

KOSMICZNI MARINES

Matthew Ward



SPIS TREŚCI

Wstęp	3	Zbrojmistrz.....	71
Kosmiczni Marines	5	Serwitor.....	72
Pochodzenie Kosmicznych Marines.....	6	Działo „Thunderfire”.....	73
Tworzenie Kosmicznych Marines.....	10	Ścigacz.....	74
Historia Ultramarines.....	12	Ścigacz „Storm”.....	75
Budowa Zakonu.....	16	„Rhino”.....	76
Druga Kompania Ultramarines.....	18	„Razorback”.....	77
Pancerz szturmowy Kosmicznych Marines.....	20	„Predator”.....	78
Heraldyka Kosmicznych Marines.....	21	„Whirlwind”.....	79
Odznaczenia honorowe.....	22	„Vindicator”.....	80
Chorągwie Ultramarines.....	23	„Land Raider”.....	81
Zakony Kodeksu.....	24	„Land Raider Crusader”.....	82
W obronie Ludzkości.....	30	„Land Raider Redeemer”.....	83
Bitwy Ultramarines.....	32	Marneus Augustus Calgar.....	84
Wojujące Bractwo.....	41	Cato Sicarius.....	85
Ważne bitwy.....	49	Varro Tigurius.....	86
Siły zbrojne Kosmicznych Marines	51	Ortan Cassius.....	87
Wielki Mistrz Zakonu.....	52	Torias Telion.....	88
Gwardia Honorowa.....	53	Antaro Chronus.....	89
Kapitan.....	54	Pedro Kantor.....	90
Drużyna Dowodzenia.....	55	Darnath Lysander.....	91
Kronikarz.....	56	Kayvaan Shrike.....	92
Moce psioniczne Kronikarzy.....	57	Vulkan He'stan.....	93
Kapelan.....	58	Kor'sarro Khan.....	94
Drużyna Taktyczna.....	59	Legion Przeklętych.....	95
Drużyna Szturmowa.....	60	Ostatnia misja Idaeusa	96
Drużyna Ciężkiego Wsparcia.....	61	Ekwipunek bojowy	97
Drużyna Awangardy Weteranów.....	62	Tworzenie Zakonu	104
Drużyna Ariergardy Weteranów.....	63	Lista armii Kosmicznych Marines	127
Drużyna Terminatorów.....	64	Dowództwo.....	129
Drednot.....	65	Jednostki Podstawowe.....	134
Drużyna Zwiadu.....	66	Transportery przypisane.....	135
Szwadron Motocykli Zwiadu.....	67	Jednostki Elitarne.....	136
Szwadron Motocykli.....	68	Jednostki Szybkiego Reagowania.....	139
Kapsuła Desantowa.....	69	Jednostki Wsparcia.....	142
Mistrz Kuźni.....	70	Zestawienie jednostek i broni	144

Autor: Matthew Ward.

Autorzy poprzednich edycji: Rick Priestley, Andy Chambers, Pete Haines, Andy Hoare, Jervis Johnson, Graham McNeill, Anthony Reynolds oraz Gavin Thorpe.

Ilustracja na okładce: Alex Boyd. Redaktor: Andrew Kenrick.

Ilustracje wewnątrz książki: John Blanche, Dave Gallagher, Alex Boyd, Paul Dainton, Robin Carey.

Oprawa graficzna: Neil Hodgson. Kierownictwo produkcji: Carl Dafforn.

Zdjęcia: Stuart White i Ian Strickland. Produkcja: Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, Sean Turtle.

Porady hobbystyczne: Dave Andrews, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach.

Projekt i wykonanie figurek: Colin Grayson, Mark Harrison, Martin Footitt, Dave Thomas, Jes Goodwin, Seb Perbert, Neil Langdown, Dale Stringer, Tom Walton, Chris Catton.

'Eavy Metal: Fil Dunn, Darren Latham, Neil Green, Keith Robertson, Kirsten Williams, Anja Wettergren, Joe Tomaszewski.

Specjalne podziękowania dla: James Karch, Graham Davey, Alan Merrett, Jeremy Vetock.

PRODUKCJA GAMES WORKSHOP

© Games Workshop Limited 2008, Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammera, GW, 40K, 'Eavy Metal, White Dwarf, Citadel, logo Citadel, znak dwugłowego orła, Chaos, Kosmiczny Marine, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Kodeks, Herezja Horusa, Terminator, Drednot, Zbrojmistrz, Rhino, Razorback, Ścigacz, Land Raider, Predator, Whirlwind, Vindicator, Działo Thunderfire, Legion Przeklętych, Cato Sicarius, Ortan Cassius, Varro Tigurius, Kayvaan Shrike, Kor'sarro Khan, Torias Telion, Antaro Chronus, Darnath Lysander, Marneus Augustus Calgar, Pedro Kantor, Vulkan He'stan, nazwy Zakonów Kosmicznych Marines oraz ich godła, a także wszystkie związane z nimi oznaczenia, znaki, miejsca, nazwy, stworzenia, rasy, insygnia insygnia/symbole/oznaczenia/znaki ras, pojazdy, miejsca, broń, oddziały, bohaterowie, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera 40.000 są albo ©.

TM i/lub © Games Workshop Ltd. 2000-2008, zarejestrowane pod różnymi nazwami w Wielkiej Brytanii i innych krajach świata. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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.

© Games Workshop Ltd 2000-2008, zarejestrowane pod różnymi nazwami w Wielkiej Brytanii i innych krajach świata. Wszelkie prawa zastrzeżone.

EDYCJA POLSKA

Copyright© for the Polish edition by Faber i Faber

Robert Faber Witold Piotr Faber Sp. Jawna.

Wydanie I, Warszawa 2008

ISBN 978-83-60766-09-5

www.faberfaber.pl

Strona internetowa Games Workshop:

www.games-workshop.com

Koordynator projektu: Tomasz Kowalik

Tłumaczenie: Albion Localisations: Tomasz Kowalik, Ryszard Chojnowski, Paweł Kowalik (www.albion-localisations.com)

Redakcja: Joanna Satora, Tomasz Kowalik

Konsultacja: Emanuel Furmańczyk, Rafał Bartosik

Korekta: Joanna Satora

Skład: Michał Dagajew

Druk: GRAFIS Pruszków

WSTĘP

Stworzeni dzięki zapomnianej już dzisiaj technologii i oddani wiecznej służbie, nادلudzczy Kosmiczni Marines stanowią pierwszą linię obrony Ludzkości przed ponurym i złowieszczym wszechświatem.

Podstawowy podręcznik Warhammera 40.000 zawiera zasady, jakich potrzebujesz do 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. W tej książce znajdziesz wszystko, co musisz wiedzieć o Kosmicznych Marines.

Dlaczego zbierać Kosmicznych Marines?

Kosmiczni Marines są bohaterami Imperium i stanowią jedno z najlepszych sił zbrojnych 41. tysiąclecia. Kosmiczny Marine swoimi zdolnościami bojowymi, łączącymi doskonale umiejętności walki wręcz z wyśmienitą celnością, może się śmiało mierzyć z elitarnymi formacjami innych armii. Oznacza to, że nawet szeregowy Kosmiczny Marine jest groźnym przeciwnikiem, którego nie można lekceważyć!

Zdolności bojowe Kosmicznych Marines wsparte są najlepszym uzbrojeniem i wyposażeniem, jakim dysponuje Imperium – począwszy od legendarnych bolterów i niemal niezniszczalnych pancerzy szturmowych, po działka laserowe, działka szturmowe czy systemy rakietowe „Whirlwind”. W świecie Warhammera 40.000 nie znajdziesz armii bardziej mobilnej, wytrzymałej, ani skutecznej.

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO KODEKSU

Kodeks: Kosmiczni Marines podzielony jest na następujące rozdziały:

- **Kosmiczni Marines.** Pierwsza część to wprowadzenie traktujące o Kosmicznych Marines i roli, jaką odgrywają w uniwersum Warhammera 40.000. Można tu znaleźć informacje o ich powstaniu, stoczonych bitwach oraz misji, jaką pełnią w obronie Ludzkości. Tutaj znajduje się też pełna historia, szczegóły dotyczące organizacji oraz umundurowania najdumniejszych i najszlachetniejszych z Kosmicznych Marines – Zakonu Ultramarines. Nie zabraknie też informacji i schematów kolorystycznych wielu innych Zakonów.
- **Siły zbrojne Kosmicznych Marines.** Tutaj przedstawiono każdego bohatera, każdy oddział oraz pojazd Kosmicznych Marines. Na początku znajdziesz pełny opis jednostki, zawierający informacje o jej roli w armii i wyjątkowych zdolnościach bojowych. Następnie poznasz jej pełne zasady i szczegóły dotyczące niezwykłych umiejętności oraz specjalistycznego wyposażenia, którymi dysponuje w walce z wrogami Ludzkości.
- **Ekwipunek bojowy.** Kolejny rozdział to szczegółowe opisy i zasady artefaktów, pancerzy oraz uzbrojenia, którymi dysponują Kosmiczni Marines, wzbogacone podpisanymi ilustracjami.
- **Galeria Kosmicznych Marines.** Ta część zawiera kolorowe fotografie szerokiej gamy figurek firmy Citadel, których można używać w armii Kosmicznych Marines, pomalowanych przez słynny zespół malarski Games Workshop, zwany

‘Eavy Metal. Tutaj pokazano też schematy kolorystyczne najważniejszych Zakonów oraz porady dotyczące budowania i malowania własnych formacji Kosmicznych Marines.

- **Lista armii Kosmicznych Marines.** Lista armii to zestawienie i podział wszystkich jednostek przedstawionych w rozdziale „Siły zbrojne Kosmicznych Marines”, tak aby można z nich było dobrać armię do gry. Każdy oddział posiada także swój koszt punktowy, gwarantujący, że zbudujecie z przeciwnikiem armię godną siebie na miniaturowym polu bitwy.

CO DALEJ

Chociaż Kodeks Kosmicznych Marines zawiera wszystko, czego potrzebujesz, aby rozgrywać swoją armią bitwy, to przecież istnieje wiele taktyk, różne misje czy pomysły związane z malowaniem, które warto wypróbować. Miesięcznik „White Dwarf” zawiera artykuły traktujące o wszystkich aspektach Warhammera 40.000 i związanego z nim hobby. Dodatkowo teksty poświęcone Kosmicznym Marines możesz znaleźć na naszej stronie internetowej:

www.games-workshop.com

Więcej rad i informacji dotyczących malowania Kosmicznych Marines znajdziesz także w książkach „How To Paint Citadel Miniatures” oraz „How To Paint Space Marines”.





KOSMICZNI MARINES

Czterdzieste pierwsze tysiąclecie to czas wojen, ale także era bohaterów. Jedną tylko siłą skutecznie chroni Ludzkość przed unicestwieniem, bractwo wojowników, których mestwo jest ostoją cywilizacji. Poznali co to zdrada. Posmakowali gorzkości tragedii. Toczyli najokrutniejsze wojny przeciwko najbardziej przerażającym przeciwnikom, odnosili niemożliwe zwycięstwa, kiedy wszyscy sojusznicy byli już martwi. Stanowią główną obronę Ludzkości przed mroczną i złowieszczą galaktyką. Są największym darem Imperatora dla jego ludu. To Kosmiczni Marines, Anioły Śmierci, które nie znają strachu.

Kosmiczny Marine nie jest już jednak człowiekiem. To nadludzka istota, zrodzona dzięki naukowym zabiegom i genetycznym modyfikacjom, tak inna, jak stal jest inna od żelaza. Lata wyczerpujących i rygorystycznych szkoleń stworzyły Kosmicznego Marine, doskonałego wojownika, którego umiejętności bojowe i zdolności umysłowe dalece przewyższają możliwości zwykłego człowieka. W ten sposób, Anioł Śmierci na zawsze został oddzielony od tych, których chroni. Nie jest już śmiertelnikiem w tradycyjnym znaczeniu tego słowa, wszak część jego cielesnego dziedzictwa pochodzi od samego Imperatora, a iskra tego samego majestatu płynie w jego żyłach.

Ojcowski pierwiastek, choć nieprawdopodobnie słaby, na zawsze odmienił Kosmicznych Marines. Tam gdzie dla zwykłego człowieka Imperator jest bóstwem i zbawcą, tam jest też uznawany za przodka Kosmicznych Marines. Tam gdzie człowiek wielbi dobroczynnego boga, tam Kosmiczni Marines czczą starożytnego przodka.

Nawet kiedy walczy w pojedynkę, Kosmiczny Marine jest straszliwym przeciwnikiem, zdolnym położyć trupem wielu oponentów. Przydzielany jest w pancerz szturmowy i wyposażony w święty bolter, ckwipunek dziedziczony przez kolejne pokolenia wojowników – szlachetne brzemie, które nieustannie przypomina o obowiązku względem Ludzkości. Ale Kosmiczny Marine rzadko walczy samotnie. Każdy jest bratem w Zakonie składającym się z tysiąca wojowników. Tam gdzie staje jeden, tam będą i jego bracia – dwudziestu, stu lub nawet tysiąc. W galaktyce stacjonuje zaledwie tysiąc takich Zakonów, w setkach ufortyfikowanych klasztorów zbudowanych na rozrzuconych po gwiazdnej przestrzeni planetach. Jest więc jeden Kosmiczny Marine na każdy milion planet Imperium. Liczba niewielka, to pewne, ale nadal wystarczająca do roli, jaką ma pełnić.

Nieczęsto zdarza się, że w jednym miejscu do walki staje cały Zakon, ponieważ jedynie dzieląc swoją potęgę, Kosmiczni Marines mogą stawiać czoła wielu niebezpieczeństwom grożącym Ludzkości. Większość zagrożeń może zostać wyeliminowana przez niewielkie siły Kosmicznych Marines, ale zagrożeń tych jest wiele, a Aniołów Śmierci mało. Kiedy jednak Zakon stanie do walki w całej swej sile bohaterów zjednoczonych we wspólnym celu, wtedy zgromadzona potęga wystarczy do wyzwalań albo niszczenia całych systemów gwiazdnych.

Kosmiczni Marines uderzają z dokładnością i siłą piorunu. Kapsuły Desantowe opadają z orbity z nieprawdopodobną prędkością i z impetem uderzają w pole bitwy, by dostarczyć Kosmicznych Marines w sam środek wrogich sił. Weterani w pancerzach Termintorów teleportują się w najsilniej bronione miejsca, a następnie skapani we wrogim ogniu, który niewiele im może zrobić, uwalniają furie bolterów szturmowych i rękawic energetycznych. Promy szturmowe „Thunderhawk”, ostrzeliwując nieprzyjaciela, przecinają niebo i w strategiczne miejsca dowożą niezwyciężone czołgi „Predator” oraz transportery szturmowe „Land Raider”.

Nie dla Kosmicznych Marines jednostajna ofensywa czy obrona fortyfikacji. Im powierza się najcięższe i najniebezpieczniejsze obowiązki: spowalniające uderzenia w samo serce wrogich sił, śmiałe przechwycenie silnie ufortyfikowanych pozycji i niemal beznadziejne bitwy przeciwko dalece liczniejszemu przeciwnikom. Niewielu z nich może przetrzymać ten szturm. Druzgocąc wroga tam, gdzie jest silny, Kosmiczni Marines niosą przerażenie i wprowadzają chaos w jego szeregi. Nieliczni przeciwnicy mogą zdzierżyć przerażającą nawałnicę szturmowi Kosmicznych Marines, większość kampanii kończy się więc rychłym zwycięstwem. W tych nielicznych sytuacjach, kiedy wróg przetrwa pierwsze uderzenie, Anioły Śmierci rozwijają atak. Bolterami i mieczami energetycznymi, z oddaniem tak silnym, jak trudnym do zatrzymania, oczyszczają broniące się twierdze, często stawiając czoła znacznie liczniejszym zastępom.

Kosmiczni Marines odkładają broń tylko, kiedy przeciwnik zostanie pokonany. Ale nawet wtedy nie odpoczywają ani nie świętują swoich wspaniałych zwycięstw. Bo po każdej wygranej bitwie czeka ich już następna. Kosmiczni Marines są bohaterami Imperium i żyją w czasach, kiedy Ludzkość potrzebuje herosów, jak nigdy dotąd. Tacy ludzie nie znajdują chwili wytchnienia – tylko wieczną walkę w imię Imperatora.

POCHODZENIE KOSMICZNYCH MARINES

Początek ekspansji Ludzkości wśród gwiazd ginie w mroku mitów i legend. Nikt, poza Imperatorem Ludzkości, nie pamięta już tego czasu. Czasu, gdy galaktyka pogrążona była w straszliwych wojnach i anarchii, czasu, gdy ludzka cywilizacja stała na krawędzi zniszczenia. Najazdy obcych ras i złowrogich istot Osnowy odcisnęły się krwawymi śladami. Bezbronne światy były plądrowane i zniewalane, całe planety łupione, a mieszkańcy mordowani. Tych, którym dane było ocaleć, czekała era ponownego barbarzyństwa. Ludzkość stała w obliczu zagłady. Samotne, targane zewnętrznymi konfliktami, ludzkie światy stały się żałosnymi cieniami przeszłości i nie były w stanie powstrzymać zalewających je hord ciemności. Tylko bohaterowie mogli odmienić nieuchronny los.

