnieni rzemieślnicy Zakonu tak zmodyfikowali boltery, żeby można było podczepić do nich inną broń, jak na przykład karabin termiczny, karabin plazmowy, czy miotacz ognia. Ta dodatkowa broń posiada ograniczony zapas „paliwa”, pozwalający na pojedynczy strzał specjalnego przeznaczenia.

Kosmiczny Marine uzbrojony w broń podczepianą (podczepiany karabin termiczny, karabin plazmowy lub miotacz ognia) może wybrać, czy strzela z boltera, czy też z tej drugiej, podczepionej broni (zgodnie z odpowiednim opisem z tego rozdziału). Z boltera można wypalić w każdej

turze, natomiast z drugiej broni jedynie raz na bitwę (podczepiany karabin plazmowy może strzelić tylko jako broń Szybkostrzelna). W jednej turze nie można użyć obu broni.

BRON ENERGETYCZNA

Broń energetyczna (zazwyczaj miecz lub topór, ale także giewia, halabarda czy maczuga) otoczona jest silnym polem energetycznym, zdolnym rozplatać ciało, ale i pancerz.

Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Faza Walki Wręcz”.

CIĘŻKI BOLTER

Ciężki bolter jest większą wersją podstawowej broni Marines. Duża szybkostrzelność i potężna amunicja – pociski są wielkości pięści – powodują, iż broń ta napawa przeciwników Imperatora słusznym lękiem.

Zasięg Siła	PP	Typ
36" 5	4	Ciężka 3

CIĘŻKI MIOTACZ OGNI

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 Skrzydła Śmierci oraz Drednoty, czyli doskonale opancerzone jednostki, wystarczająco odporne na ciepło uwalniane przez ten rodzaj oręża.

Zasięg Siła	PP	Typ
Wzornik 5	4	Szturmowa 1

CROZIUS ARCANUM

Patrz opis Kapelana i Kapelana Śledczego na stronie 37.

DZIAŁKO AUTOMATYCZNE

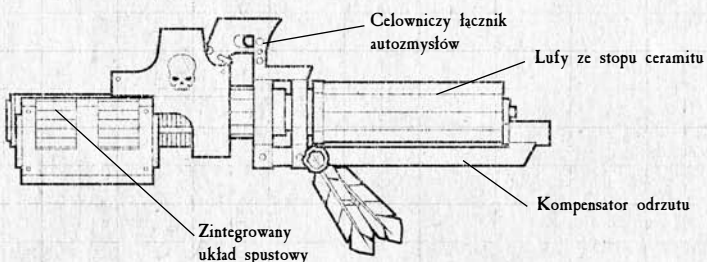
Działko automatyczne wyrzeliwują wielkokalibrowe, wybuchowe pociski. Najskuteczniejsze są przeciwko lekkim pojazdom i ciężkiej piechocie. Montuje się je w wieżyczkach czołgów „Predator Destructor”, a czasem, jako broń sprzężoną, w ramionach Drednotów. Świetnie nadają się przeciwko dużym biokonstruktom Tyranidów, a także pojazdom Orków o lekkiej konstrukcji.

Zasięg Siła	PP	Typ
48" 7	4	Ciężka 2

„Przyspiesz ten pocisk, który niesie koniec naszym wrogom”.

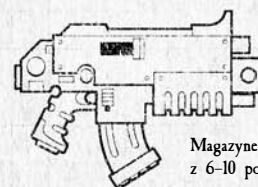
DZIAŁKO SZTURMOWE

Bardzo pojemny, szybko wymieniający zasobnik amunicyjny; Lufy wytrzymują 50.000 strzałów.



BOLTER

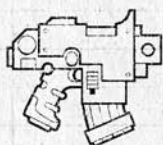
Astartes MK IIIa: wzór Godwyn



Bolter jest narzędziem woli Imperatora. Grzmi jego głosem, niosąc zemstę heretykom i nieczystym.

PISTOLET BOLTOWY

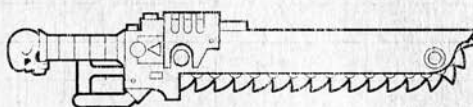
Standardowe wyposażenie każdego brata



Nie porzucaj swej broni. To przecieć przedłużenie twojej wiary i posłaniec gniewu Lwa.

MIECZ ŁAŃCUCHOWY

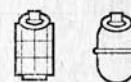
MK Xf „Piekielne Kły”



Miecz łańcuchowy jest wcieloną wolą sprawiedliwych.

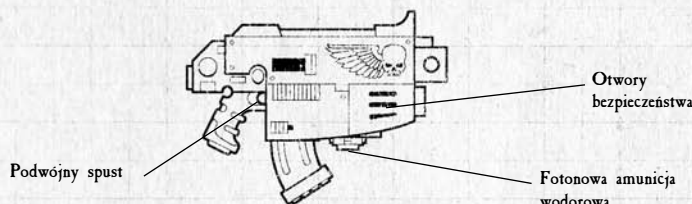
GRANATY ODŁAMKOWE I PRZECIWPANCERNE

Model Astartes



BRONIE PODCZEPIANE

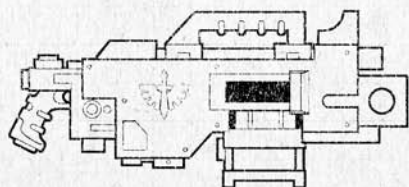
Podczepiony karabin plazmowy: Zbiornik jednordzeniowy



„Nawet najpotężniejszego z mężów powalić można jednym trafieniem. Zawsze dąż do zwiększenia strat przeciwnika”.

CIEŻKI BOLTER

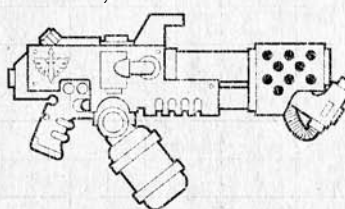
Astartes MK IVa



Ciężki bolter wypiewuje chorały na cześć Imperatora, niosąc jego słowo niewiernym.

MIOTACZ OGNI

MK Xk „Czyszciciel”



Miotacz ognia to coś więcej niż tylko broń. To wybawienie zdeprawowanych i oczyszczenie skażonych.

DOSTĘP: wszystkie poziomy
UWIERZ: Wielki Mistrz Arsenału

DZIAŁKO SZTURMOWE

Działka szturmowe to ciężkie bronie używane przez Terminatorów Kosmicznych Marines, Dreadnoty, a także montowane na pojazdach. Ich szybko obracające się lufy uwalniają nawałnicę pocisków, z których każdy może rozdrzeć człowieka na strzępy. Siła ognia działek szturmowych sprawia, że można ich używać do zwalczania całych oddziałów piechoty, a nawet dobrze opancerzonych pojazdów.

Zasięg Siła
24" 6

PP
4

Typ
Ciężka 4, Rozrywająca

DZIAŁO LASEROWE

Działo laserowe to jedna z najpotężniejszych broni stworzonych do niszczenia ciężko opancerzonych pojazdów na długich dystansach. Jego sercem jest laser generujący strumień energii o niewyobrażalnej mocy. Kosmiczni Marines używają różnych wersji dział laserowych, od tych, z których może korzystać piechota, np. Drużyny Ciężkiego Wsparcia, po Młot Boga, czyli typ montowany w transporterach szturmowych „Land Raider”.

Zasięg Siła
48" 9

PP
2

Typ
Ciężka 1

DZIAŁO PLAZMOWE

Bronie plazmowe są zabójcze zarówno dla celu, jak i dla użytkownika. Wykorzystują trudne do okiełznania energie i dlatego są podatne na przegrzania i wybuchy.

Działa plazmowe strzelają kulami plazmy, wybuchającymi 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. Działo termiczne używane przez Drużyny Ciężkiego Wsparcia, Drednoty, czy niektóre pojazdy jest doskonałym orężem do niszczenia bunkrów i wrogich czołgów.

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

GRANATY ODŁAMKOWE

Granaty odłamkowe to ładunki wybuchowe rzucane w przeciwnika tuż przed szarżą. Deszcz szrapneli z wybuchających granatów odłamkowych na moment dezorganizuje obronę przeciwnika, co daje atakującemu czas na bezpieczne dotarcie do jego pozycji. Jest to część podstawowego wyposażenia Mrocznych Aniołów.

Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Faza Walki Wręcz”.

GRANATY PRZECIWPANCERNE

Granaty przeciwpancerne są bronią zdolną rozrywać pancerze wrogich pojazdów. Choć nie mają takiej siły rażenia jak bomby termiczne, to dzięki niewielkim rozmiarom są bardzo poręczne w użyciu.

Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Pojazdy”.

KARABIN PLAZMOWY

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

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

KARABIN SNAJPERSKI

Patrz opis Zwiadowców na stronie 29.

KARABIN TERMICZNY

Karabin termiczny to przeciwpancerna broń o przerażających możliwościach, używana przez Mroczne Anioły między innymi w czasie szturmów na silnie umocnione pozycje przeciwnika i bunkry. Ten cud techniki powoduje submolekularny wybuch termiczny, topiący każdy rodzaj pancerza. Najskuteczniejszy na krótkich odległościach, karabin termiczny potrafi zamienić kamień, metal, czy ciało w stopioną szlakę lub pył.

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

CIEŻKI MIOTACZ OGNI

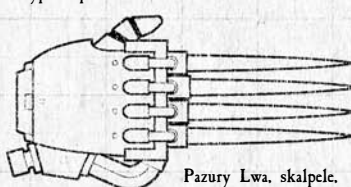
MK III: zbiornik z 12 porcjami Promethium



Płomienie rozgrzeszenia oczyszcza nas wszystkich.

SZPONY ENERGETYCZNE

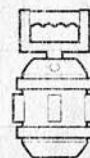
Typ „Szpon Anioła”



Pazury Lwa, skalpele, którymi usuniete będą grzechy Upadłych.

BOMBA TERMICZNA

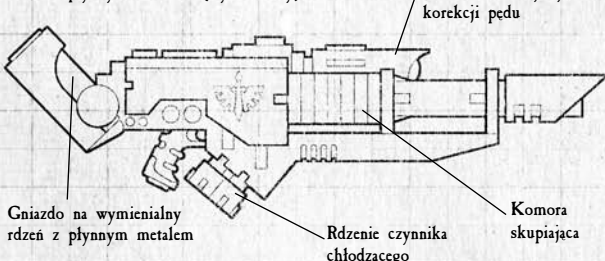
Pojemnik z silnie wybuchowym ładunkiem



Przeciwko wrogim pojazdom używajcie bomb termicznych.

DZIAŁO LASEROWE

MK VII: stabilizowane; plecak zawiera rdzeń z płynnym metalem (wymienialny)



Gniazdo na wymienialny rdzeń z płynnym metalem

Bezładnościowy system korekcji pędu

Rdzenie czynnika chłodzącego

Komora skupiająca

KUNSZTOWNA BROŃ

Astartes MK Va; zakonna relikwia



Magazynek bębnowy z 30-40 pociskami

Wojownik może się poszczycić takimi umiejętnościami, na jakie pozwala mu uzbrojenie.

KUNSTOWNE BRONIE

Kunstowne bronie to najlepsze egzemplarze danego typu oręża, owoc lat starannej pracy najrzeczniejszych rzemieślników Zakonu. Broń stworzona z takim poświęceniem i oddaniem pod każdym względem przewyższa standardowe wersje.

Kunstowna broń pozwala właścicielowi powtórzyć raz na turę jeden nieudany rzut na trafienie pochodzący od tego oręża.

MIECZ ŁAŃCUCHOWY LUB SZTURMOWE OSTRZE

Kosmiczni Marines używają kilku rodzajów broni do walki wręcz, poczynawszy od szturmowych ostrzy będących na wyposażeniu Zwiadowców, po miecze łańcuchowe dzierżone przez Szturmowych Marines. W rękach Kosmicznych Marines wszystkie są tak samo zabójcze.

Mieczy łańcuchowe i szturmowe ostrza są bronią do walki wręcz, opisanymi w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Faza Walki Wręcz”.

MIOTACZ OGNI

Miotacze ognia wyrzeliwują lotną substancję, 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

MŁOT ENERGETYCZNY

W momencie uderzenia w cel, młoty energetyczne uwalniają potężny wybuch energii. Jako ulubiony oręż Drużyn Terminatorów specjalizujących się w walce wręcz, młoty energetyczne używane są najczęściej w parze z tarczami energetycznymi. Jest to połączenie doskonałej ochrony z zabójczymi możliwościami ofensywnymi.

Młot energetyczny traktowany jest jak rękawica energetyczna, ale dodatkowo każdy zraniony, ale nie zabity model w następnej turze Walki Wręcz będzie musiał wykonać swoje ataki z Inicjatywą 1. Pojazdy trafione przez młot energetyczny, oprócz zwykłych efektów, podlegają automatycznie efektowi *załoga oszołomiona*.

PIŁORĘKAWICA

Patrz opis Terminatorów Skrzydła Śmierci na stronie 28.

PISTOLET BOLTOWY

Pistolety boltowe to mniejsza wersja bolterów, do której używa się takiej samej amunicji. Dzięki małemu rozmiarowi świetnie sprawdzają się jako osobista broń Kosmicznych Marines. Drużyny Szturmowe używają ich w połączeniu z mieczami łańcuchowymi.

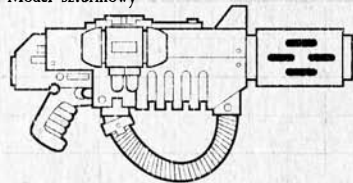
Zasięg Siła	PP	Typ
12"	4	5
		Pistolet

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.

KARABIN TERMICZNY

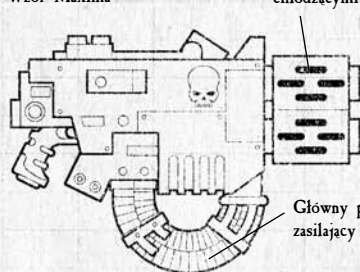
Model szturmowy



Furia karabinu termicznego jest posłańcem naszego słusznego gniewu.

DZIAŁO TERMICZNE

Wzór Maxima

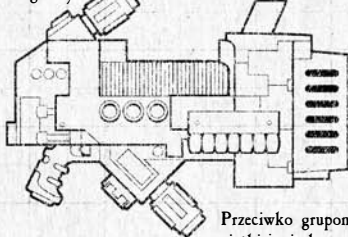


Oslona z otworami chłodzącymi

Główny przewód zasilający

DZIAŁO PLAZMOWE

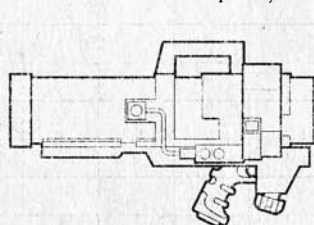
Typ M36, model z potrójnie redundowanym rdzeniem magnetycznym



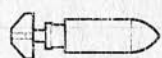
Przeciwno grupom ciężkiej piechoty i lekkim pojazdom używajcie dział plazmowych.

WYRZUTNIA RAKIET

Astartes MK V; model kompaktowy



Wyrzutni rakiety powinno się używać, kiedy nie wiadomo, jakich jednostek użyje przeciwnik.

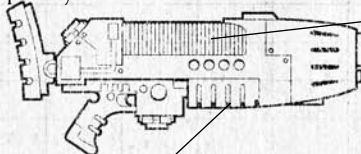


Rakietka odłamkowa

Rakietka przeciwpancerna (M40 Delta; specjalny typ głowicy)

KARABIN PLAZMOWY

Typ M38; dodatkowa podpora zabezpieczająca przed wyciekami



Uchwyt termoizolowany

Liniowy akcelerator magnetyczny

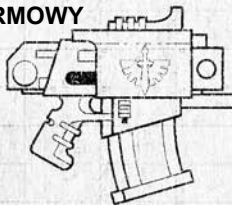
DOSTĘP: poziom Omega
UWIERZ: Szambelan Zikail
(Zatwierdzone przez Mistrza ++++++)

PISTOLET PLAZMOWY

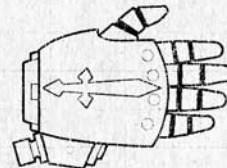
Broń osobista o pojedynczym rdzeniu



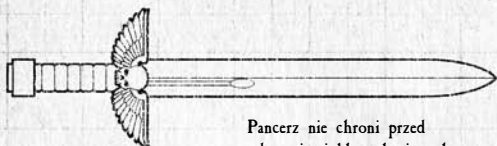
Nie oceniaj broni po jej rozmiarze.

BOLTER SZTURMOWYWzór Terminus Rex
Podwójny magazynek
łukowy (45-55
pocisków)„Sznuj rękę, która
jednym ciosem kładzie
przeciwnika.”**RĘKAWICA ENERGETYCZNA**

Model Astartes M40; MKIIa

Rękawica energetyczna unicestwia
niegodnych spojrzeń Imperatora,
wyciskając życie z ich plugawych ciał.**MIECZ ŁAŃCUCHOWY**

Typ „Szybka Sprawiedliwość”

Pancerz nie chroni przed
uderzeniami błogosławionych
narzędzi, będących w rękach
sprawiedliwych.**MŁOT
ENERGETYCZNY**

Zewnętrzne źródło zasilania

Potęgę młota energetycznego
wykorzystuj przeciwko wrogim
machinom bojowym.Tak, jak nasze ciała osłania admantyn,
tak dusze chroni lojalność.Tak, jak nasze boltery naładowane są śmiercią,
tak myśli zasila wiedza.Tak, jak nasze szeregi prą naprzód,
tak postępuje nasze poświęcenie.Bo czyż nie jesteśmy Kosmicznymi Marines,
wybrańcami Imperatora,
jego sługami aż do śmierci?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!		

RĘKAWICA ENERGETYCZNARękawica energetyczna to pancerna rękawica otoczona
niszczycielskim polem energetycznym. Zazwyczaj używana
jest w połączeniu z pancerzami Terminatorów, choć nie-
rzadko sięgają po nią także oficerowie i Sierżanci Weterani
w pancerzach szturmowych. To śmiertelny oręż, którym
powalić można najpotężniejszych przeciwników.Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku
Warhammera 40.000 w rozdziale „Faza Walki Wręcz”.**STRZELBA**

Patrz opis Zwiadowców na stronie 29.

SZPONY ENERGETYCZNESzpony energetyczne to pancerne rękawice, wyposażo-
ne w długie i tnące jak brzytwa ostrza otoczone polem
energetycznym. Używane najczęściej w parze, szpony
energetyczne z taką samą przerażającą skutecznością
przebijają się kolejno przez pancerz, ciało i kość.Szpony energetyczne anulują rzuty na Pancerz i pozwa-
lają na powtórzenie nieudanych rzutów na zranienie.
Model otrzyma dodatkowy atak w walce wręcz tylko, jeśli
będzie używał pary szponów energetycznych.**WYRZUTNIA RAKIET**Będąca standardową ciężką bronią Drużyn Taktycznych
Kosmicznych Marines, wyrzutnia rakiet może wystrze-
liwać pociski przeciwpancerne lub odłamkowe. Rakiety
odłamkowe mają za zadanie siać zniszczenie wśród lek-
kiej piechoty, natomiast rakiety przeciwpancerne mają
zwalczać cele silnie opancerzone. Z odpowiednim zapa-
sem amunicji obu typów, wyrzutnia rakiet jest najbardziej
wszechstronnym orężem Kosmicznych Marines.Przy każdym strzale właściciel musi zdecydować, które-
go rodzaju pocisków używa.**Przeciwpancerne**

Zasięg Siła	PP	Typ
48"	8	3
Ciężka 1		

Odlamkowe

Zasięg Siła	PP	Typ
48"	4	6
Ciężka 1, Obszarowa		

WYRZUTNIA RAKIET „CYCLONE”

Patrz opis Terminatorów Skrzydła Śmierci na stronie 28.

PANCERZE

KUNSZTOWNY PANCERZ

Patrz opis Zbrojmistra na stronie 31 i/lub Azraela na stronie 46.

PANCERZ SZTURMOWY

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

Modele w pancerzu szturmowym posiadają Ochronę od Pancerza 3+.

PANCERZ TERMINATORA

Pancerz Terminatora, znany także jako taktyczny pancerz „Drednot”, zapewnia najlepszą ochronę osobistą, jaką może posiadać Kosmiczny Marine. Został zaprojektowany do walk na pokładach kosmicznych wraków i w innych obiektach, w których ruch jest poważnie ograniczony. Ceramitowe płyty mogą zatrzymać niemal każdy konwencjonalny atak, z kolei Crux Terminatus, umieszczony na ramieniu każdego Terminatora, zapewnia ochronę przed uzbrojeniem o mocy broni energetycznych czy nawet termicznych. Mówi się też, że pancerza Terminatora nie zniszczą nawet tytaniczne energie rdzenia generatora plazmowego i że w początkowym zamyśle takie było jego główne zastosowanie.

Dzięki potężnemu egzoszkieletowi i wbudowanym źródłom zasilania, 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 Terminatorzy nie mogą ścigać lżej opancerzonych przeciwników. Terminatorzy nie mogą wykonywać Szarży Wtórnej.

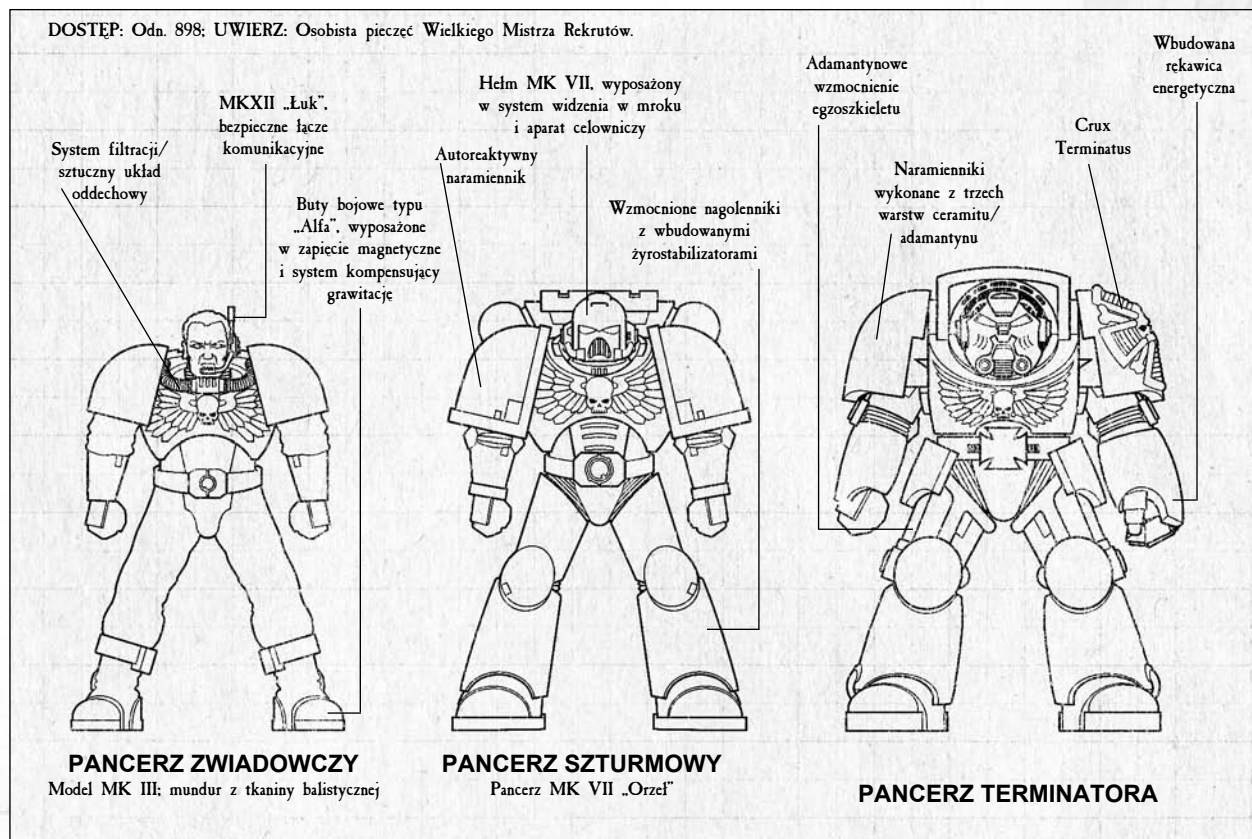
Model w pancerzu Terminatora posiada Ochronę od Pancerza 2+ i Specjalną Ochronę 5+.

Wszystkie modele w pancerzach Terminatorów mogą się teleportować 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.

Model w pancerzu Terminatora może używać jedynie broni z listy (chyba, że wyraźnie będzie napisane co innego): pojedyncze szpony energetyczne lub para szponów energetycznych, młot energetyczny, rękawica energetyczna, broń energetyczna, tarcza energetyczna, bronie podczepiane, bolter szturmowy, kunsztowna broń, wyrzutnia „Cyclone”, działko szturmowe, ciężki miotacz ognia.

PANCERZ ZWIADOWCZY

Patrz opis Zwiadowców na stronie 29.



POZOSTAŁY EKWIPUNEK

CHORĄGIEW KOMPANII

Patrz opis Drużyny Dowodzenia na stronie 25.

KAPTUR PSIONICZNY

Patrz opis Kronikarza Mrocnych Aniołów na stronie 38.

MOTOCYKL KOSMICZNYCH MARINES

Motocykle Kosmicznych Marines 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 Kosmicznych Marines podlegają zasadom motorów, znajdującym się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000. Motocykl Kosmicznych Marines uzbrojony jest w sprzężony bolter.

NARTHECIUM/REDUCTOR

Patrz opis Drużyny Dowodzenia na stronie 25.

PLECAK RAKIETOWY

Wyposażeni w plecaki raketowe żołnierze mogą wykonywać bardzo długie skoki, a nawet latać na krótkich dystansach. Potężne silniki raketowe pozwalają na niezwykle sprawne przemieszczanie się ponad przeszkodami i szybkie związanie przeciwnika walką wręcz.

Modele wyposażone w plecaki raketowe należą do piechoty latającej, opisanej w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000. Dodatkowo, Kosmiczni Marines wyposażeni w te plecaki mogą zostać zrzućeni z nisko przelatującego promu szturmowego „Thunderhawk”. W grze oznacza to, że mogą być trzymeni w Rezerwach i przybyć na pole bitwy zgodnie z zasadą Desant (patrz rozdział „Zasady specjalne misji” w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000), ale tylko, jeśli rozgrywana misja na to pozwala.

PUKLERZ ENERGETYCZNY

Puklerz energetyczny to lżejsza, przytwierdzana do ramienia wersja tarczy energetycznej. Dzięki niemu użytkownik ma wolną dłoń, w której może trzymać pistolet

lub inną broń, co osłabia nieco jego ochronę, ale czyni go bardziej wszechstronnym.

Puklerz energetyczny zapewnia w walce wręcz Specjalną Ochronę 5+.

ROSARIUS

Patrz opis Kapelana i Kapelana Śledczego na stronie 37.

SERWORAMIE

Patrz opis Zbrojmistrza na stronie 31.

SERWOUPRZĄŻ

Patrz opis Zbrojmistrza na stronie 31.

TARCZA ENERGETYCZNA

Jest to solidna tarcza z wbudowanym generatorem pola siłowego. Pole jest zbyt słabe, aby było skuteczne przeciwko strzałom, jest jednak bardzo użyteczne w bezpośrednim starciu, ponieważ może powstrzymać niemal każdy cios, nawet ten wyprowadzony bronią energetyczną. Tarcza energetyczna początkowo wykorzystywana była jako dodatkowa ochrona dla Terminatorów walczących na kosmicznych wrakach, obecnie znajduje się na podstawowym wyposażeniu wielu Zakonów.

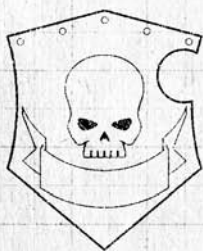
Model wyposażony w tarczę energetyczną otrzymuje w walce wręcz Specjalną Ochronę 4+, która może zostać użyta zamiast zwykłej Ochrony od Pancerza. Nie można jej łączyć z Ochronami, które dają Rosarius i Żelazna Aureola. Model wyposażony w tarczę energetyczną nie otrzymuje dodatkowego Ataku za posiadanie dwóch jednorodnych broni do walki wręcz.