To wtedy, z popiołów Ery Trudu i Cierpienia zrodził się wielki przywódca, człowiek, który stał się Imperatorem. Nie wiadomo skąd pochodził, pewnym jest tylko to, że na Terze, kolebce Ludzkości, powstało Imperium, które zjednoczyć miało miriady planet galaktyki. Od samego początku swych kampanii wykorzystywał genetycznie zmodyfikowanych żołnierzy – przodków Kosmicznych Marines. Ale był to ledwie pierwszy krok. Kolejny uczyniony został w tajemnych kryptach, położonych głęboko pod powierzchnią Terry. To tam Imperator zaczął tworzyć kolejne pokolenie superżołnierzy. Obdarzył ich mocą i zdolnościami nieporównywalnymi do tego, co wcześniej znano, uczynił ich niemal równymi sobie. Byli to Patriarchowie, dwudziestu nadludzi, którzy mieli stać się generałami, dowódcami



zdołnymi w Jego imieniu podbić tysiące światów. Jednak na wczesnym etapie tworzenia doszło do zdarzenia, które niemal zniszczyło plan Imperatora. Nieznana siła wykradła wszystkie dwadzieścia inkubatorów i rozrzuciła je po całej galaktyce.

Podbój galaktyki

Wydawać by się mogło, że wszystko jest stracone. Imperator jednak nadal posiadał genetyczne projekty swoich ukochanych Patriarchów. Stworzeni na ich podstawie Kosmiczni Marines, zwani również Adeptus Astartes, zebrani zostali w wielkie, liczące po dziesięć tysięcy żołnierzy Legiony Pierwszego Utworzenia. Powołując do życia tych obdarzonych niewiarygodną siłą i nieugiętą wolą wojowników, Imperator posiadał armię o niezachwianej względem niego lojalności. Droga do podboju galaktyki była otwarta. Wyruszające z Terry, walczące bez strachu i zwątpienia Legiony nazwały swą misję Wielką Krucjatą. W kolejnych wojnach obcy najeźdźcy byli niszczeni lub rugowani, odbijano planetę za planetą. Wszystkie światy skażone piętnem Osnowy oczyszczano apokaliptycznym ostrzałem orbitalnym.

Podczas Wielkiej Krucjaty doszło do niezwykle doniosłego wydarzenia, Legiony odnalazły zaginionych Patriarchów. Wychowani na planetach, które stać się miały planetami macierzystymi Adeptus Astartes, osiągnęli nieomal pełnię swojej mocy. Teraz, w ogniu walk, każdy Patriarcha stawał się wojownikiem o niespotykanych umiejętnościach bojowych, dowódcą o nieosiągalnych dla innych zdolnościach umysłowych, bohaterem o niewyobrażalnej charyzmie. Złączone z Patriarchami Legiony stały u szczytu potęgi. Zstępowały na pola bitew Krucjaty niczym bogowie, a powstałe w tym czasie legendy i zapisane w nich imiona przetrwać miały wieki. Nic nie mogło przeciwstawić się Imperatorowi i jego potężnym armiom, a heroiczne marzenie o zjednoczeniu galaktyki było niemal w zasięgu ręki. Niestety akt ohydnej zdrady, echo której towarzyszy nam od dziesięciu tysiącleci, przeklął galaktykę na zawsze.

Wielka zdrada

Horus, Patriarcha Synów Horusa i zaufany Mistrz Wojny armii Imperatora, złamał przysięgę wierności i złożył hołd Mrocznym Bogom Chaosu. Legiony, jeden za drugim, poczęły przechodzić na stronę odszczepieńca. Ostateczne zwycięstwo Imperatora, triumf, który wydawał się tak bliski, ustąpił miejsca grozie, jakiej do tej pory nie znano. Żołnierze, którzy ramie w ramie mieli wywalczyć gwiazdne imperium, stanęli przeciwko sobie. Wyniszczające wojny domowe pogrążyły w ogniu całą galaktykę. Z imieniem Bogów Chaosu na ustach unicestwiano całe planety. Dziś nie pamięta się zbyt wielu faktów z tamtego okresu, skryły się one w oceanie czasu, a opowieści o olbrzymach miażdżących światy pod swoimi stopami są tylko niczym nie popartą próbą opisanie tamtych dni.

Zdradzieckie siły Mistrza Wojny, łamiąc każdy napotkany opór, dotarły do samej Terry. Pałac Imperialny był ostatnim bastionem prawości w ogarniętym Herezją wszechświecie i na jego zbroczonych krwią murach stoczona została decydująca bitwa. To tutaj, jeszcze raz, nienawiści i okrucieństwu zdrajców przeciwstawiła się odwaga i stał lojalnych Władcy Ludzkości żoł-

nierzy. Sprzymierzeni z Horusem Patriarchowie w pełni odstąpili swe ohydne, zdradzieckie oblicza, a prowadzone przez nich siły ciemności bliskie były pokonania Ludzkości. W tym kulminacyjnym momencie Imperator sięgnął po ostateczne środki. Sam, na czele najbardziej zaufanych wojowników, wdarł się na okręt Horusa i zaatakował go w jego sanktuarium. W straszliwej walce, która tam rozgorzała, padł najświętszy z Patriarchów, Sanguinius z Krwawych Aniołów. Sam Imperator został powalony, złamany i niemal śmiertelnie ranny. W desperackim ataku, uwalniając niewyobrażalną moc, zdołał jednak zadać Horusowi decydujący cios. Zdrajca zginął, a potęgą prowadzonych przez niego Legionów rozpadła się.

Stronnicy Zgubnych Mocy zostali pokonani, ale za zwycięstwo przyszło zapłacić straszną cenę. Braterstwo Patriarchów przestało istnieć. Galaktyczne imperium zostało niemal zniszczone. Marzenia Imperatora legły w gruzach, nadzieja na zjednoczenie galaktyki przepadła na zawsze, a wieczne istnienie jego strzaskanego w walce z Horusem ciała, podtrzymywane być musi ciągłymi ofiarami i maszyną Złotego Tronu. Pokonanie reszty zdrajców pochłonęło jeszcze wiele lat, ale w końcu przegnano ich do Oka Terroru. Liczba ofiar sięgnęła miliardów. Niezliczone światy zamieniły się w pokryte zwłokami pustkowia. Piekielny ogień Herezji został jednak w końcu ugaszony. W tych mrocznych czasach anarchii wielu ludzkich renegatów i drapieżnych obcych dostrzegło w planetach Imperatora łatwy cel dla swych łupieżczych wypraw.

Oczyszczanie

Ludzkość balansowała na krawędzi zagłady. Wydawało się, że Imperium przetrwało burzę Herezji Horusa tylko po to, by rozpaść się w płomieniach i krwi kolejnych najazdów. Najwięksi bohaterowie Ludzkości stanęli w jej obronie. Zastępując Boga-Imperatora, poprowadzili jego wojska do kolejnej walki.

W tych koszmarnych dniach pierwszym spośród wielkich okazał się Roboute Guilliman, wyszkolony na planecie Macragge, znany ze swej niezwykłej biegłości w logistyce wojennej. Patriarcha Ultramarines wraz ze swym Legionem stali się złączką sił, o które rozbić się mieli wrogowie, próbujący zadać ostateczny cios dominium Imperatora.

Horus, znając zabójczą skuteczność Guillimana w prowadzeniu wojny, zaplanował swoją rebelię tak, by wybuchła ona w momencie, gdy Ultramarines walczyli daleko na południowym krańcu galaktyki. W wyniku tego przetrwali oni straszliwy okres Herezji niemal bez strat. Teraz przed tymi potężnymi wojownikami stało zadanie wymagające od nich wspięcia się na szczyt swoich możliwości. Musieli zyskać na czasie, tak bezcennym dla innych, próbujących się przegrupować i uzbroić grup lojalistów. Legendy głoszą, że Guilliman był w tym okresie wszędzie. Zbierał obrońców na jednej planecie i prowadził ich do zwycięstwa, po czym ruszał dalej, służąc z całych swoich sił Ludzkości. Rozproszone szeregi obrońców dominium Imperatora powoli rosły. Przyłączali się do nich ze swymi Legionami pozostali bracia Patriarchowie. Kolejny raz nieustraszeni Kosmiczni Marines okazali się zaporą nie do przebycia. Taką pozostają do dziś i choć niejeden raz wydawało się, że pochłonie ich ciemność, żaden nie cofnął się nigdy nawet o krok. I tak rozpoczęła się Era Imperium.

„Codex Astartes”

Wkrótce po tym, jak niebezpieczeństwo całkowitej zagłady zostało zażegnane, Guilliman skupił swe wysiłki na zadbanie, by nigdy więcej nie mogło dojść do podobnej katastrofy. Swą wielką mądrość przełał w książkę „Codex Astartes”, zwaną krótko Kodeksem. Ten święty tekst stał się podstawą, na której zbudowano przyszłość Imperium.

Kodeks poruszał wiele tematów, ale najistotniejszą była decyzja o rozdzieleniu Legionów Kosmicznych Marines na mniejsze jednostki, zwane Zakonami. Część Patriarchów początkowo sprzeciwiała się dekretemi Guillimana, ale ostatecznie prawie wszyscy mu się podporządkowali. Taki był początek historii Zakonów Adeptus Astartes.

Na mocy „Codex Astartes” każdy Legion został podzielony na szereg mniejszych zakonów, z których jeden zachował pierwotną nazwę Legionu. Każdy Zakon Drugiego Utworzenia miał liczyć tysiąc braci i stać się w pełni samowystarczalną organizacją. W oparciu o ulokowaną na macierzystej planecie bazę miał sam zajmować się rekrutacją i szkoleniem, sam dbać o swe wyposażenie. I każdy miał być stale gotów, by bronić Imperium przed wszelkim zagrożeniem. Choć Zakony w czasach przedłużających się wojen często przekraczały założoną liczbę tysiąca wojowników, to zamierzony efekt i tak został osiągnięty. Odtąd nigdy więcej jeden człowiek nie miał dowodzić tak straszną potęgą, jaką dysponował Legion Kosmicznych Marines.



<i>Legion</i>	<i>Patriarcha</i>	<i>Planeta</i>	<i>Zakon Drugiego Utworzenia</i>
Mroczne Anioły	Lion El'Jonson	[Caliban]	Anioły Rozgrzeszenia, Anioły Odkupienia, Anioły Zemsty
Wszystkie dane usunięte z archiwum – Nieznane pochodzenie			
Dzieci Imperatora	Fulgrim	[Chemos]	Ekskomunikowani zdrajcy
Stalowi Wojownicy	Perturabo	[Olympia]	Ekskomunikowani zdrajcy
Białe Szramy	Jaghatai Khan	Mundus Planus	Rabusie, Pickielnicy, 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, Krwiopijcy, Rozrywacze Ciał
Żelazne Dłonie	Ferrus Manus	Medusa	Czerwone Szpony, Mosiężne Pazury
Wszystkie dane usunięte z archiwum – Nieznane pochodzenie			
Pozeracze Światów	Angron	Brak danych	Ekskomunikowani zdrajcy
Ultramarines	Roboute Guilliman	Macragge	Novamarines, Protopląści Ulixis, Biali Konsule, Czarni Konsule, Oswobodziciele, Założyciele, Pretorianie Orleusa, Zakon Genetis
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, Raptorzy
Legion Alfa	Alpharius	Brak danych	Ekskomunikowani zdrajcy
LEGION: Nazwa Legionu w czasie Utworzenia. PATRIARCHA: Patriarcha, od którego pochodzi genoziarno Legionu. PLANETA: Główna siedziba Legionu. Nazwy w nawiasach oznaczają zniszczone planety. ZAKONY DRUGIEGO UTWORZENIA: Nazwy Zakonów zapisane w „Apokryfach Davio” [M33]. EKSKOMUNIKOWANI ZDRAJCY: Jak podaje „Grimoire Hereticus”, te Legiony zdradziły w czasie Wielkiej Herezji [M35].			

MROczne ANIOŁY. Z nieznanych powodów. Mroczne Anioły i ich sukcesorzy z Drugiego Utworzenia określają się mianem Nierozgrzeszonych.

Zródło: „Mythos Angelica Maria” (M36)

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

Zródło: osobisty komentarz inkwizytora Horsta (M37)

KRWawe ANIOŁY. Krwawe Anioły i ich sukcesorzy dopuszczają się nietypowych i niegodnych praktyk replikacji genów, które doprowadziły do uszkodzenia ich genoziarna.

Pogłoski o „Czerwonym Pragnieniu” i „Czarnym Szale” nadal są żywe, pomimo śledztw przeprowadzonych przy różnych okazjach.

Zródło: raport autoryzowany – inkwizytor Damaris (M38)

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

Zródło: skrypta Amax (M4)

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.

Zródło: „Liber Astartes” (M39)

KSIĘŻYCOWE WILKI. Księżycowe Wilki zostały przemianowane na Synów Horusa (c.125.M30), którzy po śmierci Horusa przyjęli miano Czarnej Gwardii.

Zródło: „Grimoire Hereticus” (M35)

Herezja Horusa ujawniła słabości genoziarna niektórych Legionów Adeptus Astartes. Defekty stały się szczególnie uciążliwe na skutek przyspieszonych technik kształtowania genoziarna, których trzeba było używać do utrzymywania w sile olbrzymich Legionów Kosmicznych Marines. Potęgi Chaosu zdołały wykorzystać te fizyczne i umysłowe deformacje, aby zwrócić wojska Horusa przeciwko Imperatorowi. I tak oto wspaniały plan ojca Ludzkości stał się przyczynkiem do jego upadku.

Jednym z kluczowych celów „Codex Astartes” było rozpoznanie i usunięcie wspomnianych genetycznych słabości. Kodeks postanawiał, że kolejni Kosmiczni Marines będą tworzeni i szkoleni powoli, a genetyczne zasoby używane do produkcji implantów będą starannie monitorowane. Hodowane organy poddawane będą natomiast rygorystycznym testom czystości. Młodzi nowicjusze przejdą specjalne próby, a w szeregi Zakonów trafiają jedynie ci, którzy wykażą się nieugiętym charakterem.

Każdy Zakon Drugiego Utworzenia wywodził się wprost z któregoś z Zakonów Pierwszego Utworzenia, co oznacza, że dzielił z nim genoziarno. Później genoziarna nowych Zakonów

zostały oddzielone i stworzyły nowe linie genetyczne.

Na Ziemi organizacja Adeptus Terra stworzyła banki genetyczne do produkcji i przechowywania genoziarna Kosmicznych Marines. Jej zadaniem jest dostarczanie materiału genetycznego dla wszystkich nowych Adeptus Astartes. Aby wykluczyć możliwość wzajemnego skażenia, pule genetyczne każdego Legionu zostały wydzielone, tak żeby nowe Zakony otrzymywały genoziarno jedynie z własnych zasobów. Genoziarna Zdradzieckich Legionów umieszczono i zapieczętowano w polu statycznym, chociaż wielu uważa, że zostały one zniszczone. Przejmując bezpośrednią opiekę nad materiałem genetycznym, Adeptus Terra może ostatecznie kontrolować Kosmicznych Marines. W rękach tej organizacji znajduje się potęga tworzenia i niszczenia armii Adeptus Astartes.

Dzisiaj brak jest informacji o liczbie nowych Zakonów powstałych w czasie Drugiego Utworzenia. Wiele imperialnych archiwów zaginęło podczas Ery Apostazji, niespokojnych czasów, które przykryły historię Imperium niczym całun. Bez wątpienia niektóre z Zakonów stworzonych podczas Drugiego Utworzenia zostały zniszczone, nie zostawiając żadnych informacji o swoich dokonaniach i chwale. Inne przepadły w bliź-

szych współczesności czasach, a jedyne, co po nich pozostało, to nazwy. Jeszcze inne przetrwały do dzisiaj. To dumni spadkobiercy tradycji Wielkiego Patriarchy Pierwszego Lorda Ultramarines.

„Codex Astartes” określa także taktyczną rolę, wyposażenie oraz oznaczenia Kosmicznych Marines. Te wytyczne zmieniały się znacznie na przestrzeni wieków. „Codex Astartes” 41. tysiąclecia jest dopracowanym traktatem, łączącym militarną wiedzę setek historycznych strategów. Niektóre z jego zapisów wydają się zbyt drobiazgowe lub restrykcyjne, wręcz niegodne wielkiego umysłu Patriarchy. Inne opisują całkiem niedawne bitwy, wspominając także o zastosowanych taktykach i decyzjach podjętych przez dowódców. W takiej właśnie formie „Codex Astartes” uznawany jest za święte dzieło, a niektóre Zakony utrzymują nawet, że jego zalecenia zostały ustanowione przez samego Imperatora.