TRANSPONDER TELEPORTACYJNY

Patrz opis Kruczego Skrzydła na stronie 27.

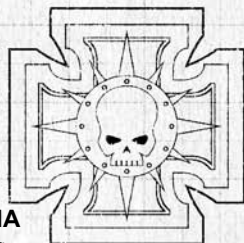
ŻELAZNA AUREOLA

Patrz opis Mistrza Kompanii Mrocnych Aniołów na stronie 36.



PUKLERZ ENERGETYCZNY

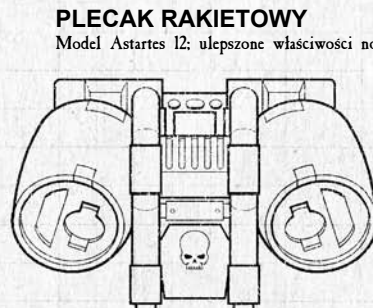
Model limitowany; wzór „Wybawienie”
Wbudowany generator pola



TARCZA ENERGETYCZNA

Model dla Terminatorów;
generator MKII:

To nasze tarcze
wiary w Lwa.
Nie ugną się
przed ciosami
heretyków.



PLECAK RAKIETOWY

Model Astartes I2; ulepszone właściwości nośne

DODATKOWE WYPOSAŻENIE POJAZDÓW

BOLTER SZTURMOWY NA OBROTNICY

Boltery szturmowe na obrotnicy montowane są na pojazdach Kosmicznych Marines w celu zapewnienia dodatkowej siły ognia.

Traktuje się je jako dodatkową broń defensywną o zestawie cech takim, jak dla boltera szturmowego. Szczegóły znajdują się w opisie boltera szturmowego.

DODATKOWY PANCERZ

Niektóre załogi Mrocznych Aniołów 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 „DEMOLISHER”

Patrz opis działka szturmowego „Vindicator” na stronie 33.

LEMIESZ

Lemiesze to plugi, 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”.

RAKIETA PRZECIWPANCERNA

Jest to powszechny system uzbrojenia jednorazowego użytku, dający pojazdom takim jak „Rhino” oręż w walce z pancernymi pojazdami przeciwnika. Rakietę przeciwpancerną traktowana jest jak pocisk przeciwpancerny z nieograniczonym zasięgiem, ale może być użyta tylko raz na bitwę. Wyrzeliwana jest z Umiejętnościami Strzeleckimi 4. Traktuje się ją jako dodatkową broń główną.

SYSTEM RAKIETOWY „WHIRLWIND”

Patrz opis samobieżnej wyrzutni raketowej „Whirlwind” na stronie 33.

SZPERACZ

Szperacze montowane są na pojazdach Mrocznych

Aniołów, aby ich wrogowie nie mogli umknąć pod osłoną ciemności.

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 WIELOPROWADNICOWA „TYPHOON”

Patrz opis Kruczego Skrzydła na stronie 27.

WYRZUTNIE GRANATÓW DYMNYCH

Wyrzutnie granatów dymnych używa się do chwilowego ukrycia obiektu za zasłoną dymną, zwłaszcza, gdy porusza się on w terenie otwartym.

Pojazd wyposażony w wyrzutnie granatów dymnych może je odpalić raz na grę, zaraz po zakończeniu ruchu (niezależnie od tego, jaką przebył odległość). Wokół pojazdu umieść kawałki waty lub inny znacznik, który będzie symbolizował zasłonę dymną. Pojazd nie może strzelać w turze, w której wystrzelił granaty dymne. W następnej fazie Strzelania przeciwnika każde trafienie z efektem penetracja, które go osiągnie, zamienia się na rykoszet. Po zakończeniu tury przeciwnika zasłona dymna rozprasza się i przestaje działać. Pojazd może użyć granatów dymnych nawet, jeśli jest pod działaniem efektów *załoga ogłuszona* lub *załoga oszołomiona*.

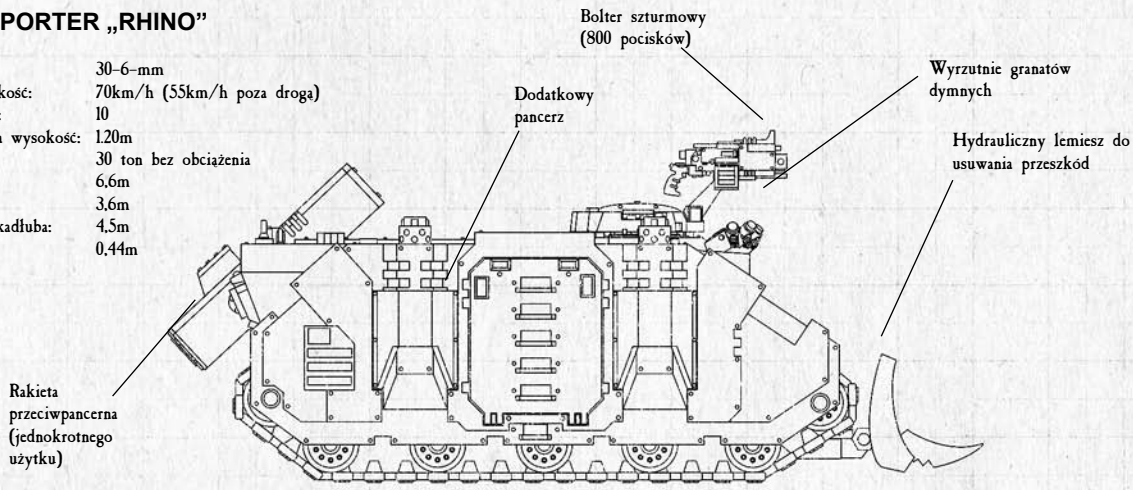
WYRZUTNIE GRANATÓW ODŁAMKOWYCH

Patrz opis transportera szturmowego „Land Raider Crusader” na stronie 35.

TRANSPORTER „RHINO”

Wzór VIIa

Pancerz:	30–6–mm
Maks. prędkość:	70km/h (55km/h poza drogą)
Pasażerowie:	10
Pokonywana wysokość:	120m
Waga:	30 ton bez obciążenia
Długość:	6,6m
Wysokość:	3,6m
Szerokość kadłuba:	4,5m
Prześwit:	0,44m





ARMIA MROCZNYCH ANIOŁÓW

Malowanie Mrocznych Aniołów oparte jest o charakterystyczny schemat bazujący na ciemnozielonym kolorze, widocznym na większości jednostek Zakonu. Specjalistyczne formacje posiadają jednak własne barwy, począwszy od kościanej bieli Skrzydła Śmierci, a skończywszy na smolistej czerni Kruczego Skrzydła. W tym rozdziale przedstawiamy, jak pomalować bohaterów, drużyny oraz pojazdy. Prezentujemy również schematy kolorystyczne Zakonów Sukcesorów Mrocznych Aniołów.



1. Mistrz Kompanii nosi ciemnozielone barwy, charakterystyczne dla swojego Zakonu, przyozdobione osobistą heraldyką oraz dodatkowymi symbolami, które informują o sprawowanej przez niego funkcji.

2. Pancerze tej Drużyny Taktycznej Mrocznych Aniołów zostały utrzymane w barwach przypisanych drużynom z Kompanii od 3. do 9. Dodatkowe oznaczenia na naramienniku oraz na kolanie wskazują, iż mamy do czynienia z drugą drużyną (Taktyczną) 5. Kompanii.

3. Pancerze piechoty i pojazdów Kruczego Skrzydła są w kolorze smolistej czerni, co pokazano na przykładzie tego szwadronu szturmowego. Krucze Skrzydło posiada własny symbol, wyeksponowany na naramiennikach i pojazdach.

4. Drużyny Terminatorów Skrzydła Śmierci przywdziewają pancerze w kolorze kościanej bieli, przyozdobione symbolem kompanii, a także innymi symbolami jak pióra czy krzyże.

5. Pojazdy Mrocznych Aniołów pomalowane są na ten sam ciemnozielony kolor, co pancerze kompanii bojowych, chyba, że należą do Skrzydła Śmierci. Maszyny wchodzące w skład kompanii mają wymalowane numery, w przeciwieństwie do tych, dobranych spoza kompanii.

6. Dreadnoty Kompanii od 3. do 9. są w kolorze ciemnozielonym, tak jak Drużyny Taktyczne.

OZNACZENIA ZAKONU

Kolorem Mrocznych Aniołów jest ciemna zieleń. Na lewym naramienniku Mroczne Anioły noszą godło Zakonu, a na prawym symbol oddziału. Godło Zakonu jest białe na zielonym tle, natomiast symbole oddziałów to czerwone znaki na zielonym tle, uzupełnione białym numerem drużyny.



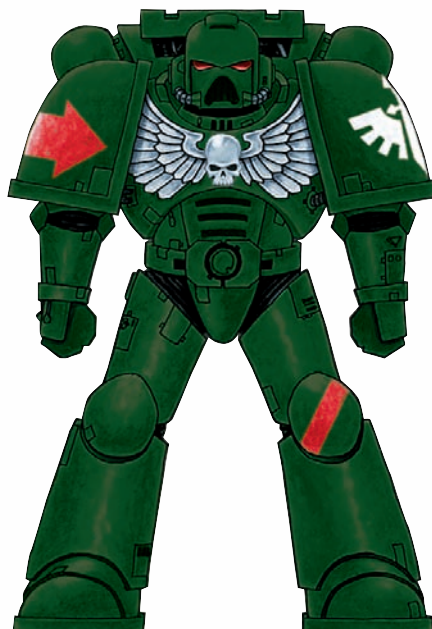
Kosmiczny Marine z Mrocznych Aniołów



Godło Zakonu Mrocznych Aniołów



Oznaczenia trzeciej Drużyny Taktycznej



SYMBOLE DRUŻYN



Drużyny Taktyczne



Drużyny Szturmowe



Drużyny Ciężkiego Wsparcia

SYMBOLE KOMPANII

Każda Kompania od 3. do 9. posiada unikalny symbol, wyróżniający ją na polu bitwy. Eksponuje się go na lewym nakolanniku pancerza szturmowego Kosmicznego Marinesa, a także na sztandarach i pojazdach należących do kompanii.



3. Kompania



4. Kompania



5. Kompania



6. Kompania



7. Kompania



8. Kompania



9. Kompania

CHORĄGWIE KOMPANII

Każda kompania posiada własną, niepowtarzalną chorągiew. Czasami Sierżanci mocują do pancerza uproszczoną wersję tej chorągwi, dodatkowo uzupełnioną numerem drużyny.



Chorągiew Kompanii Skrzydła Śmierci



Chorągiew Zakonu Mrocznych Aniołów



Święta Chorągiew – Chorągiew Odwagi



Święta Chorągiew – Chorągiew Zniszczenia

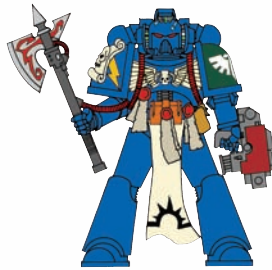


Święta Chorągiew – Chorągiew Pomsty



SZATY MROCZNYCH ANIOŁÓW

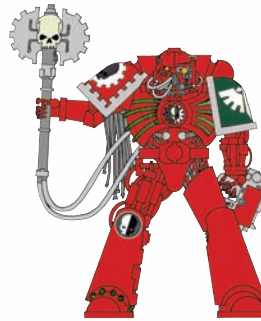
Od czasu do czasu, Mroczne Anioły nakładają na swoje pancerze długie szaty w kolorze kościanej bieli. Mówią one o stopniu, roli lub pozycji w zagmatwanej strukturze Zakonu, co oznacza, że najczęściej będą w nie odziani Weterani Kompanii, Sierżanci Weterani oraz wyżsi rangą oficerowie.



KRONIKARZ. Kronikarze noszą niebieskie pancerze, ozdobione takimi detalami jak, na przykład, naramiennik w kolorach Zakonu.



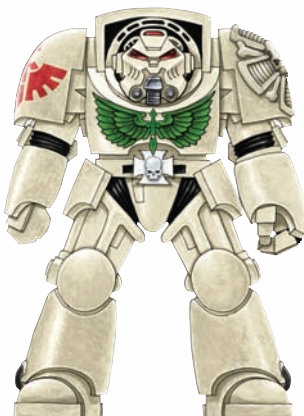
KAPELAN. Kapelani oraz Kapelani Śledczy noszą czarne niczym smoła pancerze oraz białe hełmy w kształcie czaszki.



ZBROJMISTRZ. Pancerze Zbrojistrzów są czerwone i pokryte ikonami Zakonu oraz Adeptus Mechanicus.



KONSYLIARZ. Pancerz, a czasami jedynie hełm Konsyliarza utrzymany jest w odcieniu najczystszej bieli. Na jednym z naramienników widnieje godło Zakonu.



Symbol Kompanii Skrzydła Śmierci



Crux Terminatus



Oznaczenia naramienne trzeciego szwadronu



Symbol Kompanii Krucze Skrzydła

SKRZYDŁO ŚMIERCI

W przeciwieństwie do ciemnej zieleni Zakonu, kolorem Skrzydła Śmierci jest kościana biel. Ponadto Terminatorzy Skrzydła Śmierci nie używają symbolu Zakonu, gdyż ich prawe naramienniki ozdobione są symbolem przedstawiającym złamany czerwony miecz na białym tle. Na lewym naramienniku, tak jak w przypadku Terminatorów innych Zakonów Kosmicznych Marines, znajduje się Crux Terminatus.

KRUCZE SKRZYDŁO

Podobnie jak Skrzydło Śmierci, Krucze Skrzydło posiada własny schemat kolorystyczny. Pancerze piechoty i pojazdów 2. Kompanii pomalowane są złowieszczą, smolistą czernią. Symbolem Kruczego Skrzydła, noszonym zazwyczaj na lewym naramienniku, jest biała, skrzydlata pięść trzymająca miecz, umieszczona na czarnym tle. Na prawym naramienniku mogą się znaleźć numery szwadronów, podobne do tych, którymi oznacza się inne drużyny.

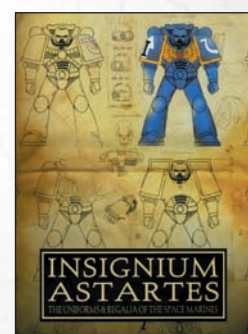
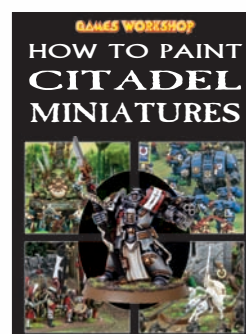
Więcej technik malarskich i pomysłów związanych z malowaniem figurek znajdziesz w książkach:

„How to Paint Space Marines”

„How to Paint Citadel Miniatures”

„Insignium Astartes”

(opublikowane przez „The Black Library”)



BOHATEROWIE ZAKONU



Azrael,
Najwyższy Mistrz



Powiernik Helmu Azraela
– jeden z Czuwających
w Mroku



Mistrz Kompanii
z podczepianym
karabinem plazmowym



Mistrz Kompanii
z mieczem energetycznym



Mistrz Kompanii prowadzi do boju Drużynę Dowodzenia, w której skład wchodzi: Chorąży, Konsyliarz oraz Czempion Kompanii.



Kapelan z Crozius Arcanum i pistoletem plazmowym



Kapelan z Crozius Arcanum i pistoletem boltowym



Kapelan z Crozius Arcanum i rękawicą energetyczną



Kapelan Śledczy w pancerzu Terminatora z bolterem szturmowym oraz Crozius Arcanum



Kronikarz w pancerzu Terminatora z bronią psioniczną



Ezekiel, Wielki Mistrz Kronikarzy



Kronikarz z bronią psioniczną



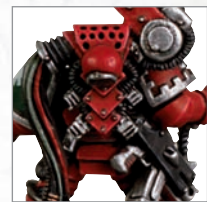
Kronikarz z bronią psioniczną i pistoletem boltowym



Serwitor z ciężkim bolterem



Serwitor z serworamieniem



Zbrojmistrz z serwoprężą



Serwitor z serworamieniem



Serwitor z działem termicznym



Zbrojmistrz z serworamieniem

WOJOWNICY ZAKONU



Sierżant Weteran
z pistoletem boltowym
oraz mieczem łańcuchowym



Kosmiczny Marine
z bolterem



Kosmiczny Marine
z bolterem



Kosmiczny Marine
z wyrzutnią rakiet



Kosmiczny Marine
z karabinem termicznym



Weteran Kompanii
z puklerzem energetycznym
oraz pistoletem plazmowym



Weteran Kompanii
z mieczem energetycznym
oraz pistoletem boltowym



Weteran Kompanii
z bolterem



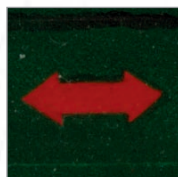
Weteran Kompanii
z karabinem plazmowym



Weteran Kompanii z bolterem
szturmowym oraz tarczą
energetyczną. Do tej prostej
konwersji użyto boltera
szturmowego z pudełka
zawierającego Dowódcę
Kosmicznych Marines



Symbol 5. Kompanii



Przydział do Drużyny
Taktycznej



Godło Zakonu



Przedział dla załogi oraz
półka na broń i pulpit
taktyczny



Transporter „Rhino” Mrocznych Aniołów



Marine Drużyny Ciężkiego Wsparcia z ciężkim bolterem



Marine Drużyny Ciężkiego Wsparcia z działem plazmowym



Sierżant Weteran Drużyny Ciężkiego Wsparcia z pistoletem plazmowym oraz rękawicą energetyczną



Marine Drużyny Ciężkiego Wsparcia z działem laserowym



Sierżant Szturmowych Marines z pistoletem plazmowym



Szturmowi Marines z pistoletami bolterowymi oraz mieczami łańcuchowymi



Transporter „Razorback” może być wyposażony w sprzężony ciężki bolter zamiast działa laserowego.

Drużyna Operacyjna wspierana przez przypisany do niej transporter „Razorback”.

ZWIADOWCY



Zwiadowca z karabinem snajperskim



Zwiadowca z karabinem snajperskim



Zwiadowca z pistoletem boltowym oraz ostrzem szturmowym



Zwiadowca z bolterem



Zwiadowcy wspierający Drużynę Operacyjną Mrocznych Aniołów.



Zwiadowca z wyrzutnią rakiet



Zwiadowca z pistoletem boltowym oraz mieczem łańcuchowym



Zwiadowca z bolterem



Zwiadowca ze strzelbą



Zwiadowca z bolterem



Zwiadowca z ciężkim bolterem

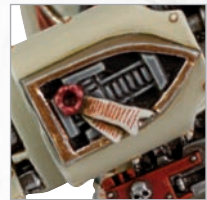
SKRZYDŁO ŚMIERCI



Kapitan Terminatorów



Czcigodny Dreadnot



Jako że Czcigodne Dreadnoty są członkami Skrzydła Śmierci, ich pancerze są koloru kościanej bieli.



Terminator Skrzydła Śmierci z parą szponów energetycznych oraz wyrzutnią rakiet „Cyclone”



Terminator Konsyliarz Skrzydła Śmierci. Do tej konwersji użyto części Konsyliarza, które można znaleźć w pudełku zawierającym Drużynę Dowodzenia Kosmicznych Marines.



Terminator Skrzydła Śmierci z działkiem szturmowym oraz rękawicą energetyczną



Terminator Skrzydła Śmierci z ciężkim miotaczem ognia oraz rękawicą energetyczną



Terminator Skrzydła Śmierci z młotem energetycznym oraz tarczą energetyczną



Sierżant Terminator Skrzydła Śmierci z bolterem szturmowym oraz mieczem energetycznym

KRUCZE SKRZYDŁO



Sierżant Weteran Kruczego Skrzydła



Motocyklista Kruczego Skrzydła



Motocyklista Kruczego Skrzydła



Motocykl Wsparcia Kruczego Skrzydła
z działem termicznym



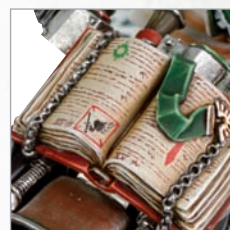
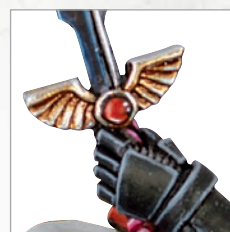
Ścigacz Kruczego Skrzydła
z godłem Zakonu, symbolem
Kompanii oraz numerem szwadronu



Ścigacz „Typhoon”
Kruczego Skrzydła



Ścigacz „Tornado”
Kruczego Skrzydła
z działkiem szturmowym



Sammael, Mistrz Kruczego Skrzydła, na motorze antygravitacyjnym.

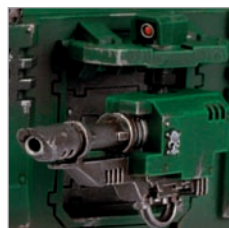


Mistrz Kruczego Skrzydła, jadąc w Ścigaczu, prowadzi do boju Szwadron Szturmowy Kruczego Skrzydła.

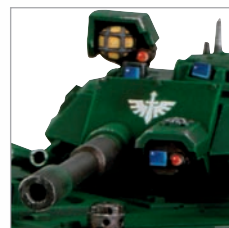
PANCERNE WSPARCIE



Czołg „Predator Annihilator”
z ciężkimi bolterami
zamontowanymi w sponsonach



Sponson z działem
laserowym



Czołg „Predator Destructor”
z działem automatycznym



Samobieżna wyrzutnia
raketowa „Whirlwind”
z raketami „Vengeance”



System rakietowy
„Whirlwind” z raketami
zapalającymi „Castellan”



Działo szturmowe „Vindicator”.
Ten zestaw wykonany z żywicy można
zakupić w firmie Forge World.



Drednot z działem szturmowym oraz wyrzutnią rakiet



Broń Drednota do walki
wręcz



Sprężone działo
laserowe

Transporter szturmowy „Land Raider”, ozdobiony ikonografią Mrocznych Aniołów. Wyposażony jest w sprzężone działa laserowe, sprzężony ciężki bolter oraz bolter szturmowy na obrotnicy.



Transporter szturmowy „Land Raider”



Prowadzeni do boju przez Kapelana Śledczego, Terminatorzy Skrzydła Śmierci szarżują z transportera szturmowego „Land Raider Cru sader”. Te bogato zdobione drzwi i włązy są częściami wykonanymi z żywicy przez firmę Forge World.



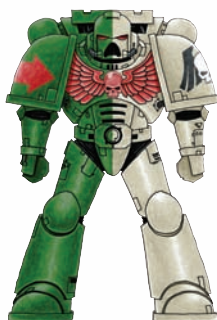


ZAKONY SUKCESORÓW

Zakony Sukcesorów Mrocznych Aniołów, opisane obok, posiadają własną ikonografię.



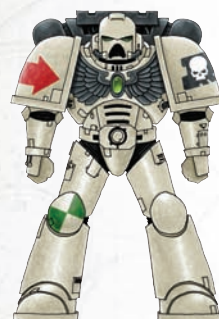
Anioły Zemsty



Anioły Odkupienia



Adepci Calibanu



Anioły Rozgrzeszenia



Strażnicy Przymierza



Konsekratorzy



W tym miejscu pokazane są różne modele Kosmicznych Marines w kolorach Zakonów Sukcesorów. Możesz też wymyślić swój Nierozgrzeszony Zakon z własnym schematem kolorystycznym i oznaczeniami. Pamiętaj tylko, że Sukcesorzy Mrocznych Aniołów wybierają zazwyczaj ponure barwy.



Weteran Kompanii Aniołów Rozgrzeszenia



Terminator 1. Kompanii Adeptów Calibanu



Weteran Kompanii Strażników Przymierza



Motocyklista 2. Kompanii Strażników Przymierza



Mistrz Kompanii Konsekratorów

ZAKONY SUKCESORÓW

Nieliczne ocalałe z tamtych czasów kroniki powiadają, że gdy po Herezji Horusa Legiony Kosmicznych Marines zostały rozbite na Zakony, Legion Mrocznych Aniołów dał początek co najmniej trzem nowym Zakonom. Były to: Anioły Rozgrzeszenia, Anioły Zemsty i Anioły Odkupienia. Wszystko wskazuje jednak na to, że tak zwanych „Sukcesorów” jest więcej, niż zapisano w księgach i wszyscy istnieją po dziś dzień. Zakony te nazywają siebie Nierozgrzeszonymi i dążą ku swym własnym, niejasnym dla postronnych celom, wiecznie usiłując odpokutować starożytny grzech Mrocznych Aniołów.

Wszystkie Nierozgrzeszone Zakony zorganizowane są bardzo podobnie do Mrocznych Aniołów. Każdy z nich ma swój Wewnętrzny Krąg, a także formacje podobne do Kompanii Skrzydła Śmierci i Kompanii Kruczego Skrzydła, choć nie noszą one tych samych nazw. Niektóre Zakony stosują w tych jednostkach specjalne oznaczenia i mundury, inne nie.

Zakony Nierozgrzeszone koordynują między sobą działania zgodnie ze swą tajemną misją, a ich Najwyżsi Mistrzowie nierzadko spotykają się na Skale.

LEGION	PATRIARCHA	PLANETA	ZAKONY DRUGIEGO UTWORZENIA
Mroczne Anioły	Lion El' Jonson	[Caliban]	Anioły Rozgrzeszenia, Anioły Odkupienia, Anioły Zemsty
Dzieci Imperatora	Fulgrim	[Chemos]	Ekskomunikowani zdrajcy
Żelazni Wojownicy	Perturabo	[Olympia]	Ekskomunikowani zdrajcy
Białe Szramy	Jaghatai Khan	Mundus Planus	Rabusie, Piekelnicy, Niszczyciele, Władcy Burz
Kosmiczne Wilki	Leman Russ	Fenris	Wilczy Bracia
Imperialne Pięści	Rogal Dorn	Terra	Czarni Templariusze, Purpurowe Pięści
Władcy Nocy	Konrad Curze	[Nostramo]	Ekskomunikowani zdrajcy
Krwawe Anioły	Sanguinius	Baal	Anioły Encarmine, Sangwinowe Anioły, Cynobrowe Anioły, Krwio pijcy, Rozrywacze Ciał
Żelazne Dłonie	Ferrus Manus	Medusa	Czerwone Szpony, Mosiężne Pazury
Pożeracze Światów	Angron	Brak danych	Ekskomunikowani zdrajcy
Ultramarines	Roboute Guilliman	Macragge	Novamarines, Protoplaści Ulixis, Biali Konsule, Czarni Konsule, Oswobodziciele, Założyciele, Pretorianie Orfeusza, Zakon Genezis
Gwardia Śmierci	Mortarion	[Barbarus]	Ekskomunikowani zdrajcy
Tysiąc Synów	Magnus Czerwony	[Prospero]	Ekskomunikowani zdrajcy
Księżycowe Wilki	Horus	[Cthonia]	Ekskomunikowani zdrajcy
Niosący Słowo	Lorgar	[Colchis]	Ekskomunikowani zdrajcy
Salamandry	Vulkan	Nocturne	Brak danych
Krucza Gwardia	Corax	Deliverance	Czarna Gwardia, Wojownicy Pogardy, Haplozy
Legion Alfa	Alpharius	Brak danych	Ekskomunikowani zdrajcy

LEGION: Nazwa Legionu w czasie Utworzenia.

PATRIARCHA: Patriarcha, od którego pochodzi genozjarno Legionu.

PLANETA: Główna siedziba Legionu. Nazwy w nawiasach oznaczają zniszczone planety.

ZAKONY DRUGIEGO UTWORZENIA – Nazwy Zakonów zapisane w Apokryfach Davio [M.33].

EKSKOMUNIKOWANI ZDRAJCY – Jak podaje Grimoire Hereticus, te Legiony zdradziły w czasie Wielkiej Herezji [M.35]

Z nieznanых powodów, Mroczne Anioły i ich sukcesorzy z Drugiego Utworzenia określają się mianem Nierozgrzeszonych.

Źródło: Mythos Angelica Mortis (M.36)

Wszystkie dane usunięte z archiwum
Nieznane pochodzenie

„Kosmiczne Wilki akceptują genetyczne odstępstwa [np. nadnaturalny przyrost kłów] oraz charakteryzują się niekonwencjonalną taktyką i organizacją.”