Zakony Kodeksu

Większość Zakonów postępuje ściśle z zapisami „Codex Astartes”. Są jednak i takie, które swoją organizację oparły na Kodeksie, ale pozwoliły sobie na pewne odstępstwa – np. Krwawe Anioły czy Mroczne Anioły. Jest jednak niewielka liczba Zakonów, które z Kodeksem nie mają zupełnie nic wspólnego. Najbardziej pod tym względem znane są Kosmiczne Wilki, które nigdy nie podporządkowały się „Codex Astartes” – ich uparty Patriarcha ukształtował swój Zakon na własną modłę, nie kierując się innymi wpływami czy doktrynami.

Zakony, które ściśle przestrzegają nauk Guillimana i przyjęły zalecany model organizacji oraz oznaczeń identyfikacyjnych określa się czasami jako Zakony Kodeksu. Najstarszym i najbardziej znanym Zakonem Kodeksu są Ultramarines, synowie samego Patriarchy Robouta Guillimana. Ich materiał genetyczny posłużył także do stworzenia wielu innych Zakonów respektujących „Codex Astartes”.

Adeptus Terra nigdy nie uznała za konieczne absolutnie narzucać Kodeksu. Nic by zresztą z tego nie wyszło. Przy kolejnych Utworzeniach faworyzowała jednak genoziarno Ultramarines i to właśnie na jego podstawie tworzyła nowe Zakony. Z upływem lat niektóre z nich odeszły od restrykcyjnych zapisów Kodeksu i wprowadziły własne modyfikacje, cały czas pozostały jednak wierne regułom Robouta Guillimana.

Kolejne Utworzenia

Historia Imperium od czasu Herezji Horusa nie jest jednolita. Na przestrzeni wieków zdarzały się czasy rebelii i anarchii, czasy, kiedy równowaga sił nagle się zmieniała i historię po prostu pisano na nowo.

Wiele kolejnych Utworzeń miało miejsce właśnie w tych trudnych okresach, co dzisiaj skutkuje niemożliwością określenia czasu powstania niektórych Zakonów. Co więcej, nie sposób dokładnie oszacować liczby nowopowstałych Zakonów. Wiadomo tylko, że w chwili obecnej istnieje ich około tysiąca i rozsiane są po całej galaktyce. Ponad połowa wywodzi się od Ultramarines, wprost lub od ich Zakonów Sukcesorów. Powstałe w oparciu o genoziarno samego Roboute Guillimana, wiernym posłuszeństwem wobec przykazań Kodeksu czczą pamięć jego twórcy, dochowując wierności swym przodkom i samemu Imperatorowi.

PRZEKLĘTE UTWORZENIE

Dwudzieste Pierwsze Utworzenie było największym od czasów Drugiego Utworzenia. Miało miejsce w 36. tysiącleciu, niedługo przed Erą Apostazji, wojną domową, która niemal zniszczyła Imperium. Nowe Zakony były naznaczone nie szczęściem już od samego początku swojego istnienia. Część z nich zniknęła w niewyjaśnionych okolicznościach podczas działań zbrojnych lub podróży w Osnowie.

Te natomiast, które się ostały, narażone są na spontaniczne mutacje genetyczne swojego genoziarna. Taka sytuacja spowodowała, że Zakony te powoli podupadają, a ich szeregi topnieją, ponieważ niemożliwość tworzenia rekrutów oznacza brak uzupełnień. Co gorsza, u niektórych z nich zaobserwować można genetyczne defekty oraz mutacje, które nadwyrażają tolerancję Inkwizycji i zagrażają istnieniu tych Zakonów.

Niektóre Zakony, jak na przykład Ogniste Sokoły, spotkał haniebny koniec. Spontaniczne i zaawansowane deformacje fizyczne zamieniły ich członków w nieprzypominającą ludzi, zupełnie szaloną rasę. Cały Zakon został objęty Ekskomuniką i przepędzony przez Szarych Rycerzy z planety macierzystej Lethe. Ocalałe bractwa wspominają Ogniste Sokoły ze smutkiem i wstydem, modląc się jednocześnie, by nie podzielić ich losu.



TWORZENIE KOSMICZNYCH MARINES

Krew i ciało legendarnych bohaterów odtworzone na potrzeby ery wojen.

Każdy zakon Kosmicznych Marines musi pozyskiwać nowych wojowników, by przetrwać. Większość przeprowadza rekrutację na własnych planetach macierzystych lub na sąsiednich globach. Tłumaczy to, dlaczego wiele Zakonów ma swoje główne siedziby na planetach dzikich i nieprzyjaznych - rekruci są znacznie silniejsi, kiedy każdy dzień jest dla nich walką o przetrwanie. Kandydaci muszą być młodzi, aby ich ciała nie odrzuciły materiału genetycznego Kosmicznych Marines. Każde genoziarno składa się z genetycznie dopasowanych organów, które są starannie wszczepiane do organizmu rekruta. Funkcjonują one w oparciu o naturalną gospodarkę chemiczną ciała w połączeniu z hipnoterapią i szkoleniem fizycznym. Na przykład, wszczepienie małego organu zwanego biscopeą znacznie polepsza funkcjonowanie hormonów kontrolujących przyrost mięśni. Jest to więc źródło olbrzymiej siły Kosmicznych Marines.



Genoziarno jest ogromnym bogactwem, ponieważ stanowi ono pochodną biomanipulacji, które doprowadziły do stworzenia Patriarchów. W niemal dosłownym znaczeniu, w żyłach każdego Kosmicznego Marine płynie krew Patriarchy. Bez wątpienia jest to największy skarb każdego Zakonu, ponieważ tylko dzięki genoziarnu możliwe jest tworzenie nowych Braci Zakonnych. Implanty genoziarna współpracują z tkankami w stymulowaniu naturalnych zdolności lub dają początek nowym umiejętnościom. Implanty integrują się z ciałem Kosmicznego Marine w czasie naturalnego rozwoju jego ciała. Ogromną rolę odgrywają w tym czasie mordercze szkolenia umysłowe i duchowe, wśród których możemy wyróżnić hipnotyczną sugestię, długotrwałą medytację, forsowne próby duchowe oraz stopniową wtajemniczenie w rytuały Zakonu. Wszystkie te działania mają na celu wzmocnienie umysłowych zdolności Kosmicznego Marine oraz wyostrenie jego zmysłów.



Mucranoid – Tkacz

Jest to organ odpowiedzialny za chemiczną stymulację, dzięki któremu ciało Kosmicznego Marine wydzielą pokrywającą skórę substancję podobną do wosku. Marine zostaje pokryty tą substancją zanim wejdzie w fazę przyspieszonego rozwoju. Dzięki niej uzyskuje też ochronę przed próżnią oraz ekstremalnymi temperaturami.

Narząd Larramana – Uzdrowiciel

Kiedy Kosmiczny Marine zostanie ranny, jego krew natychmiast rozpoczyna proces zablizniania i ochrony rany. Jest to możliwe dzięki specjalnym krwinkom, zwanym krwinkami Larramana, które produkuje ten narząd.

Omophagea – Spamiętywacz

Kosmiczny Marine może pozyskać fragment pamięci innej osoby, zjadając jej mięso. Ten narząd umieszczony jest pomiędzy kręgami piersiowymi, a ścianą żołądka. Jego działanie opiera się na absorbowaniu materiału genetycznego z posiłku.

Oculobe – Oko Zemsty

Dzięki temu narządowi Kosmiczni Marines posiadają znacznie lepszy wzrok niż zwykli ludzie i potrafią widzieć w półmroku.

Drugie serce – Zarządca

Umiejscowione w prawej części klatki piersiowej, to drugie serce może wspomagać pompowanie krwi lub przejąć funkcję zarządzania funkcjami życiowymi, kiedy pierwsze zostanie zniszczone.

Biscopea – Kuźnia Siły

Ten organ znajduje się w jamie klatki piersiowej, gdzie uwalnia specjalne hormony odpowiedzialne za budowę masy mięśniowej, co znacznie zwiększa siłę Kosmicznego Marine.

Nerka oolitowa – Oczyszczacz

Ten organ krytycznej detoksyfikacji neutralizuje trucizny i gazy, które są zbyt silne, nawet jak na nadludzki organizm Kosmicznego Marine.

Preomnor – Neutralizator

Kosmiczny Marine posiada drugi żołądek lub tzw. przedżołądek, który pozwala mu jeść zatrute lub niejadalne substancje. Zabójcze trucizny są neutralizowane lub wydalone z układu trawiennego.

Czarna Skorupa – Łącznik

Wzmocniona i podobna do skorupy klatka piersiowa Kosmicznego Marine pokryta jest sztywną membraną. Połączenia neuronów z membrany przechodzą przez kręgosłup i łączą się z motorycznym układem nerwowym. Gniazda znajdujące się na łączniku połączone są z pancerzem Kosmicznego Marine, kontrolerami wyposażenia lub monitorami. Pozwala to Kosmicznemu Marine na sprawną i szybką kontrolę pancerza szturmowego, jakby był on częścią jego ciała.

Haemastamen – Wytwórca Krwi

Haemastamen ulepsza skład krwi właściciela, sprawiając, że staje się ona wydajniejsza niż u zwykłego człowieka.

Wielopłuco – Wchłaniacz

Kosmiczny Marine może zamknąć swoje podstawowe płuca i używać bioinżynieryjnego wielopłuca. Pozwala mu to na oddychanie w trującej atmosferze, a nawet pod wodą.

Ucho Lymana – Strażnik

Wewnętrzne narządy ludzkiego ucha zostają usunięte, a w ich miejsce wszczepia się Ucho Lymana. Dzięki temu słuch Kosmicznego Marine nie tylko się wyostrza, ale może też filtrować określone dźwięki. Narząd pomaga także utrzymywać równowagę, co oznacza, że jego właściciel porusza się bardzo pewnie.

Membrana hibernacyjna – Hibernator

Ten implant mózgowy pozwala Kosmicznemu Marine na świadome wejście w stan uśpionej motoryki, w którym może przeżyć nawet setki lat.

Gruczoł Betchera – Trująca Ugryzienie

W zmodyfikowanym gruczole ślinowym Kosmiczny Marine potrafi syntetyzować kwasowe trucizny, którymi może pluć na przeciwników lub niszczyć najwytrzymalsze metale.

Ossmodula – Żelazne Serce

Ten mały implant umiejscowiony w dolnej części mózgu wpływa na rozrost kości. W efekcie jego działania, Kosmiczny Marine otrzymuje niezwykle wytrzymały i samoleczący się szkielet, a jego klatka piersiowa przeobraża się w zwartą ochronną skorupę.

Neurogłośnia – Pożeracz

Żując, smakując lub wachając substancje Kosmiczny Marine może wykrywać w nich toksyny i substancje odżywcze. Narząd pozwala mu także identyfikować zapachy w taki sam sposób, jak potrafi to robić pies gończy.

Węzeł kataleptyczny – Powstrzymywacz Snu

Kosmiczny Marine potrafi sprawić, że połowa jego mózgu będzie odpoczywała, a on nie będzie musiał wtedy spać, nawet przez kilkanaście dni. Węzeł kataleptyczny, który mu na to pozwala, wszczepiany jest do mózgu, skąd kontroluje okodobowe procesy fizjologiczne związane ze snem.

Reproduktry – Genoziarno

Te narządy posiada każdy Kosmiczny Marine. Jeden umiejscowiony jest w karku, a drugi w klatce piersiowej. Kontrolują one pozostałe implanty, wytwarzając gamety z nimi związane. Gamety te rosną i przechowywane są w narządach reprodukcyjnych. W pełni rozwinięte reproduktry mogą zostać usunięte i posłużyć do wyhodowania nowych implantów. To jedyny sposób na tworzenie nowych implantów, co oznacza, że Zakon bez Kosmicznych Marines nie będzie w stanie stworzyć nowych braci zakonnych.



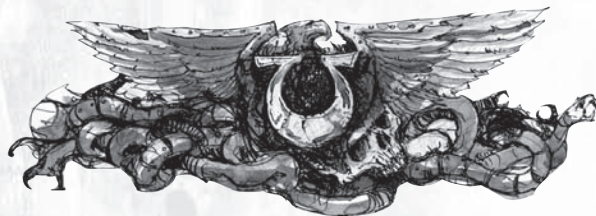
HISTORIA ULTRAMARINES

Jak głosi legenda, Imperator stworzył Patriarchów ze sztucznie spreparowanych genów, z uwagą obdarzając każdego z nich niezwykłymi, nadludzkimi zdolnościami. Mawia się, że Mroczni Bogowie Chaosu wykradli kapsuły inkubacyjne z Patriarchami i rozproszyli je w Osnowie. Kilka kapsuł rozszczelniło się, dryfując w Immaterium i dostały się do nich mieszkające tam byty, siejąc zniszczenie w rozwijającym się materiale genetycznym. Szkody, które zostały wyrządzone, objawić się miały dopiero w czasie Herezji Horusa.

Młody Roboute Guilliman

Po dziesiątkach, a czasem nawet setkach lat dryfowania w Osnowie, dwadzieścia inkubacyjnych kapsuł dotarło na ludzkie planety rozsiane po galaktyce i zamieszkane przez różne kultury. Jedna z nich trafiła na planetę Macragge. Był to ponury, ale zdalny do zasiedlenia świat, na którym Ludzkość przebywała już od wielu stuleci. Jego przemysł przetrwał Ere Trudu i Cierpienia, a ludność kontynuowała budowę okrętów kosmicznych przez cały okres występowania intensywnych burz Osnowy. Mieszkańcy Macragge utrzymywali kontakty z sąsiednimi systemami, choć tracili wiele statków i ich załóg.

Kapsuła z Patriarchą została odkryta przez grupę szlachciców polujących w lesie. Zerwali pieczęć i ich oczom ukazało się niesamowite dziecko otoczone jasnym nimbem mocy. Niezwykle niemowlę zostało przyniesione Konorowi, jednemu z dwóch Konsuli, zarządzających cywilizowaną częścią Macragge. Ten adoptował chłopca i nadał mu imię Roboute.



Młodzieniec rósł szybko, a jego niezwykle zdolności fizyczne i umysłowe stawały się coraz bardziej zauważalne. Mając dziesięć lat, posiadał już wszelką wiedzę, jaką mogli mu przekazać najmądrzejsi z mieszkańców Macragge. Jego zdolności pojmowania zagadnień historycznych, filozoficznych i naukowych zadziwiały starszyznę, ale największy talent, jaki posiadał, związany był ze sztuką wojenną. Ten geniusz militarnej organizacji przekonał ojca, by powierzył mu dowództwo nad ekspedycją, udającą się na daleką północ Macragge. Ów górzysty region, zwany Illyrium, od zawsze był siedliskiem bandytów i rabusiów. I choć stoczono z nimi wiele wojen, nikt na długo nie spacyfikował tego obszaru. Roboute przeprowadził błyskotliwą kampanię i zdobył nie tylko posłuszeństwo, ale także szacunek krewkich wojowników Illyrian.

Powracający Roboute zastał stolicę w chaosie. Podczas jego nieobecności drugi z Konsuli, człowiek zwany Gallanem,

zawiązał konspirację przeciwko Konorowi. Gallan należał do mającej szlachty, która zazdrościła Konorowi władzy i popularności. Ci malkontenci przywykli do łatwego życia w swoich rozległych posiadłościach, gdzie na każde skinienie mieli głodnych niewolników. Konor zmienił to, zmuszając starą arystokrację do zapewnienia służbie godnych warunków zamieszkania i wyżywienia. Wprowadził także prawo zmuszające szlachciców do wspierania ambitnego programu rozbudowy miasta. Wszystkie te reformy były bardzo dobre dla ludu Macragge, ale spodobały się jedynie niewielkiej grupce postępowych arystokratów.

Kiedy Roboute na czele armii zbliżył się do miasta Macragge, dostrzegł dym i słupy ognia. Od uciekających ludzi dowiedział się, że Gallan oblega Konora, który wraz z przybocznymi broni się w siedzibie Senatu. Rebelianci otoczyli ten budynek szczelnym kordonem, a pijani żołnierze łupią i mordują mieszkańców.

Roboute pośpieszył na ratunek ojcu. Zostawiając swoich żołnierzy, by zajęli się pijanymi agresorami, sam przebił się do Senatu. Tam odnalazł umierającego ojca, śmiertelnie zranionego przez zabójcę naślanego przez Gallana. Kiedy chirurdzy trzy dni walczyli o życie Konsula, on przez cały ten czas dowodził obroną budynku. Ostatnim tchnieniem Konor powiedział synowi o zdradzie Gallana.