Źródło: osobisty komentarz inkwizytora Horsta (M.37)

Krwawe Anioły i ich sukcesorzy dopuszczają się nietypowych i niegodnych praktyk replikacji genów, które doprowadziły do uszkodzenia ich genozjarna. Pogłoski o „Czerwonym Pragnieniu” i „Czarnym Szale” nadal są żywe, pomimo śledztw przeprowadzonych przy różnych okazjach.

Źródło: raport autoryzowany – inkwizytor Damne (M.34)

Wszystkie dane usunięte z archiwum
Nieznane pochodzenie

Oto nazwy sukcesorów Legionu Ultramarines (Apokryfy Davio), z kolei Apokryfy Skaros głoszą że Zakonów Drugiego Utworzenia było 23, jednak nie podają ich nazw.

Źródło: skryba Atreax (M.41)

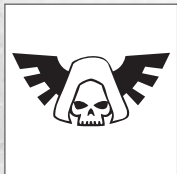
3/5 aktualnie istniejących Zakonów posiada materiał genetyczny Ultramarines. Synowie Guillimana władają dużym imperium na południowym-wschodzie galaktyki, to jedna z najpotężniejszych instytucji we Wschodniej Rubieży.

Źródło: Liber Astartes (M.35)

Księżycowe Wilki zostały przemianowane na Synów Horusa (c.125.M30), którzy po śmierci Horusa przyjęli miano Czarnego Legionu.

Źródło: Grimoire Hereticus (M.35)

ANIOŁY ZEMSTY



Anioły Zemsty bardziej od pozostałych Zakonów Nierozgrzeszonych unikają sławy i rozgłosu, koncentrując się tylko i wyłącznie na swych obowiązkach; z tego też powodu ich czyny są najmniej znane.

Wszystkie kompanie Aniołów Zemsty noszą czarne pancerze. Jest to powrót do wzorca ekwipunku noszonego ongiś przez członków Legionu Mrocznych Aniołów. Anioły Zemsty ucieleśniają jeden szczególnie aspekt charakteru Mrocznych Aniołów - oddanie sprawie graniczące z czystym fanatyzmem. Zakon ten jest nieraz w stanie zaangażować się w bitwę, w której inne wojska nie miałyby najmniejszych szans i wyjść z niej z ogromnymi stratami, lecz zwycięsko.

Anioły Zemsty znane są z niezachwianej nienawiści do wszystkich wrogów Imperium. Nigdy nie ustają w wysiłkach poszukiwania i mordowania obcych, zdrajców oraz sług Chaosu.

Wiadomo powszechnie, że Anioły Zemsty nie raz i nie dwa poniosły gigantyczne straty, ponieważ absolutnie nie są w stanie przyjąć do wiadomości, że jakkolwiek wróg może im dorównać. Podejrzewa się, że przyszłość Zakonu nieraz wisiła już na włosku. Po Oblężeniu San Apolis straty Aniołów Zemsty były tak wielkie, że Zakon musiał poświęcić niemal całe stulecie na uzupełnianie szeregów i zapasów genoziarra, nim ponownie stanął do bitwy.

OBRÓŃCY PRZYMIERZA



Obróńcy Przymierza to Nierozgrzeszony Zakon, który wybrał sobie na dom planetę bliską zachodniej rubieży Imperium. Zakon ten po wielokroć walczył w marszach Segmentum Pacificus oraz przewodził kilku krucjatom na teren Gwiazd Pogranicza. Obróńcy

Przymierza zyskali szczególne uznanie i zaszczyty za swe czyny podczas Inwazji Lelithów, gdy uratowali cały podsektor przed wyjątkowo brutalną okupacją obcych.

Zakon ten znany jest z wyjątkowo klasztorного charakteru, a jego członkowie uważają się za mnichów-wojowników. Równie mocno przykładają się do uczonych ksiąg, jak do sztuk walki i niestrudzenie studiują nauki Imperatora oraz swego Patriarchy. Ich chorągwie, pancerze i pojazdy pokryte są odręcznymi, bogato zdobionymi tekstami, zaczerpniętymi ze stronic „Codex Astartes”, „Requiem Angelis” i wielu innych ksiąg, które Kosmiczni Marines uważają za święte. Forteca-Klasztor Zakonu ma kształt olbrzymiej katedry, której iglica przebija się przez chmury wiszące nad Mortikah VII, światem zamieszkiwanym przez Obróńców.

ADEPCI CALIBANU



Powstanie Zakonu Adeptów Calibanu spowija tajemnica, towarzyszą mu też liczne kontrowersje. Sądzi się, że w końcu 37. tysiąclecia Anaziel, Mistrz Zakonu Mrocznych Aniołów, zażądał od Najwyższych Lordów Terry utworzenia nowego Zakonu. Wynikło z tego wiele sporów oraz dyskusji, gdyż nie zdarzyło się jeszcze, by Mistrz Zakonu wystąpił z tego rodzaju żądaniem. Choć Mroczne Anioły nie podały wyraźnego powodu, prośbę w końcu spełniono i powstał Adept Calibanu.



Uważa się powszechnie, że Anaziel zabiegał o stworzenie Adeptów w bardzo konkretnym, ale okrytym tajemnicą celu. Inni Nierozgrzeszeni szepczą między sobą, jakoby miało nim być schwytanie renegata imieniem Cypher, prawdę znając jednak tylko członkowie Wewnętrznej Kręgi Adeptów Calibanu. Adeptci są niezwykle mobilnym Zakonem. Ich flota-forteca pojawia się czasem podczas konfliktów na terenie Imperium, a czasem daleko poza jego granicami. Spekuluje się, że wiele z tych konfliktów zostało wywołanych działalnością lub obecnością Cyphera i że Adeptci Calibanu nauczyli się wykrywać nawet najsubtelniejsze oznaki Upadłych.

Genoziarro Adeptów w dniu ich Utworzenia spełniało najwyższe z ówczesnych wymagań Mrocznych Aniołów i zostało zbadane nawet dokładniej, niż wymagają tego standardy Adeptus Terra. Po dziś dzień, czyistość genoziarra Zakonu jest nieustannie sprawdzana w poszukiwaniu najdrobniejszego śladu zepsucia lub degradacji, a sam Zakon ma najwyższe wymagania wobec potencjalnych kandydatów spośród wszystkich Nierozgrzeszonych. Wojownicy należący do Adeptów Calibanu są niezwykle cnotliwi i szlachetni oraz całkowicie niewzruszeni w wypełnianiu swych świętych obowiązków. We flocie Zakonu znajdują się ogromne relikwiarze, wzniesione na cześć wojowników i ich przodków, a w każdej Kompanii jest kilku Powierników Relikwii, którzy w bitwie niosą ze sobą te artefakty, by natchnąć braci wojowników męstwem. Najświętszą z tych relikwii jest Lionus Censum, olbrzymi zwój, na którym zapisane są imiona i czyny braci wojowników, którzy najmężniej przysłużyli się Zakonowi.

KONSEKRATORZY



Konsekраторzy są Zakonem niemal całkowicie nieobecnym w historii Imperium. Większość ich czynów nie jest udokumentowana, a w żadnym z archiwów sprzed trzeciego wieku czterdziestego tysiąclecia nie istnieje choćby jeden dowód na ich istnienie.

Zakon ten pojawia się po raz pierwszy w zapiskach notariusza polowego Administratum, Corwena Quilpa, w jego wielkonakładowej, epickiej opowieści o Drugiej Schizmie Kuppukińskiej.

U szczytu tejże wojny, 52. Armia otoczona była przez oddziały schizmatyków i zredukowana liczebnie do ledwie dwudziestu osłabionych regimentów, gdy nagle cały Zakon Konsekраторów przybył, by udzielić jej wsparcia. Konsekраторzy, nie nawiązując kontaktu z 52. Armią, przypuścili druzgoczący atak na centrum dowodzenia przeciwnika. Nim minęło sześć godzin, Zakon zrównał z ziemią całą strukturę dowodzenia schizmatyków, przełamał kark rebelii i praktycznie sam wygrał wojnę.

Po wykonaniu swego zadania, oddziały Zakonu wycofały się i zniknęły na dobre. Pojawiły się ponownie dopiero po upływie trzydziestu lat, gdy 4. Kompania Konsekраторów stanęła ramieniem w ramię z Mrocznymi Aniołami podczas Interwencji na Arrulas. Choć opisy Quilpa są wyjątkowo niejasne, bardzo wyraźnie podkreśla on jeden element wyglądu Konsekраторów – zauważył mianowicie, że bracia mieli ze sobą wszelkiego rodzaju relikwie, a wzorce ich pancerzy, pojazdów i broni wyglądały wręcz na starożytne. Było tak, napisał notariusz polowy, jakby Konsekраторzy odziedziczyli darzone najgłębszą czcią uzbrojenie Legionu Mrocznych Aniołów, opiekowali się nim z troską i korzystali zeń tylko wtedy, gdy należało zdruzgotać wrogów Lwa.

ANIOŁY ODKUPIENIA



Anioły Odkupienia są Zakonem znanym w całym Imperium, a ich czyny są niemal równie wspaniałe, co samych Mrocznych Aniołów. Walczyły w niezliczonych wojnach, zarówno same, jak i jako część większych armii. Jednak podobnie jak wszystkie

Nierozgrzeszone Zakony, Anioły Odkupienia lubią wyróżniać się spośród sojuszników.

Zakon ten wykazuje się niezwykle zapalem, gdy tylko w jakiejś bitwie pojawia się możliwość odkupienia pradawnych grzechów Mrocznych Aniołów. Nic nie jest w stanie odwieść Aniołów Odkupienia od misji polowania na Upadłych.

Zauważono, że Mroczne Anioły czasem wycofywały się z udziału w kampanii, by wypełniać swe własne, nieznane cele. Anioły Odkupienia czyniły to nawet częściej, niż ich praprzodkowie, niestety nieraz z tragicznym skutkiem. W kulminacyjnym momencie Obrony Gatlinghive, dokładnie w chwili, gdy Orkowie przypuścili ostateczną ofensywę,

Anioły Odkupienia wycofały się, pozostawiając siedem brygad straży obywatelskiej naprzeciw trzymilionowej hordy Orków. Nigdy nie pociągnięto ich do odpowiedzialności za ów czyn, bo też nie ostał się ani jeden świadek, który mógł potwierdzić to, co się stało. Same Anioły udały się na polowanie, które pozwoliło im pojmać szczególnie groźnego Upadłego Mrocznego Anioła imieniem Baalakai, byłego Mistrza Kompanii. Dla Nierozgrzeszonych zwycięstwo to było najwyraźniej więcej warte niż życie żołnierzy z Gatlinghive i ludności, którą mieli obronić.

Być może z powodu tego incydentu, lub innych jemu podobnych, wojska imperialne czasami zdobywały się nawet na odmowę przyjęcia wsparcia ze strony Aniołów Odkupienia, co w istocie jest dla Zakonu straszną zniewagą.

Z powodu ich postępowania, Aniołom Odkupienia grożą poważne konsekwencje, od nadzoru Inkwizycji poczynawszy, na bezpośredniej ekskomunice skończywszy. Wszystko zależy od działań, które Zakon podejmie w najbliższych latach.



ANIOŁY ROZGRZESZENIA

Anioły Rozgrzeszenia mają bliskie powiązania z Zakonem Mrocznych Aniołów i wielokrotnie przeprowadzały operacje bojowe wspólnie z formacją, z której się wywodzą. 2. Kompania

Aniołów Rozgrzeszenia ściśle współpracuje z Kruczym Skrzydłem Mrocznych Aniołów w misji tropienia i niszczenia Upadłych we wszystkich zakątkach Imperium.

Na przykład, obie te Kompanie z zabójczą skutecznością walczyły razem na Archaniele VII, świecie o wyjątkowo niesprzyjającym, lodowatym klimacie. To właśnie tam, w rejonie bieguna północnego planety, skryła się mała grupka Upadłych Aniołów i ich wyznawców.

Po wytropieniu Upadłych, wspólna ofensywa Skrzydła Śmierci i 1. Kompanii Aniołów Rozgrzeszenia runęła na fortecę wroga. Nieprzyjaciół okazał się doświadczony, dobrze zorganizowany i nieustraszony. Atak trwał całe dwa dni, a za wdarcie się do fortecy życiem zapłacił tuzin Terminatorów. Podczas walk wewnątrz, połączone siły Zakonu zmierzyły się z trzema spośród Upadłych, których chciano pojmać i odesłać na Skatę. Udało się to z dwoma, trzeci, ginąc, utracił szansę na wyznanie win i odkupienie.

Anioły Rozgrzeszenia są niezwykle podobne do Mrocznych Aniołów, jeśli idzie o doktrynę i temperament. Nauki obu Zakonów są w dużej części spójne - jedyna wyraźna różnica leży w nacisku kładzionym na winę Zakonu w kwestii Upadłych. Choć jest to subtelna rozbieżność, zdaje się, że Anioły Rozgrzeszenia wierzą, iż ich własne grzechy zostały zmazane uczynkami przodków podczas Upadku Calibanu. Choć Anioły Rozgrzeszenia nie obawiają się duchowego potępienia jako konsekwencji Upadku, czują się odpowiedzialne za wymierzenie zdrajcom doczesnej kary za grzechy.



LISTA ARMII MROCZNYCH ANIOŁÓW

Na kolejnych stronach znajdziesz listę armii Mrocznych Aniołów i ich Zakonów Sukcesorów, pozwalającą na rozgrywanie misji znajdujących się w podręczniku podstawowym Warhammera 40.000. Znajdziesz tu także informacje potrzebne do użycia armii Mrocznych Aniołów w bitwach opartych na własnych scenariuszach, będących, na przykład, częścią kampanii.

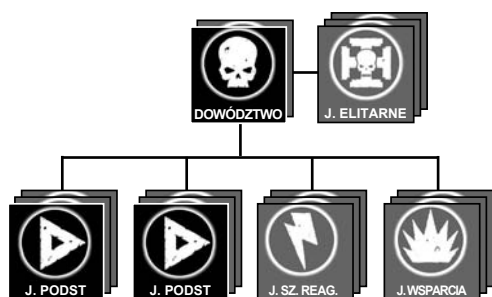
Lista pozwala na zbudowanie armii, opartej na jednostkach należących do kompanii bojowej Mrocznych Aniołów i uzupełnionej wsparciem z pozostałych kompanii Zakonu. Umieszczając w swojej armii Mistrza Skrzydła Śmierci lub Mistrza Kruczego Skrzydła, otrzymujesz możliwość zbudowania armii należącej w pełni do Skrzydła Śmierci lub Kruczego Skrzydła.

Lista armii podzielona jest na pięć kategorii. W każdej z nich znajdują się drużyny, pojazdy lub bohaterowie pogrupowani w zależności od roli, jaką pełnią 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, jaką będziecie rozgrywali misję oraz jaki limit punktowy każdy z Was będzie mógł przeznaczyć na swoją armię. Potem możesz przystąpić do dobierania jednostek na zasadach opisanych poniżej.

KORZYSTANIE ZE SCHEMATU ORGANIZACYJNEGO 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.

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	

MISJE I PUNKTY

Prezentowane tutaj listy armii zostały opracowane do zastosowania w Patrolu Bojowym i Misjach Standardowych z podstawowego podręcznika Warhammera 40.000. Można ich używać dla innych misji, w których wykorzystuje się Schematy Organizacyjne Armii, ale należy mieć na uwadze, że istnieje prawdopodobieństwo naruszenia równowagi gry.

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

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”.

KORZYSTANIE Z LISTY ARMII

Zanim zaczniesz przygotowywać armię, musisz uzgodnić z przeciwnikiem wielkość Waszych sił zbrojnych. Większość graczy preferuje gry ograniczające każdą ze stron do 1500 punktów, które 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 powinna być pokazana 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!

ZAKONY SUKCESORÓW

Kolekcjonowanie armii opartej na jednym z Zakonów Sukcesorów jest bardzo proste. Wystarczy używać listy armii zaprezentowanej na kolejnych stronach i pomalować figurki zgodnie z odpowiednim schematem kolorystycznym ze strony 72 (lub wymyślonym przez siebie).

Dla Mistrzów Zakonów Sukcesorów najlepiej używać modeli i zasad bohaterów Mrocznych Aniołów, takich, jak Azrael lub Belial - musisz tylko wymyślić dla nich nowe imiona.

To doskonały sposób na nadanie swojej armii oryginalnego charakteru - upewnij się tylko, że przeciwnik wie, z czym ma do czynienia.

ELEMENTY LISTY ARMII

Każdy element listy armii to oddzielna jednostka, z której możesz skorzystać w czasie gry. Szczegółowe opisy i zasady uwzględnionych w liście armii oddziałów, pojazdów i wyposażenia podane są na stronach 23-55. Przykłady figurek firmy Citadel Miniatures, przedstawiające opisywanych tu żołnierzy, pojazdy oraz ekwipunek można znaleźć na stronach 57-72.

Każdy element listy armii składa się z siedmiu części, opisanych poniżej.

DRUŻYNA SZTURMOWA

KOSZT PUNKTOWY: 125 PUNKTÓW

1		WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
	Sierżant Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
	Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

2 Skład jednostki.

- 1 Sierżant Weteran
- 4 Kosmicznych Marines

3 Typ jednostki.

- Piechota latająca

5 Zasady specjalne.

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Desant

4 Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Plecak rakietowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Miecz łańcuchowy

6 Opcje.

- Za +110 pkt. do drużyny można dołączyć pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines.
- Nie więcej niż dwóm Kosmicznym Marines, za +15 pkt. na model można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Za +15 pkt. Sierżantowi Weteranowi można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Sierżantowi Weteranowi można wymienić miecz łańcuchowy na broń energetyczną za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Za +5 pkt. Sierżantowi Weteranowi można dokupić bomby termiczne.
- Za +10 pkt. Sierżantowi Weteranowi można dokupić puklerz energetyczny.

7 Transport.

- Oddziałowi można zabrać plecaki rakietowe, przez co traktowany będzie jako piechota i będzie mu można dobrać za darmo transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa lub „Rhino” (koszty punktowe ulepszeń „Rhino” na stronie 87).

1 **Zestaw charakterystyk**. Na początku opisu każdego elementu znajdziesz nazwę jednostki, zestaw charakterystyk wszystkich modeli mogących wejść w jej skład, a także koszt punktowy oddziału bez ulepszeń. W powyższym przykładzie pokazana jest Drużyna Szturmowa kosztująca 125 punktów.

2 **Skład jednostki**. W tym miejscu, jeśli to konieczne, znajduje się informacja o liczbie i rodzaju modeli, tworzących trzon oddziału. Na przykład powyższa, kosztująca 125 pkt. Drużyna Szturmowa składa się z Sierżanta Weterana Kosmicznych Marines oraz czterech Kosmicznych Marines.

3 **Typ jednostki**. Ta część odnosi się do rozdziału podstawowego podręcznika Warhammera 40.000, zatytułowanego „Typy jednostek – zasady”. Na przykład, oddział może być piechotą, pojazdem lub piechotą latającą i podlega wtedy pewnym zasadom związanym z ruchem, strzelaniem, walką wręcz itd.

4 **Ekwipunek**. Tu wypisano uzbrojenie, w jakie można wyposażać modele z oddziału. Koszt tych modeli i całego ich ekwipunku wliczony jest w koszt podany w zestawie charakterystyk.

5 **Zasady specjalne**. W tym miejscu uwzględnione są wszystkie zasady specjalne, jakim podlega jednostka. Ich szczegółowe opisy znajdziesz w rozdziale „Siły zbrojne Mrocznych Aniołów” lub w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Uniwersalne zasady specjalne”. Na przykład, powyższa Drużyna Szturmowa posiada zasady specjalne: I Nie Poznają, Co To Strach oraz Drużyna Operacyjna, które opisane są w „Zasadach specjalnych” Mrocznych Aniołów na stronie 23, ale także zasadę Desant, szczegółowo objaśnioną w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

6 **Opcje**. Tutaj znajduje się lista ulepszeń, jakie można wykupić jednostce. Jeśli model wyposażony jest w ekwipunek wymieniony w części Ulepszenia Jednostki, to należy za niego zapłacić – nie możesz wybrać ulepszenia, jeśli nie jest ono pokazane na modelu z oddziału. Czasami, na przykład, kiedy w armii znajdzie się określony bohater, niektóre jednostki będą posiadały dodatkowe opcje.

7 **Transport**. Ta ostatnia część odnosi się do pojazdów transportowych, które można wykupić dla jednostki. Lista takich pojazdów znajduje się na stronie 87. Szczegółowy opis zasad, dotyczących transporterów przypisanych, znajduje się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Pojazdy transportowe”.

DOWÓDZTWO

AZRAEL, NAJWYŻSZY MISTRZ

KOSZT PUNKTOWY: 225 PUNKTÓW

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wielki Mistrz	5	5	4	4	5	4	10	2+

Typ jednostki.

- Piechota

Wyjątkowy.

- W armii może się znaleźć tylko jeden Najwyższy Mistrz.

Ekwipunek.

- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Pistolet boltowy
- Obrońca
- Lwi Hełm
- Miecz Tajemnic
- Lwi Gniew

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Przywódca

Opcje.

- Jeśli Azrael znajduje się w armii, to za +15 pkt. Chorążemu z jednej Drużyny Dowodzenia można wymienić Chorągiew Kompanii na Wielką Chorągiew Zakonu Mrocznych Aniołów.

BELIAL, MISTRZ SKRZYDŁA ŚMIERCI

KOSZT PUNKTOWY: 130 PUNKTÓW

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Mistrz Skrzydła Śmierci	5	5	4	4	3	5	3	10 2+

Typ jednostki.

- Piechota

Wyjątkowy.

- W armii może się znaleźć tylko jeden Mistrz Skrzydła Śmierci.

Ekwipunek.

- Pancerny Terminator
- Bolter szturmowy
- Miecz Milczenia

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Przywódca

Budowa armii.

- Jeśli Belial znajduje się w armii, to Drużyny Terminatorów Skrzydła Śmierci mogą być traktowane zarówno jako Jednostki Podstawowe, jak i Jednostki Elitarne.

Opcje.

- Bez ponoszenia dodatkowych kosztów bolter szturmowy i Miecz Milczenia można wymienić na młot energetyczny i tarczę energetyczną lub na parę szponów energetycznych.
- Jeśli Belial znajduje się w armii, to jedna Drużyna Terminatorów Skrzydła Śmierci może zostać ulepszona w następujący sposób:
 - za +25 pkt. jeden Terminator może zostać awansowany na Chorążego dzierżącego Chorągiew Kompanii Skrzydła Śmierci.
 - za +30 pkt. jeden Terminator może zostać awansowany na Konsyliarza wyposażonego w Narthecium/Reduktor.

SAMMAEL, MISTRZ KRUCZEGO SKRZYDŁA

KOSZT PUNKTOWY: 205 PUNKTÓW

WW	ZSS	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Mistrz Kruczego Skrzydła	5	5	4	4(5)	3	5	3 10 3+

Typ jednostki.

- Motor antygrawitacyjny

Wyjątkowy.

- W armii może się znaleźć tylko jeden Mistrz Kruczego Skrzydła.

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Przywódca

Ekwipunek.

- Pancerny szturmowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Pistolet boltowy
- Żelazna Aureola
- Kruczy Miecz
- Adamantynowy płaszcz
- Motor antygrawitacyjny uzbrojony w działo plazmowe oraz sprzężony bolter szturmowy.

Opcje.

- Bez ponoszenia dodatkowego kosztu motor antygrawitacyjny można wymienić na ścigacz Mistrza Kruczego Skrzydła (w takim przypadku typ jednostki zmienia się na pojazd).
- Jeśli Sammael znajduje się w armii, to jeden Szwadron Szturmowy Kruczego Skrzydła może zostać ulepszony w następujący sposób:
 - za +25 pkt. jeden model na motocyklu może zostać awansowany na Chorążego dzierżącego Chorągiew Kompanii Kruczego Skrzydła,
 - za +15 pkt. jeden motocyklista może zostać awansowany na Konsyliarza wyposażonego w Narthecium/Reduktor.

Budowa armii.

- Jeśli Sammael znajduje się w armii, to Szwadrony Szturmowe Kruczego Skrzydła mogą być traktowane zarówno jako Jednostki Podstawowe, jak i Jednostki Szybkiego Reagowania.

		Pancerz			
Typ		ZS	P	B	T
Ścigacz Mistrza	Szybki, Antygraw	5	14	14	10

Ekwipunek.

- Sprzężony ciężki bolter
- Sprzężone działko szturmowe

Zasady specjalne.

- Tarcza Nocy
- Desant



DOWÓDZTWO



EZEKIEL, WIELKI MISTRZ KRONIKARZY

KOSZT PUNKTOWY: 170 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wielki Kronikarz	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

Typ jednostki.

- Piechota

Wyjątkowy.

- W armii może się znaleźć tylko jeden Wielki Mistrz Kronikarzy.

Ekwipunek.

- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Tarcza Tajemnicy
- Wybawiciel
- Zguba Zdraycy
- Księga Wybawienia
- Kaptur psioniczny

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Psionik

Moce psioniczne.

- Bariera Mocy
- Ogień Piekłny
- Pożeracz Umysłów

KAPELAN ŚLEDZCY

KOSZT PUNKTOWY: 120 PUNKTÓW

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

Typ jednostki.

- Piechota

Zasady specjalne.

- Bohater Niezależny
- Honor Zakonu
- Litanie Nienawiści

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Rosarius
- Crozius Arcanum

Opcje.

- Pistolet boltowy można wymienić na pistolet plazmowy za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy lub za +10 jedną broń z listy: podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin plazmowy lub podczepiany karabin termiczny.
- Za +5 pkt. można dokupić bomby termiczne.
- Za +20 pkt. można dokupić plecak rakietowy lub motocykl Kosmicznych Marines za +30 pkt., lub za +25 pkt. wymienić cały ekwipunek na pancerz Terminatora, bolter szturmowy, Rosarius i Crozius Arcanum. Kapelanowi Śledczemu w pancerzu Terminatora za +5 pkt. można wymienić bolter szturmowy na podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin plazmowy lub podczepiany karabin termiczny, ale wtedy nie można skorzystać z innych opcji.

MISTRZ KOMPANII

KOSZT PUNKTOWY: 100 PUNKTÓW

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

Typ jednostki.

- Piechota

- Żelazna Aureola
- Miecz łańcuchowy

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Przywódca

KAPELAN

KOSZT PUNKTOWY: 100 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Kapelan	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Typ jednostki.

- Piechota

przeciwpancerne

- Rosarius
- Crozius Arcanum

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty

Zasady specjalne.

- Bohater Niezależny
- Honor Zakonu
- Litanie nienawiści

Opcje.

- Pistolet boltowy można wymienić na pistolet plazmowy za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy lub za +10 jedną broń z listy: podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin plazmowy lub podczepiany karabin termiczny.
- Za +5 pkt. można dokupić bomby termiczne.
- Za +20 pkt. można dokupić plecak rakietowy lub za +30 pkt. motocykl Kosmicznych Marines.



DOWÓDZTWO



KRONIKARZ

KOSZT PUNKTOWY: 120 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Kronikarz	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Typ jednostki.

- Piechota

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Kaptur psioniczny
- Broń psioniczna

Moce psioniczne.

- Bariera Mocy
- Ogień Piekiełny

Zasady specjalne.

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Psionik

Opcje.

- Za +15 pkt. pistolet boltowy można wymienić na pistolet plazmowy.
- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy lub za +10 jedną broń z listy: podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin plazmowy lub podczepiany karabin termiczny.
- Za +5 pkt. można dokupić bomby termiczne.
- Za +20 pkt. można dokupić plecak rakietowy lub motocykl Kosmicznych Marines za +30 pkt., lub za +25 pkt. wymienić cały ekwipunek na pancerz Terminatora, bolter szturmowy, kaptur psioniczny i broń psioniczną. Kronikarzowi w pancerzu Terminatora, za +5 pkt. można wymienić bolter szturmowy na podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin plazmowy lub podczepiany karabin termiczny, ale wtedy nie można skorzystać z innych opcji.

DRUŻYNY DOWODZENIA

W skład armii Mrocznych Aniołów może wchodzić jedna Drużyna Dowodzenia na każdego obecnego bohatera niezależnego. Drużyna Dowodzenia nie zajmuje miejsca w Schemacie Organizacyjnym Armii, ale poza tym jest traktowana jako samodzielna jednostka Dowództwa.