Roboute zmiażdżył rebeliantów i szybko przywrócił w mieście porządek. Tysiące rozentuzjasmowanych mieszkańców zgromadziło się wokół Senatu, gdzie Roboute przejął obowiązki jedynego Konsula Macragge. Nowy władca działał szybko, by obalić stary porządek. Gallan i jego popelnicy zostali straceni, a ich ziemie i farmy przyznane nowym, uczciwym i ciężko pracującym osadnikom. Z nadludzką energią Konsul zreorganizował społeczny porządek na Macragge, nagradzając skorych do pracy, ludziom honoru przydzielając urzędnicze funkcje i przeobrażając armię w potężną i doskonale wyposażoną siłę. Macragge rozkwitało jak nigdy dotąd.

Imperator dociera do Macragge

Kiedy kapsuły z Patriarchami dryfowały przez Osnowę, Imperator na czele swoich armii podbił galaktykę. Wielka Krucjata wyzwoliła wiele światów z dominacji obcych i ponownie nawiązała kontakt z ludzkimi planetami, które przez tysiące lat były całkowicie odizolowane.

Gdy młody Roboute Guilliman prowadził wojnę przeciwko bandytom z Illyrian, Imperator na czele Kosmicznych Marines dotarł do planety Espandor w sąsiednim systemie. Tam dowiedział się o Macragge i niezwykłym synu Konsula Konora. Natychmiast zrozumiał, że odnalazł jednego ze swoich dawno zaginionych Patriarchów.

Imperator wyruszył na Macragge, ale jego statek wpadł w nagły i niespodziewany szkwiał Osnowy, krótkie, ale silne zakłócenia, które zwiódły wyprawę z obranego kursu. Kiedy Imperator w końcu dotarł na planetę, Roboute Guilliman rzą-

dził już od pięciu lat. W tym czasie świat przeszedł transformację. Jego mieszkańcy byli syci i dobrze im się wiodło, armie doskonale wyposażone, a miasta odbudowane i pokryte błyszczącym marmurem i stała. Statki z Macragge obsługiwały szlaki handlowe do lokalnych systemów, sprowadzając surowce i nowych mieszkańców. Imperator był zdumiony, patrząc na ten wspaniale zarządzany i prosperujący świat i natychmiast zrozumiał, że Roboute Guilliman był Patriarchą o niezrównanych zdolnościach i wyobraźni.

Roboute Guilliman objął dowództwo nad Legionem Kosmicznych Marines o nazwie Ultramarines, a Macragge stała się ich macierzystą planetą. Patriarcha szybko przyswoił sobie wiele imperialnych cudów i z entuzjazmem wcielił się w nową rolę. Dzięki militarnym talentom Guillimana, Ultramarines dokonywali nowych podbojów na południu galaktyki. W czasach Wielkiej Krucjaty Roboute wyzwolił więcej światów niż jakiegokolwiek inny Patriarcha. Wszystkimi nimi zarządzał z pasją i doskonałym zmysłem organizacji. Jeżeli oswobodził jakąś planetę z tyranii, natychmiast budował na niej system samodzielnej obrony. Kiedy glob stawał się bezpieczny, Patriarcha ruszał dalej, zostawiając za sobą tyłu doradców, by mieć pewność, że rozwinie się tam przemysł, powstaną szlaki handlowe, a rząd będzie się troszczył głównie o wysokie standardy życia mieszkańców.

Forteca Macragge

W tym czasie forteca Ultramarines na Macragge rozrastała się. Niektórzy z zakonników pozostali na planecie, by doglądać prac, które postępowały w piorunującym tempie dzięki rozbudowanej sieci handlowej i rozwiniętemu przemysłowi. W ciągu roku wzniesiono bazę szkoleniową i rozpoczęto rekrutację na Macragge i sąsiednich planetach. Niedługo później Ultramarines otrzymali pierwszych wojowników zrodzonych i ukształtowanych na Macragge. Dzięki doskonałej organizacji Ultramarines otrzymywali posiłki przez cały okres trwania Wielkiej Krucjaty. Sprawna rekrutacja i taktyczny geniusz Roboutea Guillimana sprawiły, że Ultramarines stali się wkrótce najliczniejszym Legionem Kosmicznych Marines. Dysponowali największą liczbą rekrutów, a w walce odnosili najmniejsze straty.

Po Herezji

Kiedy Herezja Horusa popchnęła Imperium w brutalną wojnę domową, Ultramarines walczyli na południowym skraju galaktyki. Sukcesy odciągnęły ich daleko od Ziemi i walczących na północnym wschodzie armii Mistrza Wojny. Wiadomości o zdradzie Horusa dotarły do Ultramarines dopiero po ataku na Terę. W takich okolicznościach Roboute Guilliman nie mógł pomóc Imperatorowi. A ponieważ żadna z planet oswobodzonych przez Ultramarines nie została zaatakowana przez Chaos, synowie Guillimana w początkowej fazie Herezji nie wzięli aktywnego udziału w walkach.

Los więc sprawił, że podczas tego tragicznego w skutkach buntu, Zakon z Macragge nie odniósł znaczących strat. Pozostałe lojalne Legiony Kosmicznych Marines nie miały tyle szczęścia i zubożały o tysiące żołnierzy. Dodać także trzeba,

że połowa Legionów opowiedziała się po stronie Horusa. W rezultacie liczba pozostałych Kosmicznych Marines była niewielka, a jeszcze nigdy wojownicy Adeptus Astartes nie byli tak potrzebni.

Zamieszanie i nieporządek, jakie nastąpiły po Herezji Horusa, znacznie osłabiły Imperium. Wrogowie Ludzkości wszędzie przygotowywali się do ataku, a wiele planet pozostawało jeszcze w szponach Chaosu. I tutaj inicjatywę przejęli Roboute Guilliman oraz Ultramarines, którzy rozproszyli się po całym Imperium i rozpoczęli desperackie wysiłki w celu powstrzymania fali inwazji i niepokojów społecznych. W tych niebezpiecznych czasach udało im się uchronić Imperium przed rozpadem. Macragge była w stanie dostarczać rekrutów w takim tempie, że wkrótce Ultramarines stanowili ponad połowę wszystkich Kosmicznych Marines, a ich heroizm znany był niemal we wszystkich systemach.

Po dziesięciu latach w Imperium znów zapanował ład. I choć był to wielki sukces Ultramarines, pojawiła się nowa teoria prowadzenia wojen. Pod przewodnictwem Roboutea Guillimana stworzono „Codex Astartes”. Jego doktryny miały ukształtować przyszłość wszystkich Kosmicznych Marines, ale także dać podstawę do stworzenia nowej militarnej potęgi Imperium, a co za tym idzie, ocalenia Ludzkości.



Drugie Utworzenie

Drugie Utworzenie miało miejsce siedem lat po śmierci Horusa. Większość Legionów podzielono na mniej niż pięć Zakonów, ale w przypadku Ultramarines była to liczba znacznie większa. Do dzisiejszych czasów nie zachowały się jednoznaczne informacje na ten temat. Najstarszy egzemplarz „Codex Astartes” mówi o dwudziestu trzech Zakonach utworzonych z Ultramarines, nie podając jednak ich nazw.

Drugie Utworzenie znacznie zredukowało liczbę synów Guillimana. Większość Kosmicznych Marines opuściła Macragge i założyła nowe Zakony w innych częściach galaktyki. Forteca Ultramarines została tak zbudowana, by mogła pomieścić dziesięć razy więcej wojowników Adeptus Astartes niż ich obecnie w niej pozostało. W efekcie część jej arsenałów i fabryk uzbrojenia zostało rozebranych i zabranych do baz nowopowstałych Zakonów. Analogicznie zmniejszono zapasy genoziara i zredukowano wydajność maszyny rekrutacyjnej.

W czasach Drugiego Utworzenia genoziarno Ultramarines okazało się najlepszym. Nowe Zakony uformowane wtedy z Ultramarines nazywa się często Praprzodkami lub Pierworodnymi. Dziedzictwo Guillimana nie było tylko genetyczne, ale także duchowe. Do dnia dzisiejszego Zakony Praprzodków czczą Robouta Guillimana jako swego ojca założyciela i patrona, a każdego władcę Ultramaru, kimkolwiek by nie był, traktują jako przykład wzorowego Kosmicznego Marine. Tak oto Ultramarines stali się najznamienitszym spośród Zakonów.



Ultramar

Jednym z aspektów działalności Ultramarines, który pozostał po Drugim Utworzeniu, była więź pomiędzy Kosmicznymi Marines, a populacjami sąsiednich planet. Podczas Wielkiej Krucjaty światy wokół Macragge dostarczały rekrutów, ale także surowców, uzbrojenia i okrętów. I choć reorganizacja znacznie obniżyła potrzeby rekrutacyjne, tradycja pozostała. Do dnia dzisiejszego Ultramarines rekrutują swoich nowych członków nie tylko z Macragge, ale z całego pobliskiego obszaru. Nosi on nazwę Ultramar i jest gwiazdowym imperium Ultramarines.

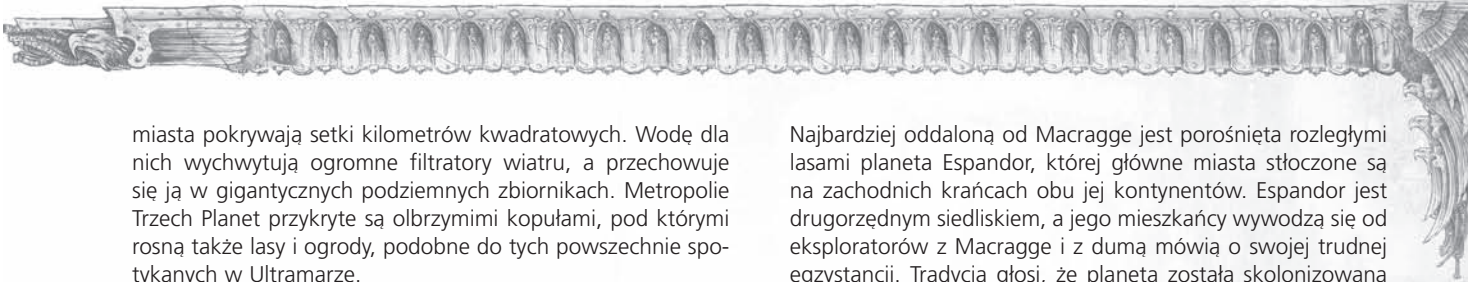
Ultramar jest wyjątkowy na tle innych siedzib Kosmicznych Marines. Wojownicy Adeptus Astartes władają zazwyczaj pojedynczymi planetami, asteroidami, flotami pełniącymi rolę baz lub orbitalnymi fortecami, z kolei Ultramarines posiadają znacznie bardziej rozległe włości. Kontrolują osiem lokalnych systemów, posiadających własne planety i rządy lojalne Zakonowi. Wszystkie ze światów Ultramaru dzielą wspólne dziedzictwo kulturowe Macragge, a więc ich architektura, tradycje i sposoby rządzenia są bardzo podobne. Populacja żyje w rozległych miastach, ale te otoczone są polami uprawnymi i morzami pełnymi ryb.

Po Herezji Horusa wszystkie osiem światów znacznie zyskało na reformach Robouta Guillimana, a ich mieszkańcy stali się zdyscyplinowani, produktywni i lojalni. Ultramar jest więc bogatym imperium, któremu obce są niepokoje i bunty. To taki niezwykle wyjątek w trudnych czasach czterdziestego pierwszego tysiąclecia.

Każdy ze światów Ultramaru jest samowystarczalny, jeżeli chodzi o surowce i żywność. Pomimo tego łączą je szlaki handlowe, a każda planeta ma swoje cechy szczególne i przysmaki. Każdy świat charakteryzuje się wysoko rozwiniętą cywilizacją, ale także zrównoważonym ekosystemem. Chociaż w skład Ultramaru wchodzi głównie planety przemysłowe, to nie dostrzega się tu koszmarnych toksycznych wyziewów powszechnych w galaktyce. Biorąc to wszystko pod uwagę, nie powinno nikogo zastanawiać, dlaczego wielu systemowych zarządców i planetarnych władców spogląda na Ultramar z zazdrością.

Światy Ultramaru nie są identyczne. Macragge jest skalistym globem, którego ponad trzy czwarte powierzchni pokryte jest górami. Ludność Macragge nie zamieszkuje tych obszarów, ale to właśnie tam, na jednym z urwistych szczytów, otoczonych niedostępnymi górami, ulokowana jest forteca Ultramarines. W jej murach znajduje się ogromna świątynia poświęcona czci Patriarchy. To tutaj, na wielkim tronie wykutym z marmuru usadowione jest jego ciało, które przed upływem czasu i śmiercią chroni pole statyczne. Jest to jedno z najświętszych miejsc w Imperium i tysiące pielgrzymów przybywają z całej galaktyki, by móc popatrzeć na twarz starożytnego Patriarchy.

Pozostałe światy sporo odróżnia od Macragge. Talassar jest planetą burzowych mórz i skalistych wysp, a jedyny kontynent zwany jest Glaudorem. Tuż po Herezji Horusa był on miejscem głównej bitwy pomiędzy Ultramarines i siłami inwazyjnymi Orków. Kontrastem dla oceanicznego świata Talassar są trzy jałowe planety Quintarn, Tarentus oraz Masali. Te trzy małe globy tworzą jedną grupę krążącą wokół wspólnej osi grawitacyjnej, niczym Ziemia i jej księżyc. Gigantyczne agro-



miasta pokrywają setki kilometrów kwadratowych. Wodę dla nich wychwytyują ogromne filtratory wiatru, a przechowuje się ją w gigantycznych podziemnych zbiornikach. Metropolie Trzech Planet przykryte są olbrzymimi kopułami, pod którymi rosną także lasy i ogrody, podobne do tych powszechnie spotykanych w Ultramarze.

Calth jest światem o atmosferze pozbawionej powietrza, którego mieszkańcy zamieszkują podziemne miasta, gdzie nie docierają zabójcze promienie niebieskiego słońca. Jaskinie Calth zostały skonstruowane z takim rozmachem, że są równie jasne i bogate w powietrze, co miasta Macragge. Ze wszystkich światów Ultramaru, Calth jest najbardziej wyspecjalizowanym. Choć jego mieszkańcy hodują znaczne ilości pożywienia w specjalnych zbiornikach, wolą importować pożywienie z sąsiednich systemów. Calth słynie ze swoich stoczní, dostarczających gwiazdne okręty dla floty Ultramarines, ale także cywilne i militarne jednostki dla innych planet Imperium.

Iax opisywany jest czasem jako Ogród Ultramaru. Jego klimat i żyzne ziemie powodują, że jest jednym z największych producentów żywności w Imperium. Mieszkańcy okiełznali naturalną florę globu i pokryli jego powierzchnię doskonale zorganizowanymi farmami i uprawami leśnymi. Na Iax brak jest wielkich miast, ale krajobraz usłany jest niewielkimi siedliskami, połączonymi systemem szybkich wodnych traktów. Najstarszym i najbardziej zurbanizowanym rejonem planety jest starożytne miasto Pierwsze Lądowanie, którego cytadela przez setki lat opierała się bombardowaniom najeźdźców. Legenda głosi, że Guilliman wiele razy odwiedzał Iax, bo kochał go niemal tak bardzo, jak Macragge.

Na Prandium niegdyś kwitło życie. Po Herezji Horusa osadnicy z Macragge założyli tam kolonię, która dzięki łagodnemu klimatowi i żyznemu środowisku doskonale prosperowała. Wkrótce planeta stała się klejnotem Ultramaru, miejscem o nadzwyczajnym dobrobycie i przebogatej faunie. Ale podczas pierwszej wojny tyranidzkiej flota-rój Behemot zniszczyła rajskie Prandium. Ta martwa planeta jest obecnie tylko jedną wielką skałą, której atmosfera przestała istnieć podczas ataku Tyranidów.

KAPLICA PATRIARCHY

Kaplica Guillimana jest jednym z najświętszym miejsc Imperium, które co roku przyciąga miliony pielgrzymów. Znajduje się ona w Świątyni Poprawy, grobowcu zajmującym część ogromnej północno-biegunowej fortecy Ultramarines.

Świątynia stanowi cud konstrukcyjny, przyozdobiony bogatymi detalami, charakterystycznymi dla Ultramarines. Jej proporcje oszałamiają ludzkie umysły rozmachem i majestatycznością. Kolorowa szklana kopuła stanowiąca dach, jest największą tego typu konstrukcją w Imperium. Nawet technomagowie Adeptus Mechanicus wpadają w zachwyt, kiedy słyszą, że zaprojektował ją sam Roboute Guilliman. Podług słów Ultramarines, w świątyni znajduje się tyle marmuru, że można by z niego zbudować górę, a z ogromnych ilości adamantynu i błyszczącej plastali zbudować spórą flotę.

Najbardziej oddaloną od Macragge jest porośnięta rozległymi lasami planeta Espandor, której główne miasta słończone są na zachodnich krańcach obu jej kontynentów. Espandor jest drugorzędnym siedliskiem, a jego mieszkańcy wywodzą się od eksploratorów z Macragge i z dumą mówią o swojej trudnej egzystencji. Tradycja głosi, że planeta została skolonizowana podczas Ery Trudu i Cierpienia przez kupców, którzy zboczyli z obranego kursu i zostali tam uwięzieni przez burze Osnowy. Jest to najsłabiej zaludniony glob Ultramaru.