DRUŻYNA DOWODZENIA

KOSZT PUNKTOWY: 105 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Skład jednostki.

- 5 Weteranów Kosmicznych Marines.

Typ jednostki.

- Piechota

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Bolter lub miecz łańcuchowy

Zasady specjalne.

- Nieustraszony

Transport.

- Drużynie Dowodzenia można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa, „Rhino” lub „Razorback” (koszty punktowe na stronie 87).

Opcje.

- Nie więcej niż dwóm Weteranom, za +15 pkt. na model, można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Nie więcej niż dwóm Weteranom można wymienić bolter lub miecz łańcuchowy na broń energetyczną za +15 pkt. na model lub na rękawicę energetyczną za +25 pkt. na model.
- Za +5 pkt. na model dowolnym Weteranom można dokupić bomby termiczne.
- Nie więcej niż dwóm Weteranom można wymienić bolter lub miecz łańcuchowy na miotacz ognia za +5 pkt. na model, karabin termiczny za +10 pkt. na model lub karabin plazmowy za +15 pkt. na model.
- Za +20 pkt. jeden Weteran może zostać awansowany na Konsyliarza wyposażonego w Narthecium/Reduktor.
- Za +10 pkt. jeden Weteran może zostać awansowany na Chorążego niosącego Chorągiew Kompanii.
- Za +25 pkt. na każdego Mistrza Kompanii w armii, w jednej Drużynie Dowodzenia można awansować Weterana na Czempiona Kompanii, wymieniając jego miecz łańcuchowy na broń energetyczną i wyposażając go w puklerz energetyczny.
- Za +5 pkt. na każdego Kapelana Śledczego w armii, w jednej Drużynie Dowodzenia można wymienić Chorągiew Kompanii na Świętą Chorągiew.

BRAT BETHOR

Mroczne Anioły posiadają trzy starożytne chorągwie, pamiętające jeszcze czasy Wielkiej Krucjaty. Zgodnie z przyjętym zwyczajem, w danej chwili używa się tylko jednej z nich, natomiast pozostałe, z należną im czcią, przechowywane są wewnątrz specjalnych pól energetycznych w Wielkiej Komnacie Skąły.

W chwili obecnej, funkcję Chorążego, powiernika Świętych Chorągwi, pełni Brat Bethor. Do tego zaszczytnego obowiązku został wybrany po tym, jak wykazał się nadzwyczajną odwagą w czasie Oczyszczania Durganionu XIII. Wtedy to w pojedynkę odzyskał chorągiew 3. Kompanii, przejętą przez stado Genokradów.

JEDNOSTKI ELITARNE

DRUŻYNA TERMINATORÓW SKRZYDŁA ŚMIERCI KOSZT PUNKTOWY: 215 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Skład jednostki.

- 1 Sierżant Terminator Skrzydła Śmierci
- 4 Terminatorów Skrzydła Śmierci

Typ jednostki.

- Piechota

Ekwipunek.

- Pancerz Terminatora
- Bolter szturmowy
- Rękawica energetyczna (Sierżant wyposażony jest w miecz energetyczny)

Zasady specjalne.

- Nieustraszeni
- Szturm Skrzydła Śmierci

Opcje.

- Bez ponoszenia dodatkowych kosztów dowolnym modelem można wymienić ich broń na parę szponów energetycznych lub młot energetyczny z tarczą energetyczną.
- Za +5 pkt. na model dowolnym modelem można wymienić rękawicę energetyczną lub miecz energetyczny na pilorękawicę.
- Jednego Terminatora można wyposażyć w wyrzutnię rakiet „Cyclone” za +20 pkt. albo wymienić mu bolter szturmowy na ciężki miotacz ognia za +5 pkt. lub na działko szturmowe za +30 pkt.

DREDNOT

KOSZT PUNKTOWY: 125 PUNKTÓW

Typ		WW	ZS	S	I	A	P	B	T
Drednot	Maszyna krocząca	4	4	6	4	2	12	12	10

Ekwipunek.

- Działko szturmowe
- Broń Drednota do walki wręcz (z wbudowanym bolterem szturmowym)
- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz

Transport.

- Drednotowi można dokupić Kapsułę Desantową jako transporter przypisany (koszt punktowy na stronie 87).

Opcje.

- Za +20 pkt. Drednota można przekształcić w Czcigodnego Drednota.
- Za +10 pkt. broń Drednota do walki wręcz można wymienić na wyrzutnię rakiet.
- Za +5 pkt. bolter szturmowy można wymienić na ciężki miotacz ognia.
- Bez ponoszenia dodatkowych kosztów działko szturmowe można wymienić na działko termiczne, działko plazmowe lub sprzężone działko automatyczne lub za +20 pkt. wymienić je na sprzężone działko laserowe.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.

ZBROJMISTRZOWIE

W armii Mrocznych Aniołów może się znaleźć jeden Zbrojmistrz na każdy pojazd, wybrany z kategorii Jednostki Elitarne lub Jednostki Wsparcia (poza transporterami przypisanymi). Zbrojmistrz nie zajmuje miejsca w Schemacie Organizacyjnym Armii, ale poza tym jest traktowany jako samodzielna Jednostka Elitarna.

ZBROJMISTRZ

KOSZT PUNKTOWY: 75 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Zbrojmistrz	4	4	4	4	2	4	2	9	2+
Serwitor	4	4	3	3	1	3	1	8	4+

Typ jednostki.

- Piechota

Zasady specjalne.

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Błogosławieństwo Omnizjasza

Ekwipunek.

- Kunsztowny pancerz
- Bolter lub pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Broń energetyczna
- Serworamię

Opcje.

- Za +15 pkt. pistolet boltowy można wymienić na pistolet plazmowy.
- Za +25 pkt. serworamię można wymienić na serwoopręż.
- Za +25 pkt. na model Zbrojmistrzowi może towarzyszyć do czterech Serwitorów uzbrojonych w serworamię i broń do walki wręcz. Bez ponoszenia dodatkowego kosztu dowolnym Serwitorom można wymienić serworamię na ciężki bolter lub działko termiczne lub za +10 pkt. na model wymienić je na działko plazmowe.

Transport.

- Zbrojmistrzowi można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa, „Rhino” lub „Razorback” (koszty punktowe na stronie 87).

JEDNOSTKI ELITARNE

DRUŻYNA WETERANÓW KOMPANII

KOSZT PUNKTOWY: 100 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Skład jednostki.

- 1 Sierżant Weteran
- 4 Weteranów

Typ jednostki.

- Piechota

Zasady specjalne.

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne

Ekwipunek.

- Pancerz szтурmovy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Bolter lub miecz łańcuchowy

Transport.

- Drużynie Weteranów Kompanii można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa, „Rhino” lub „Razorback” (koszty punktowe na stronie 87).

Opcje.

- Za +20 pkt. na model do drużyny można dołączyć do pięciu dodatkowych Weteranów.
- Nie więcej niż trzem Weteranom można wymienić bolter lub miecz łańcuchowy na jedną broń wybraną z poniższej listy:
 - bolter szтурmovy za +5 pkt. na model,
 - broń podczepianą za +10 pkt. na model,
 - broń energetyczną lub pistolet plazmowy za +15 pkt. na model,
 - rękawicę energetyczną lub pojedyncze szpony energetyczne za +25 pkt. na model,
 - parę szponów energetycznych lub młot energetyczny za +30 pkt. na model.
- Dowolnym Weteranom można dokupić puklerz energetyczny za +5 pkt. na model lub tarczę energetyczną za +10 pkt. na model.
- Za +5 pkt. na model dowolnym Weteranom można dokupić bomby termiczne.
- Jednemu Weteranowi można wymienić bolter lub miecz łańcuchowy na: miotacz ognia za +5 pkt., karabin termiczny za +10 pkt. lub karabin plazmowy za +15 pkt.
- Jednemu Weteranowi można wymienić bolter na: ciężki bolter lub wyrzutnię rakiet, lub działko termiczne za +10 pkt., bądź też na działko plazmowe lub działko laserowe za +20 pkt.

DRUŻYNA ZWIADU

KOSZT PUNKTOWY: 80 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant Zwiadowców	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Zwiadowca	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

Skład jednostki.

- 1 Sierżant Zwiadowców
- 4 Zwiadowców

Typ jednostki.

- Piechota

Zasady specjalne.

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Infiltracja
- Ruch Przez Osłonę
- Drużyny Operacyjne

Ekwipunek.

- Pancerz zwiadowczy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Bolter, strzelba, miecz łańcuchowy lub szтурmowe ostrze

Opcje.

- Za +65 pkt. do drużyny można dołączyć pięciu dodatkowych Zwiadowców.
- Za +5 pkt. na model dowolnym Zwiadowcom można wymienić bolter na karabin snajperski.
- Jednemu Zwiadowcy można wymienić bolter na ciężki bolter za +15 pkt. lub wyrzutnię rakiet za +20 pkt.
- Za +15 pkt. Sierżantowi można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Sierżantowi można wymienić bolter na broń energetyczną za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Za +5 pkt. Sierżantowi można dokupić bomby termiczne.

Transport.

- Drużynie Zwiadu można dokupić Kapsułę Desantową jako transporter przypisany (koszt punktowy na stronie 87).

SIERŻANT NAAMAN

Sierżant Naaman walczył przyczynił się do pokonania Orków na Piscińcu. Pierwsze próby zwiadowcze Zakonu zostały udaremnione przez ogromnych rozmiarów ofensywę Orków. Dopiero Naaman ze swoją drużyną Zwiadowców zdołał ominąć zielonoskórych wartowników i odkrył prawdę o inwazji. To

właśnie on przekazał zakonnym Zbrojmistrzom szczegółowe informacje o machinerii teleportacyjnej Orków i naprowadził na nią Skrzydło Śmierci. Namman odpierał kontrataki posiłków Orków, ale w końcu zginął, rażony wybuchem orkowego Drednota. Jego imię zostało uwiecznione w Księdze Honoru.

► JEDNOSTKI PODSTAWOWE ►

DRUŻYNA TAKTYCZNA

KOSZT PUNKTOWY: 90 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Skład jednostki.

- 1 Sierżant Weteran
- 4 Kosmicznych Marines

Typ jednostki.

- Piechota

Zasady specjalne.

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne

Transport.

- Drużynie Taktycznej można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa, „Rhino” lub „Razorback”(koszty punktowe na stronie 87).

Ekwipunek.

- Pancerz szтурmowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Bolter

Opcje.

- Za +75 pkt. do drużyny można dołączyć pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines.
- Za +15 pkt. Sierżantowi Weteranowi można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Sierżantowi Weteranowi można wymienić bolter na miecz łańcuchowy bez ponoszenia dodatkowych kosztów lub na broń energetyczną za +15 pkt., lub na rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Za +5 pkt. Sierżantowi Weteranowi można dokupić bomby termiczne.
- Jednemu Kosmicznemu Marine można wymienić bolter na miotacz ognia za +5 pkt., karabin termiczny za +10 pkt. lub karabin plazmowy za +15 pkt.
- Jeśli drużyna składa się z dziesięciu modeli, to jednemu Kosmicznemu Marine można wymienić bolter na ciężki bolter lub wyrzutnię rakiet, lub dział termiczne za +10 pkt., albo na dział plazmowe za +15 pkt., bądź też na dział laserowe za +20 pkt.

✦ JEDNOSTKI SZYBKIEGO REAGOWANIA ✦

DRUŻYNA SZTURMOWA

KOSZT PUNKTOWY: 125 PUNKTÓW

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och	
Sierżant Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Skład jednostki.

- 1 Sierżant Weteran
- 4 Kosmicznych Marines

Typ jednostki.

- Piechota latająca

Zasady specjalne.

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Desant

Ekwipunek.

- Pancerz szтурmowy
- Plecak rakietowy
- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Miecz łańcuchowy

Opcje.

- Za +110 pkt. do drużyny można dołączyć pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines.
- Nie więcej niż dwóm Kosmicznym Marines, za +15 pkt. na model można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Za +15 pkt. Sierżantowi Weteranowi można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Sierżantowi Weteranowi można wymienić miecz łańcuchowy na broń energetyczną za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Za +5 pkt. Sierżantowi Weteranowi można dokupić bomby termiczne.
- Za +10 pkt. Sierżantowi Weteranowi można dokupić puklerz energetyczny.

Transport.

- Oddziałowi można zabrać plecaki rakietowe, przez co traktowany będzie jako piechota i będzie mu można dobrać za darmo transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa lub „Rhino” (koszty punktowe ulepszeń „Rhino” na stronie 87).

JEDNOSTKI SZYBKIEGO REAGOWANIA

SZWADRON SZTURMOWY KRUCZEGO SKRZYDŁA KOSZT PUNKTOWY: 120 PUNKTÓW

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant K. S.	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Motocyklista K. S.	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Motocykl Wsparcia	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Typ		ZS	P	B	T
Ścigacz Szybki,	Antygraw	4	10	10	10

Skład jednostki.

- 1 Sierżant Kruczego Skrzydła
- 2 Motocyklistów Kruczego Skrzydła

Typ jednostki.

- Motocykle i Motocykle Wsparcia to motory
- Ścigacze to pojazdy

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy
- Pistolet boltowy lub miecz łańcuchowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Motocykl Kosmicznych Marines ze sprzężonym bolterem i transponderem teleportacyjnym

Zasady specjalne (tylko Motocykliści i Motocykle Wsparcia):

- Nieustraszeni
- Zwiadowcy
- Drużyny Operacyjne

Opcje.

- Za +100 pkt. do szwadronu można dołączyć trzech dodatkowych Motocyklistów Kruczego Skrzydła.
- Za +15 pkt. Sierżantowi Kruczego Skrzydła można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Za +5 pkt. Sierżantowi Kruczego Skrzydła można dokupić bomby termiczne.
- Sierżantowi Kruczego Skrzydła można dokupić broń energetyczną za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Nie więcej niż dwóm Motocyklistom Kruczego Skrzydła można dokupić miotacz ognia za +5 pkt. na model, karabin termiczny za +10 pkt. na model lub karabin plazmowy za +15 pkt. na model.
- Za +50 pkt. w skład szwadronu może wejść jeden Motocykl Wsparcia wyposażony w pancerz szturmowy, pistolet boltowy, granaty odłamkowe, granaty przeciwpancerne, transponder teleportacyjny, sprzężony bolter i ciężki bolter lub działko termiczne.
- Jeśli liczebność szwadronu zostanie zwiększona do sześciu motocykli, to za +100 pkt. będzie można dołączyć do niego Ścigacz z ciężkim bolterem i działkiem szturmowym.