Potęga militarna Ultramaru

Ultramar jest dominium Ultramarines w większym dominium Ludzkości, którym jest Imperium. Ale jego planety nie płacą imperialnych dziesięcin. W zamian łożą na utrzymanie Zakonu Ultramarines. Władcy poszczególnych światów Ultramaru są feudalnymi lordami podległymi Mistrzowi Ultramarines. I dlatego główny dowódca Ultramarines jest także Lordem Ultramaru, ze wszystkimi prawami i pełną odpowiedzialnością z tym tytułem związanymi.

Podobnie jak inne planety Imperium, Ultramar powołuje wojsko do obrony własnych granic. Większość imperialnych światów jest także zobowiązana do formowania regimentów na potrzeby Gwardii Imperialnej. I choć planety Zakonów są z tego obowiązku zwolnione, Ultramarines tak dobrze sobie radzą, że utrzymują kilka setek regimentów gotowych do dołączenia do Gwardii Imperialnej, jeśli przyjdzie taka potrzeba. Oznacza to, że ludzkie formacje Ultramaru walczyły w całej galaktyce, często ramię w ramię z Ultramarines.

Każda planeta Ultramaru dostarcza także Ultramarines kandydatów na nowych Kosmicznych Marines. Jak Ultramar długi i szeroki, dumni obywatele pokazują pomniki Ultramarines, którzy wywodzą się z lokalnych rodzin. Pośród najstarszych arystokratycznych dynastii za niezwykle zaszczyt uchodzi wysyłanie rekrutów w szeregi Ultramarines. Rodzina, z której pochodzi bohater, a może nawet sam Wielki Mistrz Zakonu, cieszy się wielkim szacunkiem przynoszącym sławę kolejnym pokoleniom i podnoszącym ich status.

Wewnątrz gmachu stoi ogromny marmurowy tron Roboute Guillimana, na którym zasiada jego nobliwa postać. I choć upłynęły tysiące lat od jego śmierci, ciało Patriarchy jest doskonale zachowane. Na gardle widać nawet śmiertelne rany. Doczesne pozostałości zachowane są w takim stanie dzięki polu statycznemu, chroniącemu Patriarchę przed upływającym czasem. Wszystko, co znajduje się wewnątrz tego pola jest uwięzione w czasie i nie może się zmienić, ani zepsuć.

Są jednak tacy, którzy twierdzą, że rany Patriarchy zmieniają się. Powiadają, że ciało Guillimana powoli się regeneruje, a rany wykazują tajemnicze oznaki uzdrawiania. Inni zaprzeczają tym rewelacjom, twierdząc, że przeciw w polu statycznym nic nie może się zmienić. Wiele jednak wierzy tym opowieściom i przybywa na Macragge, by na własne oczy zobaczyć cud Patriarchy.

BUDOWA ZAKONU

Znaczna część „Codex Astartes” poświęcona jest organizacji Zakonów Kosmicznych Marines.

Na czele każdej z dziesięciu kompanii Zakonu stoi Kapitan, któremu towarzyszą Kapelan i Konsyliarz, nie wliczani do stanu osobowego. W skład oficjalnej siły bojowej kompanii wchodzi dziesięć drużyn Kosmicznych Marines, z których każda składa się z dziesięciu Kosmicznych Marines, wliczając w to Sierżanta. Jednak z powodu strat kompania często przystępuje do działań zbrojnych w liczbie sześćdziesięciu lub siedemdziesięciu braci zakonnych.

Jedna z tych dziesięciu kompanii, zazwyczaj 1., składa się z najbardziej doświadczonych weteranów. Są oni ekspertami w każdym aspekcie wojny i walczą w Drużynach Awangardy i Ariergardy Weteranów, w zależności od specjalizacji. Jeżeli wymagają tego okoliczności, mogą też przywdziewać święte pancerze Terminatorów. Rzadko zdarza się, by 1. Kompania jak jeden mąż stawiała do boju, jej członkowie towarzyszą zazwyczaj Kompaniom Bojowym Zakonu.



Kodeks nakazuje także, by kompanie od 2. do 5. należały do tak zwanych kompanii bojowych. To na barkach tych formacji spoczywa ciężar militarnych obowiązków. Każda kompania bojowa składa się z sześciu Drużyn Taktycznych, dwóch Szturmowych i dwóch Ciężkiego Wsparcia. Drużyny Szturmowe kompanii bojowych mogą ruszać do boju jako Szwadrony Motocykli lub załogi Ścigaczy, w zależności od teatru działań wojennych. Większość zgrupowań Kosmicznych Marines będzie się składało z jednej kompanii bojowej, wzmocnionej formacjami z kompanii weteranów, zwiadowczej i rezerwowych.

Kompanie rezerwowe składają się w całości z drużyn tego samego typu. Zazwyczaj pełnią rolę wsparcia kompanii bojowych i zapewniają im uzupełnienia. Kompanie 6. i 7. są kompaniami taktycznymi, składającymi się z dziesięciu Drużyn Taktycznych każda. Pełnią one rolę rezerw wspierających pierwszą linię, przeprowadzają ataki dywersyjne albo powstrzymują działania flankujące przeciwnika. 6. Kompania szkolona jest także w używaniu motocykli i cała może ruszyć do boju jako Szwadrony Motocykli. Z kolei 7. Kompania przechodzi przeszkolenie w walce w Ścigaczach i często stanowi rezerwę lekkich pojazdów.

8. Kompania, szturmowa, składa się z dziesięciu Drużyn Szturmowych. Jest to najbardziej mobilna ze wszystkich kompanii i do boju często rusza wyposażona w plecaki rakietowe, motocykle lub jako załogi Ścigaczy. Pojawia się wszę-

dzie tam, gdzie potrzebne są znaczne siły specjalizujące się w walce wręcz – zaiste, jest to przerażający i niezwykle mobilny przeciwnik.

9. Kompania składa się z dziesięciu Drużyn Ciężkiego Wsparcia. Wyposażona jest w najpotężniejsze bronie i desygnuje się ją do wspierania pozycji obronnych i zapewniania wsparcia dalekiego zasięgu.

10. Kompania, zwiadowcza, składa się z pewnej liczby Drużyn Zwiadu. Zwiadowcy to młodzi wojownicy, którzy niedawno zostali włączeni do Zakonu i częściowo przemienieni w Kosmicznych Marines. W tej roli będą walczyli do czasu, gdy ich fizyczna transformacja i szkolenie dobiegną końca. Jako że poziom rekrutacji się zmienia, wielkość tej kompanii nie jest ściśle określona przez „Codex Astartes”.

Wszystkie kompanie, oprócz kompanii zwiadowczej posiadają transportery „Rhino” przypisane do wszystkich drużyn i oficerów. 1. Kompania dysponuje także stałą liczbą transporterów szturmowych „Land Raider”, które mogą przewozić Drużyny Terminatorów.

W skład wielu kompanii bojowych i rezerwowych wchodzi Drednoty. Przyjęło się, że Drednot pozostaje w kompanii, w której służył wojownik, zanim został zamknięty w metalowym sarkofagu. Dzięki temu zwyczajowi zdolności bojowe niektórych kompanii znacznie wzrastają.

W Zakonie znajduje się pewna liczba oficerów i specjalistów, którzy nie są przypisani do żadnej kompanii. Pełnią oni rolę personelu głównego dowództwa i mogą być przydzielani podczas walk do różnych kompanii. Wśród nich znajdują się Kronikarze – psionicy z Zakonnego Librariusu, Kapelani z Reclusiam oraz Zbrojmistrzowie, którym towarzyszą Serwitorzy.

„Podążamy śladami Guillimana.

Jako zapisano w Kodeksie.”

Marneus Calgar, Wielki Mistrz Ultramarines

Tych starszych oficerów jest niewielu, ponieważ większość zadań niezwiązanych z walką wykonywana jest przez zwykłych ludzi, służących Zakonowi. Dwie największe grupy oficerów Kosmicznych Marines tworzą Kronikarze oraz Zbrojmistrzowie. Są oni oddzieleni od pozostałego personelu głównego dowództwa i tworzą odrębne organizacje.

Chociaż Kodeks opisuje pewną liczbę stopni i funkcji przypisanych personelowi głównego dowództwa, to niewielu z tych oficerów towarzyszy Zakonowi podczas wojny. Wielu z nich ma za zadanie wyszukiwać i szkolić rekrutów, a także administrować Zakonem. Pozostałe tytuły przydzielane są Kapitanom kompanii. Codex Astartes opisuje takie stopnie jak Wielki Chorąży Zakonu (lub Chorąży), Secretarius Mistrza Zakonu, Komtur, Płatnerz Zakonu, Mistrz Floty, Aprowizatorzy, Mistrz Arsenalu, Mistrz Rekrutów oraz Mistrz Straży.

BUDOWA ZAKONU ULTRAMARINES

Ten diagram pokazuje budowę Zakonu Ultramarines około roku 999.M41. Należy dodać, że liczebność bojowa każdej drużyny oficjalnie wynosi dziesięciu Kosmicznych Marines, ale warunki bojowe mogą sprawić, że do boju będzie mogło wyruszyć mniej braci zakonnych. Pojazdy transportowe oraz specjalistyczne wyposażenie (jak motocykle czy ściązacze) nie są tu uwzględnione, ponieważ każda kompania będzie pobierała taki sprzęt w zależności od misji.





Drużyna Szturmowa Ixion „Mściciele Macragge”

Drużyna Ixion poprzysięgła zemstę w imię Macragge i doszłifowała umiejętności walki z Tyranidami podczas starć z flotami-rojami: Lewiatan, Kraken oraz Jormungandr.



Drużyna Ciężkiego Wsparcia Tirian „Młot Guillimana”

Znana w całym segmencie z niezłomności w walce.



Brat Agnathio

Pobłogosławiony pancerzem Drednot po Upadku Chundrabadu, 141.M36.



Drużyna Taktyczna Vandar „Zwycięzcy”

Sierżant Weteran Vandar jest najmłodszym spośród tych, którzy otrzymali Żelazną Aureolę. Przyznano mu ją za geniusz taktyczny podczas rebelii tamariskich w roku 929.M41.



Drużyna Taktyczna Solinus „Niepokromieni”

Otrzymali odznaczenie Victorex Maxima podczas odbijania fortu Telrendar, kiedy to, jako pierwsi po Kapitanie Sicariusie, ruszyli przez wylom.



Drużyna Taktyczna Manorian „Tarczownicy”

Szczęca się wieloma doświadczonymi wojownikami, Drużyna Manorian prowadzi straż przednią szturmów Kompanii, ale także Zakonu.

Drużyna Dowodzenia „Lwy Macragge”

Składa się z: Sierżanta Weterana Daceusa, Konsyliarza Venatio, Czcigodnego Brata Gaiusa Prabiana, Brata Vandiusa (Chorążego Kompanii) oraz Brata Malciana.



DRUGA KOMPANIA

Bohaterowie zjednoczeni w o



Drużyna Ciężkiego Wsparcia Atavian „Pogromcy Tytanów”
Otrzymała odznaczenie Principex Maxima za zniszczenie zbuntowanego Tytana klasy „Warlord”, zwanego Rozrywaczem Dusz.



Drużyna Szturmowa Strabo „Bohaterowie Selonopolis”
Odpowiedzialna za śmierć Herszta Gnatomłota i rozpedzenie jego hordy na pyłowych pustkowiach planety przemysłowej Selonopolis.



Drużyna Taktyczna Octavian „Miecze Osądu”
Członkowie Drużyny Octavian zdobyli imponującą liczbę piętnastu Odznak Strzelca Wyborowego.



Brat Ultracius
Pobłogosławiony pancernym Drednot po Krucjatach Pyrańskich, 453.M39.



Drużyna Taktyczna Vorolanus „Gromy”
Drużyna Vorolanus wykonuje wiele misji zwiadowczych i desantowych, kiedy brak odpowiednich Drużyn Zwiadowczych.



Drużyna Taktyczna Fennion „Nieśmiertelni”
Drużyna Fennion nie straciła żadnego członka, od kiedy powstał jej aktualny spis osobowy w roku 829.M41, chociaż wykonuje wiele zadań na pierwszej linii ognia.



Kapitan Cato Sicarius
Mistrz Straży, Czempion Macragge.



Kapelan Elianu Trajan
Dołączony do 2. Kompanii w roku 901.M41.

„Myśmy zabójcami królów,
niszczycielami światów, zwiastunami
upadku i śmierci pod każdą postacią.
Czynimy to wszystko w imię
Imperatora i obrony Ludzkości. Niechaj
nikt nie powstrzyma naszego gniewu”.

Cato Sicarius
Kapitan 2. Kompanii Ultramarines

A ULTRAMARINES

bronie Macragge i Ludzkości

PANCERZ SZTURMOWY KOSMICZNYCH MARINES

Wielkość ludzi, którzy mieli kontakt z Kosmicznymi Marines będzie rozpoznawała wzory ich pancerzy. Istnieją jednak starsze modele (oznaczane Mk), które służą do dnia dzisiejszego, ale znacznie się różnią od tych powszechnie spotykanych. Jest tak między innymi dlatego, że starsze wzory w wiekowych lub zasłużonych Zakonach spełniają określone funkcje i dlatego mogą być noszone tylko przez ceremonialnych strażników lub elitarne jednostki. Inne Zakony są w tych kwestiach bardziej liberalne i mieszają wzory pomiędzy jednostkami, raczej nie kierując się żadnymi zasadami. Stopień jednorodności pancerzy w Zakonie nie zawsze odgrywa znaczącą rolę i często zależy od historycznych zaszczytów lub tradycji.

Wszystkie egzemplarze pancerzy zakonnych znajdują się pod opieką uzdolnionych rzemieślników. Nie są oni Kosmicznymi Marines, ale oddanymi sługami, którzy poświęcają całe życie pracy dla Zakonu. W historii Zakonu, szczególnie utalentowani rzemieślnicy stają się sławni i dostępują wyjątkowych zaszczytów, a ich arcydzieła są przez długie lata bardzo cenione. Kiedy Kosmiczny Marine zdobywa odznaczenia bojowe, to właśnie rzemieślnik jest odpowiedzialny za ich umocowanie do pancerza. Nie inaczej jest w przypadku oznaczeń stopni, długiej służby i innych nagród.

Rzemieślnicy z nabożnością poszukują elementów starożytnych pancerzy. Takie części są starannie odnawiane, często pokrywane srebrem lub złotem, a następnie z pietyzmem zdobione motywami przyrodniczymi, abstrakcyjnymi wzorami lub

oznaczeniami zakonnymi. Starsze wzory pancerzy są ściśle powiązane z historią wielu Zakonów, a zwłaszcza z heroicznymi czynami ich członków. Egzemplarz pancerza, który należał do dawnego bohatera jest szczególnie ceniony, ponieważ na polu bitwy przywodzi jego pamięć i staje się świadkiem wspólnych czynów następców. W ten oto sposób, napierśnik lub hełm może być spadkobiercą długiej i chwalebnej historii, służąc wielu kolejnym bohaterom Kosmicznych Marines i przechodząc przez ręce wspólnych rzemieślników.

Oprócz przywracania do życia starych fragmentów pancerzy dla znakomitych Kosmicznych Marines, rzemieślnicy ozdabiają także i modyfikują pancerze, by były godne wspólnych wojowników. W rezultacie tysięcy lat wysiłków tych specjalistów często zdarza się znaleźć pancerze składające się z elementów różnych wzorów, ale także niezwykle egzemplarze ze znacznie przerobionymi napierśnikami lub hełmami. Niektóre Zakony rezerwują te pancerze dla wyjątkowych postaci, oficerów lub wysokich rangą dowódców. Nie jest to jednak kwestią zasad, ale raczej tradycji Zakonu i określenia, jak taki pancerz powinien być użyty. Wysocy rangą oficerowie dziedziczą specjalne egzemplarze pancerzy, które mogą połączyć z własnymi, aby ich indywidualne zaszczyty i niezwykle części zostały zachowane po objęciu nowej funkcji. Tak oto pancerze szturmowe Zakonu ewoluują przez wieki, stając się świadectwami wspólnych czynów i zwycięskich bitew.



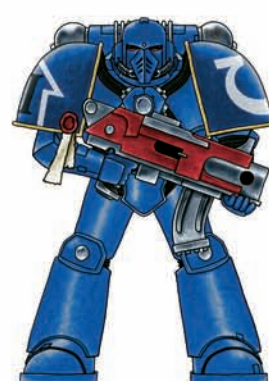
Model Mk1 „Grom”



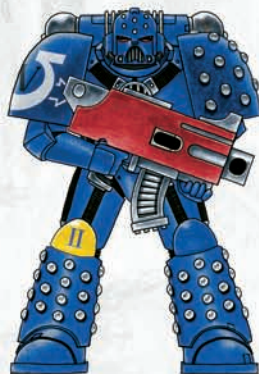
Model Mk2 „Krucjata”



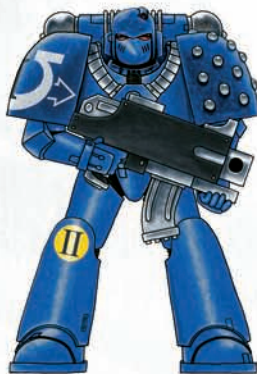
Model Mk3 „Żelazo”



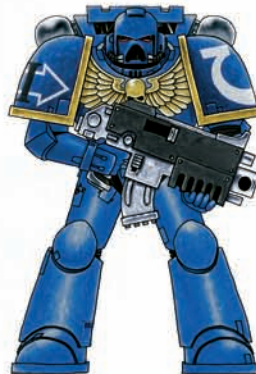
Model Mk4 „Maximus”



Model Mk5 „Herezja”



Model Mk6 „Corvus”



Model Mk7 „Aquila”



Model Mk8 „Wędrowiec”

HERALDYKA KOSMICZNYCH MARINES

Zazwyczaj na lewym naramienniku Kosmiczni Marines noszą godło Zakonu, a na prawym emblemat typu drużyny. Honory zdobyte podczas walki lub stopień w zakonnej hierarchii są często uwidaczniane kolorem bądź odpowiednim symbolem na hełmach.



Taktyczny Marine z Zakonu Ultramarines.



Sierżanci mają zazwyczaj czerwone hełmy. Weterani oznaczani są białym laurem.



Biały laur mówi nam, że ten Kosmiczny Marine jest weteranem.



Tutaj weteran wskazywany jest przez biały hełm.

EMBLEMATY DRUŻYN



Drużyna Dowodzenia 2. Kompanii
Kolory heraldyczne: żółty/złoty



1. Kompania, 9. Drużyna Weteranów
Kolory heraldyczne: biały/srebrny



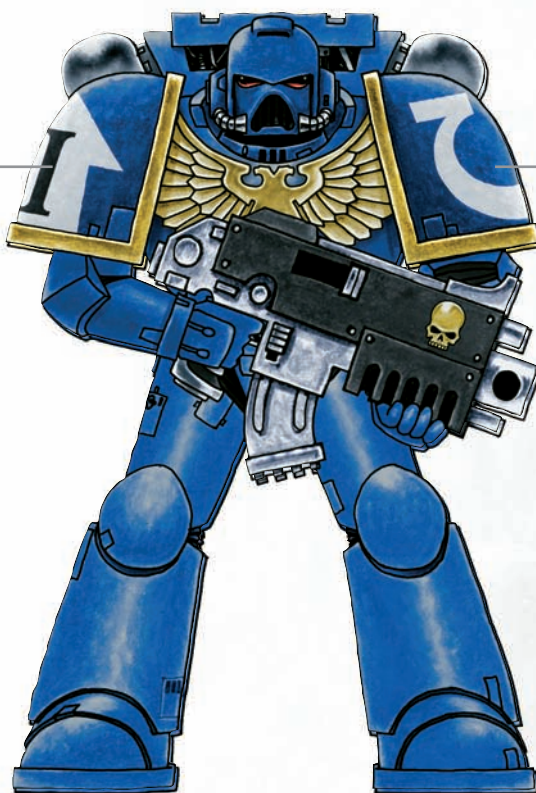
3. Kompania, 4. Drużyna Taktyczna
Kolory heraldyczne: czerwony/sangwinowy



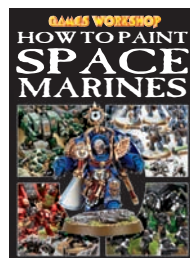
2. Kompania, 8. Drużyna Szturmowa
Kolory heraldyczne: żółty/złoty



9. Kompania, 9. Drużyna Ciężkiego Wsparcia
Kolory heraldyczne: niebieski/ultramaryna



Książki „Insignium Astartes” (wydana przez Black Library) oraz „How to Paint Space Marines” są bardzo bogatym źródłem informacji dotyczących heraldyki i oznaczeń Kosmicznych Marines.



ODMIANY GODŁA ZAKONU



2. Kompania
Kolory heraldyczne: żółty/złoty



1. Kompania Weteranów
Kolory heraldyczne: biały/srebrny



Sierżant 3. Kompanii
Kolory heraldyczne: czerwony/sangwinowy



2. Kompania
Kolory heraldyczne: żółty/złoty



9. Kompania
Kolory heraldyczne: niebieski/ultramaryna

ODZNACZENIA HONOROWE

Za wszelkie heroiczne czy spektakularne operacje militarne Kosmiczni Marines nagradzani są specjalnymi odznaczeniami. Niektóre z nich są jedynie malowane na pancerzu, ale są i wspaniałe rzeźby, szczególnie pożądane przez Kosmicznych Marines. Każdy Zakon posiada własne wersje nagród, symboli nobilitacji oraz odznaczeń honorowych, które są ściśle związane z jego historią i tradycją. Odznaczenia prezentowane poniżej są jednymi z najpowszechniejszych i spotkać je można niemal w każdym Zakonie.



ŻELAZNA AUREOLA

To proste odznaczenie ma swoje początki w pierwszych dniach Imperium. Często malowana na pancerzu jako czerwona odznaka, Żelazna Aureola nadawana jest wyjątkowym dowódcom i strategom. Umieszcza się ją na naramienniku lub hełmie.



ŻELAZNA CZASZKA

To starożytne odznaczenie przyznawane jest w uznaniu umiejętności dowódczych. Zostało opisane w Kodeksie jako odznaka dla Sierżantów, umieszczana na naramienniku lub hełmie. Według klasycznego podejścia Żelazna Czaszka powinna być w kolorze czerwonym.



IMPERIALNY LAUR

Imperialny Laur przyznawany jest za waleczność prowadzącą do wspaniałych zwycięstw. Wieniec noszony jest w postaci korony lub rzeźbi się go na hełmie. Kodeks wymaga, by Chorągwie Kompanii i Zakonu dzierżone były w boju jedynie przez braci odznaczonych Imperialnym Laurem.



PIECZĘĆ CZYSTOŚCI

Pieczęć Czystości nie jest de facto odznaczeniem, ale raczej rodzajem błogosławieństwa. Przed rozpoczęciem kampanii zakonni Kapelani wędrują pomiędzy szeregami braci, śpiewając litanie i inkantacje. Godnych wybrańców oznaczają wtedy specjalnymi błogosławieństwami, zapisanymi na paskach pergaminu przymocowanych do pancerza przy pomocy dużej, woskowej pieczęci.



ODZNAKA STRZELCA WYBOROWEGO

Według nakazów Kodeksu, ci wojownicy, którzy dowiodą w walce swojej celności mają zostać wyróżnieni, by w przyszłości można było ponownie i szybko skorzystać z ich umiejętności. Panuje powszechne przekonanie, że Odznaki Strzelca Wyborowego zostały stworzone przez powleczenie złotem bolterowych łusek z pocisków wystrzelonych przez samego Robouta Guillimana.



CZASZKA I MOTTO

Poza Żelazną Czaszką istnieje wiele innych symboli czy emblematów zawierających czaszkę. Jako odznaczenie mają one wiele znaczeń i zastosowań. Często wraz z odpowiednim motto umieszczane są na naramiennikach, hełmach, nakolannikach, a także na bolterach czy pojazdach.

ODZNACZENIA KAPITANA SICARIUSA

Podczas swojej długiej służby Cato Sicarius otrzymał wiele odznaczeń honorowych. Wszystkie pokazane są na jego pancerzu pod postacią stylizowanych emblematów lub wspaniałych odlewów. Sam pancerz jest też szlachetnym dziedzictwem, ponieważ zawiera elementy noszone przez najszlachetniejszych bohaterów Zakonu.

Aquila

Jest to odznaczenie za wspaniałą wiedzę. Przyznane zostało na początku Kampanii Dantarońskiej, kiedy to Sicarius po raz pierwszy walczył jako Kapitan 2. Kompanii.

Eternium Ultra

Niewiele jest w Ultramarze tak świętych relikwii jak te. Mówią one, że Sicarius jest Wysokim Zwierzchnikiem Ultramaru i obrońcą jego ośmiu systemów.

Imperialny Laur

Przyznany przed lądowaniem planetarnym na Crusat Minor w roku 733.M41.

Honorifica Valourum

Odznaczenie nadane w uznaniu niezwyklej odwagi podczas walk z Orkami w bitwie o Dyzyanyr.



Osobista heraldyka

Lewy naramiennik Sicariusza pochodzi z pancerza (wzór MkII „Krucjata”) noszonego przez Kapitana Orara podczas Oczyszczania. Heraldyka łączy Żelazną Aureolę, godło Zakonu Ultramarines oraz żelaznego orła, oznaczającego, że Sicarius jest Wielkim Diukiem Talassar.



Grzebień Waleczności

Prawo noszenia takiego grzebienia można zdobyć jedynie dzięki niemal samobójczej odwadze. Sicarius otrzymał swój grzebień podczas dziewięciodniowej bitwy o Fort Telendrar. Kolory odpowiadają barwom rodu, z jakiego wywodzi się Sicarius.

Victorex Alpha

Odznaczenie przyznane za nadzwyczajną waleczność podczas Oblężenia Rynneeth V.

Chorągwie Ultramarines

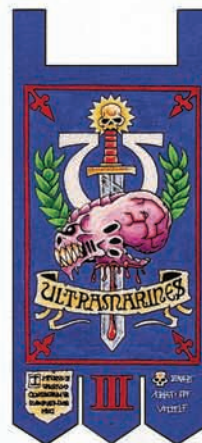
Każda kompania, poza 10., posiada własną chorągiew, na której widnieją charakterystyczne oznaczenia heraldyczne i honorowe. Dodatkowo, niezwykle bohaterskich Kapitanów lub wspaniałe zwycięstwa upamiętnia się ikoną lub litaniją zapisaną na świętym materiale.



Pierwsza Kompania znana jest jako „Wojownicy Ultramaru”. Na ich chorągwi widnieje Crux Terminatus oraz emblemat upamiętniający poległych w Bitwie o Macragge, a na naramiennikach uwieczniony został herb Kapitana Agemmana, jednego z największych bohaterów Zakonu.



Na chorągwi 2. Kompanii, „Strażników Świątyni”, obok godła Zakonu, widnieją motywy imperialne, takie jak Laur i Czaszki. Sicarius, Kapitan Kompanii nosi symbole heraldyczne upamiętniające Krucjatę do Zatoki Damoklesa i walki przeciwko Tau.



Chorągiew 3. Kompanii zwanej „Biczem na obcych” zawiera odznaczenia zdobyte w czasie pierwszej wojny tyranidzkiej. Aby upamiętnić swoich podwładnych, Kapitan Ardias wkomponował kolory kompanii w swój herb.



„Obroncy Ultramaru”, 4. Kompania, nosząca dumą Żelazną Rękawicę, symbol należący do ich byłego Kapitana i wielkiego wojownika, Idaeusa. Także aktualny dowódca kompanii przejął jego herb.



5. Kompania to „Strażnicy Wschodniej Rubieży”, a Kapitan Galenus nosi tytuł Namiestnika Marchii. Sztandar i jego pancerz zdobi Orzeł, symbol sprawowanego urzędu. Umieszczane takich symboli na pancerzu jest dość częste wśród Kosmicznych Marines.



Pomimo iż 6. Kompania jest jedną z rezerwowych, to zdobyła już wiele chwały, zwłaszcza w czasie obrony sektora Gerio. Kapitan Epathus to Mistrz Obrzędów, a na naramienniku nosi Czaszkę, godło kompanii.



7. Kompania nosi miano „Obróńców Caesereanu”, które przypomina, że jej członkowie odnieśli miażdżące zwycięstwo nad Korusem Plugawicielem.



8. Kompania to „Honorowe Ostrza”. Skrzyżowane miecze oznaczają, że kompania Ultramaru, przedstawiający członkowie odnieśli miażdżące zwycięstwo nad Korusem szturmu.



9. Kompanii nosi tradycyjny emblemat Ultramaru, przedstawiający piorun. Członkowie kompanii noszą miano „Zwiastunów Burz”.



Ultramarines posiadają pewną liczbę chorągwi zakonnych, ale w danym czasie używana jest tylko jedna. Różnią się one wyglądem, ale każda upamiętnia jeden ze wspaniałych triumfów Zakonu lub inne ważne wydarzenie w jego historii.

Ta chorągiew, o bardzo bogatej ornamentyce, wspomina zwycięstwo nad flotą-rojem Behemot i nosi imiona największych bohaterów tej wojny oraz informacje o jej kluczowych potyczkach.

ZAKONY KODEKSU

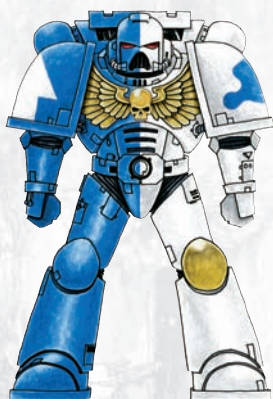
Tradycja nakazuje, by zawsze było tysiąc Zakonów Kosmicznych Marines, z których kilka prezentujemy na kolejnych stronach. W rzeczywistości jest to liczba przybliżona. Zakony nieustannie powstają, inne się rozwiązują lub zostają zniszczone, a nigdzie nie prowadzi się archiwów spisujących Adeptus Astartes.

Zakony Kosmicznych Marines możemy podzielić na trzy kategorie. Pierwsza i najliczniejsza grupa mogłaby być nazywana potomkami Guillimana – te Zakony wywodzą się bezpośrednio od Ultramarines lub Praprzodków. Posiadają one własne tradycje, zgodnie z nakazami „Codex Astartes” każdy ma też unikalną nazwę, godło oraz heraldykę. Niemniej jednak uznają Robouta Guillimana za Patriarchę, a jego następcę, władcę Ultramaru, za suzerena. Jeśli Lord Ultramaru potrzebowałby kiedykolwiek pomocy, może liczyć na pomoc tych Zakonów. Postępują one według „Codex Astartes” z takim oddaniem i pasją, jak czynią to Ultramarines, traktując wszelkie jego postanowienia w równej mierze jako doktryny taktyczne oraz duchowe posłannictwo. Ponieważ genoziarno Ultramarines jest preferowane podczas formowania nowych Zakonów, ci potomkowie Guillimana są dominującą siłą w galaktyce.

Zakony należące do drugiej kategorii genetycznie wywodzą się od innego Patriarchy, ale postępują na tyle zgodnie

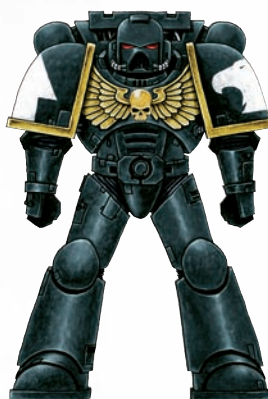
z „Codex Astartes”, na ile pozwalają im odmienne tradycje i pochodzenie. Choć większą jej część stanowią Zakony kolejnych Utworzeń, to zalicza się tu także kilka Zakonów Pierwszego Utworzenia – szczególnie Imperialne Pięści, Białe Szramy oraz Kruczą Gwardię. Te Zakony nigdy nie będą jak Ultramarines, ponieważ ich genoziarno nie pochodzi od Robouta Guillimana. Niemniej jednak postępują zgodnie ze standardami i naukami wielkiego Patriarchy.

Trzecia i ostatnia grupa to Zakony, które na skutek mutacji genoziarna lub uporu nie przyjęły „Codex Astartes”, kierując się innymi strukturalnymi i militarnymi doktrynami. Niektóre z nich, jak na przykład Krwawe Anioły i ich Sukcesorzy, starają się postępować zgodnie z dziedzictwem Guillimana, ale przekształcone genoziarno coraz bardziej ich od tego odciąga. Inne, pośród których znajdziemy Kosmiczne Wilki oraz Czarnych Templariuszy, z uporem starają się być niezależne i postępować zgodnie z militarną wizją ich założyciela, za nic sobie mając, jak są postrzegane przez innych. Liczba tych nielicznych, niepokornych Zakonów spada, ponieważ ich genoziarno nie jest już wykorzystywane w kolejnych Utworzeniach. W niniejszej publikacji Zakony te pojawiają się sporadycznie, ponieważ jest to opowieść o Ultramarines oraz wszystkich, którzy podążają za ich przykładem.



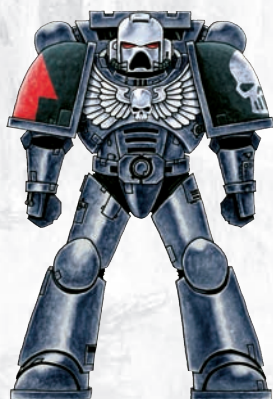
Orli Wojownicy

Orli Wojownicy są Zakonem wędrownym, prowadzącym nieustającą kampanię w systemach podbitych przez Robouta Guillimana podczas Wielkiej Krucjaty.