SZWADRON WSPARCIA KRUCZEGO SKRZYDŁA KOSZT PUNKTOWY: 65 PUNKTÓW

Typ		ZS	P	B	T
Ścigacz Szybki,	Antygraw	4	10	10	10

Skład jednostki.

- 1 Ścigacz Kruczego Skrzydła z ciężkim bolterem.

Typ jednostki.

- Szwadron pojazdów

Opcje.

- Za +65 pkt. na model do szwadronu można dokupić do czterech dodatkowych Ścigaczy Kruczego Skrzydła z ciężkim bolterem.
- Bez ponoszenia dodatkowego kosztu dowolnemu Ścigaczowi można wymienić ciężki bolter na działko termiczne.
- Za +10 pkt. jednemu Ścigaczowi można dokupić wyrzutnię wieloprowadnicową „Typhoon”.
- Jednemu Ścigaczowi, niewyposażonemu w wyrzutnię „Typhoon”, można dokupić ciężki miotacz ognia za +10 pkt. lub działko szturmowe za +35 pkt.

OSTRZA ROZSĄDKU

Ostrza Rozsądku to starożytne, ale i przerażające urządzenie, przechowywane w świętym relikwiarzu i znajdujące się pod pieczęcią Kapelana Śledczego Asmodaia. Wygląda jak nóż o wielu ostrych niczym brzytwy i wypolerowanych ostrzach, do których przytwierdzone są niezwykle cienkie neurodruty, zadające potworny ból, kiedy przecinają włókna nerwowe. Chociaż

Ostrza Rozsądku nie zostały stworzone do walki, niektórzy Kapelani Śledczy używali ich podczas bitew zamiast Crozius Arcanum. Powiada się, iż Upadli lękają się Ostrzy Rozsądku nawet ponad śmierć, wszak ich dotyku nikt nie jest w stanie wytrzymać i jedyne, co można zrobić, to błagać o przebaczenie... albo śmierć.

JEDNOSTKI WSPARCIA

DRUŻYNA CIĘŻKIEGO WSPARCIA

KOSZT PUNKTOWY: 90 PUNKTÓW

WW		ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Skład jednostki.

- 1 Sierżant Weteran
- 4 Kosmicznych Marines

Typ jednostki.

- Piechota

Zasady specjalne.

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne

Ekwipunek.

- Pancerz szturmowy

- Pistolet boltowy
- Granaty odłamkowe
- Granaty przeciwpancerne
- Bolter

Transport.

- Drużynie Ciężkiego Wsparcia można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa, „Rhino”, lub „Razorback” (koszty punktowe na stronie 87).

Opcje.

- Za +75 pkt. do drużyny można dołączyć pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines.
- Bez ponoszenia dodatkowych kosztów, Sierżantowi Weteranowi można wymienić bolter lub pistolet boltowy na miecz łańcuchowy, lub za +15 pkt. wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Sierżantowi Weteranowi można wymienić miecz łańcuchowy na broń energetyczną za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Za +5 pkt. Sierżantowi Weteranowi można dokupić bomby termiczne.
- Nie więcej niż czterem Kosmicznym Marines można wymienić bolter na jedną broń wybraną z listy: ciężki bolter lub dział termiczne za +15 pkt. na model, wyrzutnia rakiet za +20 pkt. na model, dział plazmowe za +25 pkt. na model, lub dział laserowe za +35 pkt. na model.

TRANSPORTER SZTURMOWY „LAND RAIDER”

KOSZT PUNKTOWY: 250 PUNKTÓW

		Pancerz		
Typ ZS		P	B	T
Czołg	4	14	14	14

Zasady specjalne.

- Moc Ducha Maszyny
- Pojazd Szturmowy

Ekwipunek.

- Sprzężony ciężki bolter
- Sprzężone dział laserowe
- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz

Opcje.

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić raketę przeciwpancerną.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.

Pojemność transportowa.

- Dziesięć modeli
- Modele w pancerzu Terminatora liczone są podwójnie

TRANSPORTER SZTURMOWY „LAND RAIDER CRUSADER”

KOSZT PUNKTOWY: 250 PUNKTÓW

		Pancerz		
Typ ZS		P	B	T
Czołg 4		14	14	14

Zasady specjalne.

- Moc Ducha Maszyny
- Pojazd Szturmowy

Ekwipunek.

- Sprzężone działko szturmowe
- Dział termiczne
- Dwie baterie bolterów
- Wyrzutnie granatów odłamkowych
- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz

Opcje.

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić raketę przeciwpancerną.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.

Pojemność transportowa.

- Szesnaście modeli
- Modele w pancerzu Terminatora liczone są podwójnie.

CZOŁG „PREDATOR”

KOSZT PUNKTOWY: 70 PUNKTÓW

		Pancerz		
Typ ZS		P	B	T
Czołg 4		13	11	10

Ekwipunek.

- Działko automatyczne
- Wyrzutnie granatów dymnych
- Szperacz

Opcje.

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić raketę przeciwpancerną.
- Za +5 pkt. można dokupić lemiusz.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.
- Za +35 pkt. można wymienić działko automatyczne na sprzężone dział laserowe.
- Na obu bokach czołg może posiadać po jednym sponsonie, wyposażonym w ciężki bolter (+25 pkt. za oba) lub dział laserowe (+60 pkt. za oba).

JEDNOSTKI WSPARCIA

SAMOBIEŻNA WYRZUTNIA RAKIETOWA „WHIRLWIND”

KOSZT PUNKTOWY: 85 PUNKTÓW

Typ ZS	Pancerz		
	P	B	T
Czołg 4	11	11	10

- Ekwipunek.**
- System rakiety „Whirlwind”
 - Wyrzutnie granatów dymnych
 - Szperacz

Opcje.

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić rakietę przeciwpancerną.
- Za +5 pkt. można dokupić leziesz.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.

DZIAŁO SZTURMOWE „VINDICATOR”

KOSZT PUNKTOWY: 125 PUNKTÓW

Typ ZS	Pancerz		
	P	B	T
Czołg 4	13	11	10

- Ekwipunek.**
- Działo „Demolisher”
 - Bolter szturmowy
 - Wyrzutnie granatów dymnych
 - Szperacz

Opcje.

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić rakietę przeciwpancerną.
- Za +5 pkt. można dokupić leziesz.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.

TRANSPORTERY PRZYPISANE

Niektóre jednostki Mrocznych Aniołów mogą posiadać przypisany transporter. Te pojazdy nie zajmują miejsca w Schemacie Organizacyjnym Armii, ale poza tym traktowane są jako samodzielne jednostki. Szczegóły dotyczące funkcjonowania transporterów przypisanych znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

TRANSPORTER „RHINO”

KOSZT PUNKTOWY: 35 PUNKTÓW

Typ ZS	Pancerz		
	P	B	T
Czołg 4	11	11	10

Pojemność transportowa.

- 10 modeli
- Nie może przewozić modeli w pancerzach Terminator

- Ekwipunek.**
- Bolter szturmowy
 - Wyrzutnie granatów dymnych
 - Szperacz

Zasady specjalne.

- Naprawianie

Opcje.

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić rakietę przeciwpancerną.
- Za +5 pkt. można dokupić leziesz.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.

TRANSPORTER „RAZORBACK”

KOSZT PUNKTOWY: 50 PUNKTÓW

Typ ZS	Pancerz		
	P	B	T
Czołg 4	11	11	10

Pojemność transportowa.

- 6 modeli
- Nie może przewozić modeli w pancerzach Terminator

- Ekwipunek.**
- Sprzężony ciężki bolter
 - Wyrzutnie granatów dymnych
 - Szperacz

Opcje.

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić rakietę przeciwpancerną.
- Za +5 pkt. można dokupić leziesz.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.
- Za +30 pkt. można wymienić sprzężony ciężki bolter na sprzężone działko laserowe.

KAPSUŁA DESANTOWA

KOSZT PUNKTOWY: 50 PUNKTÓW

Typ ZS	Pancerz		
	P	B	T
Odkryty 2	12	12	12

Zasady specjalne.

- Bezwładnościowy System Naprowadzania
- Nieruchomy

- Ekwipunek.**
- Bolter szturmowy

Pojemność transportowa.

- Dziesięć modeli
- Modele w pancerzu Terminatora liczone są podwójnie.
- Może przewozić Drednota, który traktowany jest jako dziesięć modeli.

ZESTAWIENIE JEDNOSTEK I BRONI

PIECHOTA

WW	ZS		S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och	Str.
Azrael	5	5	4	4	4	5	4	10	2+	46
Belial	5	5	4	4	3	5	3	10	2+	42
Ezekiel	5	5	4	4	3	5	3	10	2+	40
Kapelan	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	37
Kapelan Śledczy	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	37
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	24
Kronikarz	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	38
Mistrz Kompanii	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	36
Motocykl Wsparcia	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	27
Motocyklista Kr. Skrzydła	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	27
Sammael	5	5	4	4(5)	3	5	3	10	3+	44
Serwitor	4	4	3	3	1	3	1	8	4+	31
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	28
Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	24
Zbrojmistrz	4	4	4	4	2	4	2	9	2+	31
Zwiadowca	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	29

POJAZDY

ZS	Pancerz				Str.
	P	B	T	Str.	
Czołg „Predator”	4	13	11	10	32
Działo Szturmowe „Vindicator”	4	13	11	10	33
Kapsuła Desantowa	2	12	12	12	35
Samobieżna Wyrzutnia Raketowa „Whirlwind”	4	11	11	10	33
Ścigacz	4	10	10	10	27
Transporter „Razorback”	4	11	11	10	32
Transporter „Rhino”	4	11	11	10	32
Transporter szturmowy „Land Raider”	4	14	14	14	34
Transporter szturmowy „Land Raider Crusader”	4	14	14	14	35

WW	Pancerz								Str.
	ZS	S	P	B	T	I	A		
Drednot	4	4	6	12	12	10	4	2	

BRONIE ZASIĘGOWE

Broń	Zasięg	S	PP	Typ	Str.
Bolter	24"	4	5	Szybkostrzelna	48
Bolter szturmowy	24"	4	5	Szturmowa 2	48
Ciężki bolter	36"	5	4	Ciężka 3	48
Ciężki miotacz ognia	Wzornik 5	4		Szturmowa 1	48
Działo automatyczne	48"	7	4	Ciężka 2	48
Działo szturmowe 24"	6	4		Ciężka 4, Rozrywająca	49
Działo laserowe	48"	9	2	Ciężka 1	49
Działo plazmowe	36"	7	2	Ciężka 1, Obszarowa, Przegrzanie!	50
Działo termiczne	24"	8	1	Ciężka 1, Termiczna	50
Karabin plazmowy 24"	7	2		Szybkostrzelna, Przegrzanie!	50
Karabin snajperski 36"	X	6		Ciężka 1, Snajperska, Przygwożdżenie	50
Karabin termiczny 12"	8	1		Szturmowa 1, Termiczna	50
Miotacz ognia	Wzornik 4	5		Szturmowa 1	51
Pistolet boltowy	12"	4	5	Pistolet	51
Pistolet plazmowy 12"	7	2		Pistolet, Przegrzanie!	51
Rakieta „Typhoon”	48"	5	5	Ciężka 1, Obszarowa, Sprzężona	27
Strzelba	12"	4	-	Szturmowa 2	29
Wyrz. raket (odłamk.)	48"	4	6	Ciężka 1, Obszarowa*	52
Wyrz. raket (ppanc)	48"	8	3	Ciężka 1*	52

BRONIE ARTYLERYJSKIE

Broń	Zasięg	S	PP	Typ	Str.
„Demolisher”	24"	10	2	Artyl. 1/DWW**	33
System raketowy „Whirlwind”					33
„Vengeance” S12-48"		5	4	Artyl. 1/DWW**	
Zapalający S12-48"		4	5	Artyl. 1/DWW**	
„Castellan”				Anuluje Oslonę	

* Z wyrzutni raket można strzelać pociskami przeciwpancernymi lub odłamkowymi.

** DWW = Duży Wzornik Wybuchu

Typy broni opisane są w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Autorzy: Jervis Johnson oraz Andy Hoare. **Dodatkowy tekst:** Adam Troke. **Ilustracja na okładce:** Dave Gallagher.
Ilustracje wewnątrz książki: John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Neil Hodgson, Dave Gallagher, Karl Kopinski, Ian Miller, Wil Rees, Adrian Smith oraz Paul Smith. **Oprawa graficzna:** Pete Borlace, Alun Davies oraz Neil Hodgson. **Produkcja:** Simon Burton, Jon Cave, Chris Eggar, Dylan Owen oraz Nathan Winter. **Porady hobbystyczne:** Dave Andrews, Neil Hodgson, Chad Mierzwa oraz Dom Murray.
Projekt i wykonanie figurek: Tim Adcock, Martin Footitt, Jes Goodwyn, Seb Perbet oraz Dave Thomas. **Specjalne podziękowania dla:** Black Library za barwne ilustracje, Alana Merretta, Jeremy'ego Vetocka, Grahama Davey'a, Owena Reesa oraz „the Ancient and Honourable Order of Techpriests”.

Copyright© for the Polish edition by Faber i Faber

Robert Faber Witold Piotr Faber Sp. Jawna.

Wydanie I, Warszawa 2007

ISBN 978-83-60766-02-06

www.faberfaber.pl

Strona internetowa Games Workshop:

www.games-workshop.com

Koordynator projektu: Tomasz Kowalik

Tłumaczenie: Tomasz Kowalik, Ryszard Chojnowski, Przemysław Grzegorzczak

Redakcja: Joanna Satora, Tomasz Kowalik

Konsultacja: Emanuel Furmańczyk, Rafał Bartosik

Korekta: Joanna Satora

Skład: Michał Dagajew

Druk: GRAFIS Pruszków