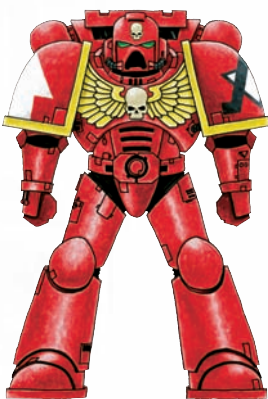
Czarni Konsule

Zakon uznany za zniszczony podczas Oblężenia Molocha Goddeth w roku 455.M41. Brak późniejszych informacji.



Srebrne Czaszki

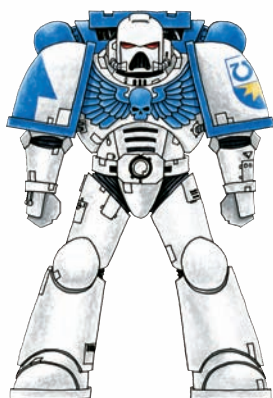
Srebrne Czaszki wierzą, że ich działaniami kieruje Imperator i pojawiają się na polach bitew tylko wtedy, kiedy zaobserwują odpowiednie znaki. Takie nieprzewidywalne zachowanie nie jest w smak imperialnym dowódcom, co innego, kiedy odnoszą dzięki Zakonowi wspaniałe Zwycięstwa.



Zakon Genesis

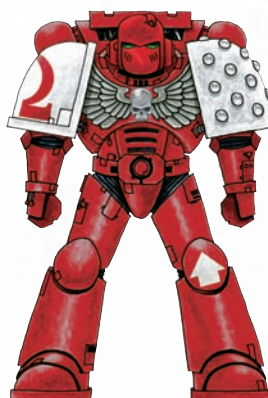
Pierwszy pośród Praprzodków, Zakon Genesis jest lojalny pamięci Robouta Guillimana i bez wahania staje do walki ramię w ramię z Ultramarines.





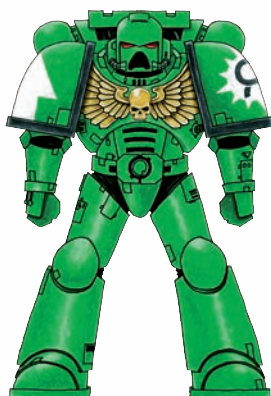
Pretorianie Orfeusza

Technologiczna wiedza Pretorian Orfeusza ustępuje jedynie tej, którą szczyści się Adeptus Mechanicus. Nie brak tych, którzy twierdzą, że te dwie formacje łączy nie tylko służba w imię Imperatora. Pretorianie Orfeusza są bardzo aktywni w systemach sąsiadujących z Pavonis.



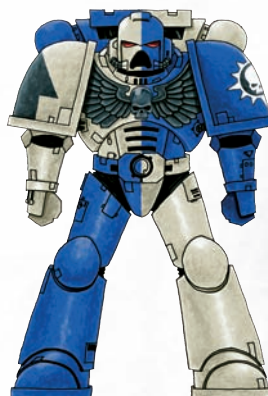
Synowie Orara

Orar jest mityczną postacią w historii Kosmicznych Marines. To Kapitan Ultramarines, który zdobył ogromne uznanie w początkowej fazie Herezji Horusa. Według zakonnych legend Orar uznawany jest za duchowego patriarchę Synów Orara, Zakonu, o którego utworzeniu nie przeczytamy już w żadnych archiwach.



Zakon Aurory

Zbrojownia Zakonu Aurory liczy więcej „Predatorów” i „Land Raiderów” niż połączone siły trzech innych Zakonów. Jego nazwa stała się w całym Ultima Segmentum synonimem pancernych szturmów.



Novamarines

Novamarines rozsiani są po całej galaktyce i od początku 37. tysiąclecia nie walczyli jako cały Zakon.



KRUCZA GWARDIA

Krucza Gwardia to mistrzowie w wojnie podjazdowej, którzy do frontalnej bitwy przystępują tylko wtedy, kiedy nie mają innego wyjścia. Realizując swoje ukryte cele, Zakon polega głównie na Zwiadowcach, którzy przez długi czas mogą działać zdani wyłącznie na siebie, oraz siłach szybkiego reagowania, takich jak wojownicy wyposażeni w plecaki rakietowe, szybko atakujący słabe punkty przeciwnika. Z tych samych powodów Krucza Gwardia przeprowadza często szturm z wykorzystaniem promów szturmowych „Thunderhawk” oraz Kapsuł Desantowych. Nie powinno więc dziwić, że to właśnie ten Zakon posiada największą liczbę tego typu sprzętu. Wybawienie, planeta macierzysta Kruczej Gwardii posiada zdolność produkcyjną zbliżoną do małej planety produkcyjnej, dzięki czemu Zakon nie narzeka na brak wyposażenia.

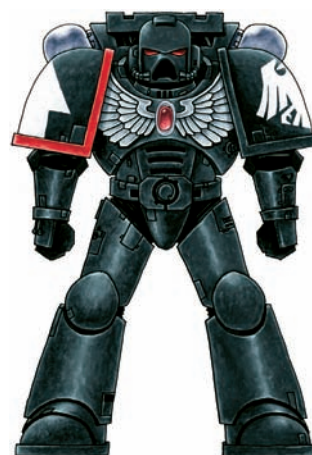
Kapitanowie Kruczej Gwardii są bardzo niezależni i bardzo rzadko widuje się Zakon walczący jako jedna, ogromna siła. Poszczególne kompanie są autonomiczne i z chęcią udzielają pomocy imperialnym dowódcom w dowolnym miejscu galaktyki, z błogosławieństwem Wielkiego Mistrza Zakonu lub bez niego. Można spotkać osoby, które podważają słuszność takiej organizacji, ale jednak zdecydowana większość uważa, że ten sposób dowodzenia jest oznaką ogromnej dyscypliny, a nie jej braku.

„W mroku wszyscy ludzie są równi,
oalcie tych, którzy się go lękają”.

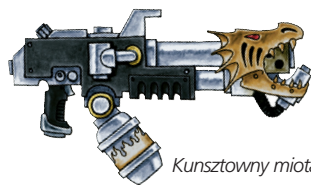
Kapitan Kayvaan Shrike
Kapitan 3. Kompanii Kruczej Gwardii



Osobista heraldyka
Kapitan Kruczy Szpon



Szpony energetyczne
Model „Szpon Jastrzębia”



Kunsztowny miotacz ognia, model „Nocturne”

SALAMANDRY

Zrodzeni z ognia, bracia z Zakonu Salamander mają czarną niczym smoła skórę i płonące czerwienia oczy – iście demoniczny wygląd, będący wynikiem kombinacji ich niezwykłą genetyki i wysokiego poziomu promieniowania na planecie macierzystej Nocturne. I choć tylko ich oblicze jest tak przerażające, to dzięki niemu zostało stłumionych wiele rebelii i to bez oddania choćby jednego strzału.

Każda z siedmiu liniowych kompanii Salamander rekrutuje się z jednej z siedmiu osad Nocturne. Prowadzi to oczywiście do pewnej rywalizacji pomiędzy kompaniami, ale służy także do pogłębiania determinacji i więzi braterstwa w ramach drużyn.

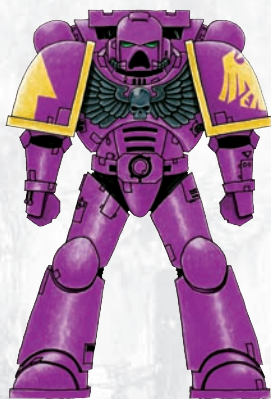
Umiejętności rzemieślnicze są na Nocturne bardzo cenione i od każdej Salamandry oczekuje się, by sama utrzymywała swój pancerz i uzbrojenie. Szerszy dostęp do lepszego wyposażenia niż w przypadku innych Zakonów rekompensuje niezbyt dużą siłę bojową Salamander oraz wolny proces rekrutacji.



Chorągiew Kompanii
2. Kompania Salamander

„W ogień bitwy!
Na kowadło wojny!”

Okrzyk bojowy Salamander



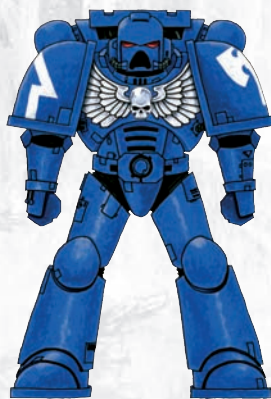
Sokolnicy

Sokolnicy unikają używania Kapsuł Desantowych i wolą dokonywać szturmów z mniejszych wysokości, wykorzystując do tego promy szturmowe „Thunderhawk”. I przyznać trzeba, iż są mistrzami w tej taktyce, do tego stopnia nawet, że piloci „Thunderhawków” innych Zakonów odbywają czasową służbę w Szponiastym Skrzydle Sokolników.



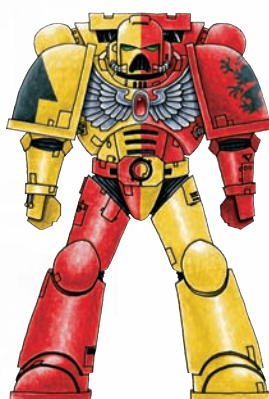
Widma Śmierci

Stacjonujące poza granicami Imperium, Widma Śmierci pilnują, by nadnaturalni mieszkańcy Upiornych Gwiazd już nigdy nie zagrozili galaktyce.



Mroczni Łowcy

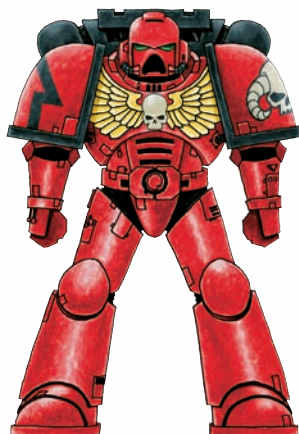
Utworzeni podczas ponurych dni Pochłaniania, Mroczni Łowcy mają reputację wojowników ponurych i stanowczych. Są jednym z siedmiu Zakonów, na których barkach spoczęło wyeliminowanie renegatów z frakcji, znanej jako Dręczyciele.



Wyjące Gryfy

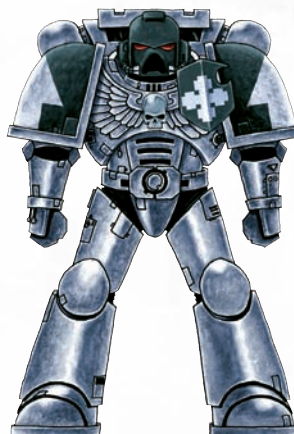
Niewiele Zakonów może się poszczycić taką sławą, jak Wyjące Gryfy. Ich wojownicy brali udział w wojnie o Badab, Krucjacie Pomsty, zniszczeniu szalonego Regenta Amaru oraz tysiącach innych konfliktów. Aktualne miejsce przebywania Wyjących Gryfów jest nieznanne.





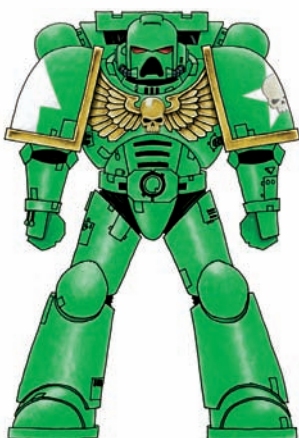
Egzorcyci

Egzorcyci posiadają dwie dodatkowe Kompanie Zwiadu, co oznacza, że posiadają dwanaście kompanii. Bez tak znacznej liczby neofitów, Zakon przestałby istnieć, ponieważ jego metody szkolenia są ekstremalnie niebezpieczne. Egzorcyci biorą obecnie udział w Bitwie o Armageddon.



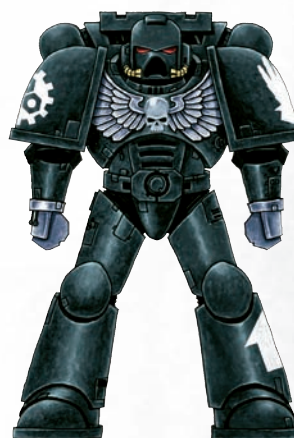
Żelazni Rycerze

Żelazni Rycerze to krzyżowcy pielęgnujący tradycje Rogala Dorna. Są jednym z dwunastu Zakonów Kosmicznych Marines, które co sto lat wysyłają swojego czempiona na Święto Mieczy i jedynym Zakonem, który wygrał w tych uroczystościach dwa razy z rzędu.



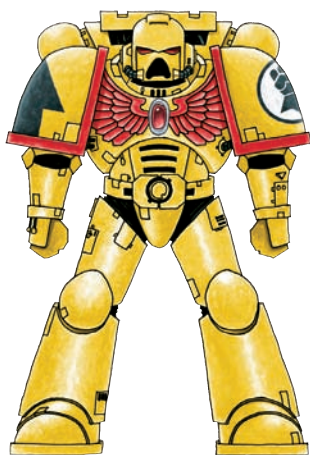
Najeźdźcy

Obecnie znacznie osłabiony po zmasowanym ataku na eldarski Światostatek Idharae, Zakon Najeźdźców wspiera Novamarines na skazanej na zagładę planecie Upadek Nieba.



Żelazne Dłonie

Żelazne Dłonie mają słabe ciała i dlatego zmuszone są do szerokiego stosowania biomechanicznych modyfikacji. Żelazne Dłonie nie kryją swoich powiązań z Adeptus Mechanicus, powiązań, na które inne Zakony patrzą z niechęcią.



„Przewodzi nam sam Imperator.
Prowadzi nas Dorn. A chroni honor.
Lękaj się naszego imienia, bo jest
w nim zemsta”.

Z nauk Rhetoricusu

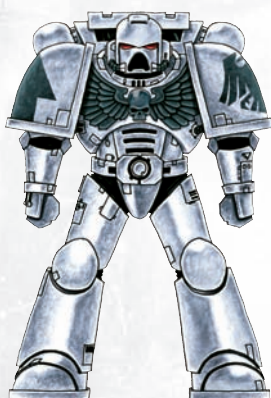
IMPERIALNE PIĘŚCI

Rogal Dorn, Patriarcha Imperialnych Pięści, był nieustępliwym i niezłomnym wojownikiem, który zginął dokonując aktu nadzwyczajnego poświęcenia i odwagi. I chociaż od śmierci Dorna minęły tysiąclecia, jego przykład nadal popycha Imperialne Pięści do nowych zwycięstw. Nawet w obliczu bardzo prawdopodobnej klęski Imperialne Pięści nadal będą walczyły, kiedy inni opuściliby pole bitwy. W zamierzonych czasach taki upór ocalił niejedno zwycięstwo, ale zawsze odbywało się to kosztem wielu istnień.

W najbardziej ponurych czasach Imperialne Pięści i ich Sukcesorzy odegrali znaczącą rolę w powstrzymaniu Imperium przed rozpadem. Z ich genoziarna powstało kilkanaście Zakonów, a każdy znany z takiego samego uporu. Zakony te, wliczając w to Purpurowe Pięści oraz Czarnych Templariuszy, tworzą blisko związane ze sobą bractwo Kosmicznych Marines, zjednoczone krwią i honorem wspólnego Patriarchy. Nie powinno więc dziwić, że Imperialne Pięści uznawane są za drugie po Ultramarines ucieleśnienie Adeptus Astartes oraz wzór cnót, którymi powinni się szczyć Kosmiczni Marnies.

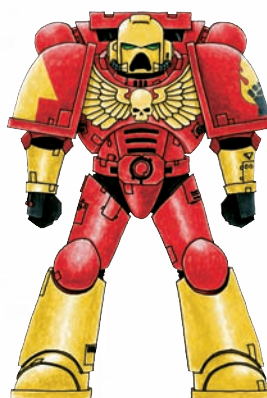


Pieść Dorna, honorowy artefakt Imperialnych Pięści



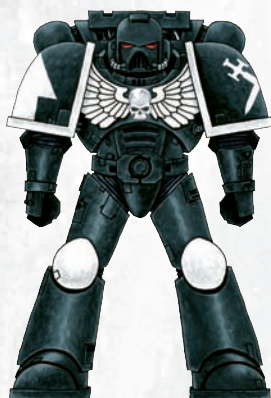
Rycerze Kruka

Zakon Rycerzy Kruka jest obecnie zaangażowany w walkę podjazdową przeciwko flocie-rojowi Kraken. Jest to kara za wdanie się w konflikt z Zakonem Aurory – utarczki, którym kres musiał położyć sam Marneus Calgar.



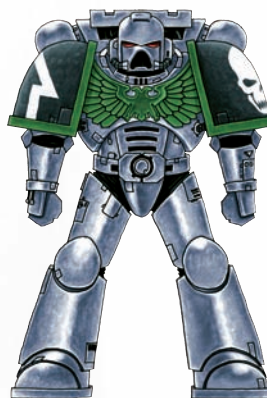
Władcy Ognia

Władcy Ognia poprzedzają swoje ataki intensywnym bombardowaniem pociskami zapalającymi, a następnie spadają na nadpalonego przeciwnika, zanim płomień dokonają swojego dzieła zniszczenia.



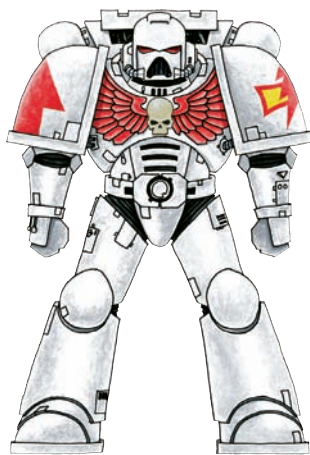
Czarne Miecze

Utworzony w końcu 41. tysiąclecia, serią zdecydowanych zwycięstw nad zarożniętym Dominium Tau, Zakon Czarnych Mieczów szybko udowodnił, że nie ustępuje starszym zgromadzeniom.



Legion Zagłady

Legion Zagłady odpowiedzialny jest za utrzymanie i obsadzenie Wybawienia Wiernych, gwiazdnej fortecy jeszcze sprzed Herezji, która strzeże cieszących się złą sławą pól asteroid, zwanych Elusiańskim Labiryntem. Niewiele innych Zakonów Kosmicznych Marines może się pochwalić taką siłą ognia.



„Kiedy nas zobaczysz, zrozumiesz, jak jesteśmy niebezpieczni. Ale to nic w porównaniu z zagrożeniem, któremu musisz stawić czoła, nie widząc nas i słysząc jedynie nasz śmiech”.

Powiedzenie Białych Szram

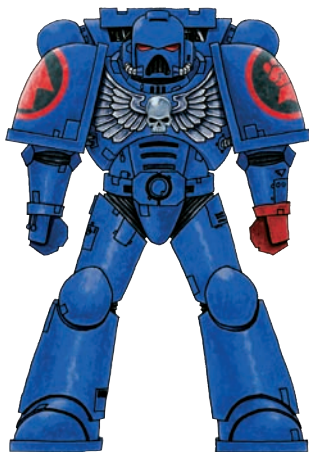
BIAŁE SZRAMY

Białe Szramy są mistrzami rozpoznania oraz ataków przeprowadzanych w myśl taktyki „uderz i uciekaj”. Są niezrównanymi łowcami i niezwykle szybkimi napastnikami, dla których ważne jest, aby pierwszy kontakt wzrokowy z przeciwnikiem był ostatnim. Takie były nauki Patriarchy Jaghataia Khana i choć od jego zniknięcia upłynęły tysiące lat, te doktryny nadal są aktualne i postępuje się według nich w niezliczonych bitwach. Większość czołgów Kosmicznych Marines jest zbyt wolna jak na takie sposoby prowadzenia wojny, a więc rzemieślnicy Białych Szram stali się specjalistami w modyfikowaniu jednostek napędowych „Predatorów”, „Vindicatorów”, a nawet „Land Raiderów” tak, by motocykle i jednostki zwiadowcze nie pozostały nigdy bez wsparcia ogniowego. Zgodnie z naukami Wielkiego Chana, szybkość jest bezwartościowa, jeżeli cios, który się przy jej pomocy wyprowadza, nie ma dość siły.

Choć Białe Szramy wykorzystują każdą okazję, aby walczyć w imię Imperatora, najchętniej jednak mierzą swoje umiejętności z formacjami preferującym podobny styl walki, jak na przykład orkowy Kult Szympansów czy Szaleni Jeźdźcy Saim-Hann. Białe Szramy wierzą, że starcie z takimi siłami i pokonanie ich jest najlepszym testem bojowej sprawności. Owe zwycięstwa są szczególnie cenione i pamiętane po wsze czasy.



Hełmy motocyklistów Białych Szram z plemiennymi oznaczeniami



„Odnieśliśmy poważne rany. Ale nadal trzymamy się na nogach, z ogniem w oczach i męstwem w sercach. Niech myślą, że nas pokonali. Pokażemy im, jak bardzo się mylą”.

Pedro Kantor

Wielki Mistrz Purpurowych Pięści

PURPUROWE PIĘŚCI

Purpurowe Pięści są Zakonem na skraju zagłady. Ich ufortyfikowany klasztor został zniszczony, a zakonicy niemal doszczętnie wybici, kiedy Łaaa! Sna-groda spadło na sektor Loki. Ale Purpurowe Pięści walczą nadal, przyjąwszy ten cios okrutnego przeznaczenia ze stoickim spokojem, które obrosło już legendą w Imperium. Nawet pośród elitar-nych formacji Kosmicznych Marines pozostałe przy życiu Purpurowe Pięści traktowane są jako równi im wojownicy, ukształtowani w ogniu najokrutniejszej i najbardziej beznadziejnej bitwy.

Tak jak można by się spodziewać po Sukcesorach Imperialnych Pięści, Purpurowe Pięści są niezłomnymi i nieustępliwymi wojownikami, niechętnymi do poddania się tak długo, jak można jeszcze odnieść zwycięstwo. Walka o przetrwanie studzi jednak ich żar chłodną i ponurą rzeczywistością.

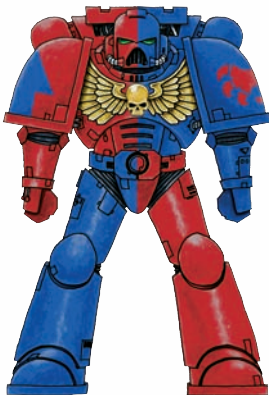
Przyszłość Purpurowych Pięści spoczywa teraz w rękach niewielkiej liczby Kosmicznych Marines, którzy swoje życia muszą poświęcić wyższym celom niż ocalenie własnej dumy. Purpurowe Pięści walczą nie tylko dla Imperatora, nie tylko dla sławy i hono-ru. Walczą, aby ich Zakon przetrwał i pewnego dnia odzyskał minioną chwałę.



Wielka Chorągiew Zakonu Purpurowych Pięści



Rękawica energetyczna z heraldyką Kapitana Corteza



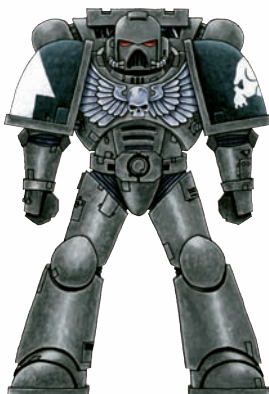
MOSIĘŻNE PAZURY

Po zniszczeniu ich planety macierzystej przez demoniczne moce, Mosiężne Pazury rozpoczęły krucjatę do Oka Terroru. Od czasu jak Zakon wyruszył, niewiele go widziało, ale Lord Kasztelan Creed z Cadii niezłomnie twierdzi, że Mosiężne Pazury nadal biorą aktywny udział w obronie Imperium.



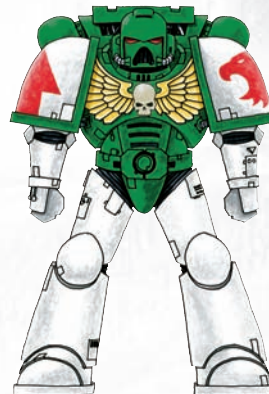
ŻELAZNI LORDOWIE

To dzięki wysiłkom Żelaznych Lordów rasa Barghesi nie jest w stanie opuścić gwiazd Grendl, a co ważniejsze, flota -rój Kraken nie może wchłoniąć niszczycielskiego potencjału biologicznego Barghesi.



RELIKTORZY

Inkwizycja podejrzewa, że Reliktorów opanowała choro-bliwa fascynacja skażonymi artefaktami. W efekcie zażądała, by pozostałe Zakony Kosmicznych Marines obserwowały poczynania Reliktorów na wypadek, gdyby mieli przejść na stronę Buntowników.



MENTORZY

Otoczeni nimbem tajemnicy, Mentorzy są nieufni względem pozostałych Zakonów i preferują samodzielną walkę, w której widzą ich jedynie wrogowie. Imperialne raporty utrzymują, że Mentorzy walczą obecnie przeciwko eldarskiemu Światostatkowi Biel-Tan i Orkom w systemie Charadon.



Twierdza Honoru Purpurowi Paladyni Ufortyfikowany Klasztor

Uwagi:

Większa część twierdzy znajduje się pod ziemią, dzięki czemu ma lepszą ochronę przed orbitalnymi bombardowaniami.

Siła uzbrojenia

Annihilus Maxima
Liczebność garnizonu
1200 Kosmicznych Marines
2100 osób personelu pomocniczego

Wojna w Rozpadlinie Gildar

Flota Zakonu Srebrnych Czaszek zniszczyła siły uderzeniowe Czerwonych Korsarzy, składające się z kilkunastu krążowników klasy „Executor”. Renegaci, którzy pozostali przy życiu, dokonali lądowania planetarnego na kilku planetach systemu Gildar, Srebrne Czaszki poszły w ich ślady. W przeciągu kilku tygodni system Gildar został oswobodzony z rąk Czerwonych Korsarzy.

SEGMENTUM OBSCURUS

GWIAZDY POGRANICZA

DRACONITH
Gwiazdne Smoki

MROCZNA WAROWNIA
Mroczni Synowie

WYGNANIE
Egzorcyści

SABATINE
Biali Konsule

CISZA
Straż Nocna

JAGGAFALL
Krwawe Miecze

SKAŁA
Mroczne Anioły

NEUTRA
Reliktorzy

INGIGA
Anioły Furii

SANCTUM Biali
Templariusze

EYRIE
Burzowe Skrzydła

XENAX
Zdobycy

PATRON
Ręce Imperatora

KRWAWY ZMIERZCH
Czerwone Wilki

RAIKAN
Czerwone Szpony

PHOBIAN
Mroczni Łowcy

WYBAWIENIE
Krucza Gwardia

BRYCANTIA
Żelazni Rycerze

OUTRENACHT
Legion Nocy

COUSTEAU XI
Ogniste Jastrzębie (zniszczona)

ZEFIR
Burzowe Jastrzębie

TALUS IV
Mosiężne Pazury (ruiny)

FENRIS
Kosmiczne Wilki

KELETROS
Porywacze Czaszek

FELIS
Białe Pantery

OXATAN
Czerwony Legion

PRANAGAR
Niebiański Strażnicy

SEKTOR REDUCTUS

NECRIS
Wzorowi Marines

SEKTOR UHULIS

SEKTOR GOTYK

SEKTOR CHARADON

SEKTOR RYNN
Purpurowe Pięści

SEKTOR MUNDUS PYRA
Władcy Ognia

SEKTOR MACRAGGE
Ultramarines

SEKTOR NIHILOS
Pchniecie Śmierci

SEKTOR NOCTURNE
Salamandry

SEKTOR ERENON
Niebiańska Gwardia

SEKTOR SZPON
Burzowe Sokoły (opuszczona)

SEKTOR LODOWY KIEL
Srebrne Tygrysy

SEKTOR CHOGORIS
Białe Szramy

SEKTOR WIR CHAOSU

SEKTOR OGRYS
Najeźdźcy (ruiny)

SEKTOR FORTECA
Purpurowi Paladyni

SEKTOR VARSAVIA
Srebrne Czaszki

SEKTOR BURZA GNIEWU IMPERATORA

SEKTOR ELUSIA PRIME
Legion Zagłady (sztuczna planeta)

SEKTOR VORL SECUNDI
Purpurowi Kaszki

SEKTOR BAAL
Krwawe Anioły

SEKTOR HONOURUM
Novamarines

SEKTOR PRYZMAT
<<usunięte archiwum>>

SEKTOR OGNISTA BURZA
Zakon Aurory

SEKTOR ARM.
Synowie

SEKTOR OBSIDIA
Czarne Miecze

SEKTOR NOWA OSADA
Zakon Genezis

SEKTOR MACRAGGE
Ultramarines

SEKTOR NIHILOS
Pchniecie Śmierci

SEKTOR NOCTURNE
Salamandry

SEKTOR ERENON
Niebiańska Gwardia

SEKTOR SZPON
Burzowe Sokoły (opuszczona)

SEKTOR LODOWY KIEL
Srebrne Tygrysy

SEKTOR CHOGORIS
Białe Szramy

SEKTOR WIR CHAOSU

SEKTOR OGRYS
Najeźdźcy (ruiny)

SEKTOR FORTECA
Purpurowi Paladyni

SEKTOR VARSAVIA
Srebrne Czaszki

SEKTOR BURZA GNIEWU IMPERATORA

SEKTOR ELUSIA PRIME
Legion Zagłady (sztuczna planeta)

SEKTOR VORL SECUNDI
Purpurowi Kaszki

SEKTOR BAAL
Krwawe Anioły

SEKTOR HONOURUM
Novamarines

SEKTOR PRYZMAT
<<usunięte archiwum>>

SEKTOR OGNISTA BURZA
Zakon Aurory

SEKTOR ARM.
Synowie

SEKTOR OBSIDIA
Czarne Miecze

SEKTOR NOWA OSADA
Zakon Genezis

SEKTOR MACRAGGE
Ultramarines

SEKTOR NIHILOS
Pchniecie Śmierci

SEKTOR NOCTURNE
Salamandry

SEKTOR ERENON
Niebiańska Gwardia

SEKTOR SZPON
Burzowe Sokoły (opuszczona)

SEKTOR LODOWY KIEL
Srebrne Tygrysy

SEKTOR CHOGORIS
Białe Szramy

SEKTOR WIR CHAOSU

SEKTOR OGRYS
Najeźdźcy (ruiny)

SEKTOR FORTECA
Purpurowi Paladyni

SEKTOR VARSAVIA
Srebrne Czaszki

SEKTOR BURZA GNIEWU IMPERATORA

SEKTOR ELUSIA PRIME
Legion Zagłady (sztuczna planeta)

SEKTOR VORL SECUNDI
Purpurowi Kaszki

SEKTOR BAAL
Krwawe Anioły

SEKTOR HONOURUM
Novamarines

SEKTOR PRYZMAT
<<usunięte archiwum>>

SEKTOR OGNISTA BURZA
Zakon Aurory

SEKTOR ARM.
Synowie

SEKTOR OBSIDIA
Czarne Miecze

SEKTOR NOWA OSADA
Zakon Genezis

SEKTOR MACRAGGE
Ultramarines

SEKTOR NIHILOS
Pchniecie Śmierci

SEKTOR NOCTURNE
Salamandry

SEKTOR ERENON
Niebiańska Gwardia

SEKTOR SZPON
Burzowe Sokoły (opuszczona)

SEKTOR LODOWY KIEL
Srebrne Tygrysy

SEKTOR CHOGORIS
Białe Szramy

SEKTOR WIR CHAOSU

SEKTOR OGRYS
Najeźdźcy (ruiny)

SEKTOR FORTECA
Purpurowi Paladyni

SEKTOR VARSAVIA
Srebrne Czaszki

SEKTOR BURZA GNIEWU IMPERATORA

SEKTOR ELUSIA PRIME
Legion Zagłady (sztuczna planeta)

SEKTOR VORL SECUNDI
Purpurowi Kaszki

SEKTOR BAAL
Krwawe Anioły

SEKTOR HONOURUM
Novamarines

SEKTOR PRYZMAT
<<usunięte archiwum>>

SEKTOR OGNISTA BURZA
Zakon Aurory

SEKTOR ARM.
Synowie

SEKTOR OBSIDIA
Czarne Miecze

SEKTOR NOWA OSADA
Zakon Genezis

SEKTOR MACRAGGE
Ultramarines

SEKTOR NIHILOS
Pchniecie Śmierci

SEKTOR NOCTURNE
Salamandry

SEKTOR ERENON
Niebiańska Gwardia

SEKTOR SZPON
Burzowe Sokoły (opuszczona)

SEKTOR LODOWY KIEL
Srebrne Tygrysy

SEKTOR CHOGORIS
Białe Szramy

SEKTOR WIR CHAOSU

SEKTOR OGRYS
Najeźdźcy (ruiny)

SEKTOR FORTECA
Purpurowi Paladyni

SEKTOR VARSAVIA
Srebrne Czaszki

SEKTOR BURZA GNIEWU IMPERATORA

SEKTOR ELUSIA PRIME
Legion Zagłady (sztuczna planeta)

SEKTOR VORL SECUNDI
Purpurowi Kaszki

SEKTOR BAAL
Krwawe Anioły

SEKTOR HONOURUM
Novamarines

SEKTOR PRYZMAT
<<usunięte archiwum>>

SEKTOR OGNISTA BURZA
Zakon Aurory

SEKTOR ARM.
Synowie

SEKTOR OBSIDIA
Czarne Miecze

SEKTOR NOWA OSADA
Zakon Genezis

SEKTOR MACRAGGE
Ultramarines

SEKTOR NIHILOS
Pchniecie Śmierci

SEKTOR NOCTURNE
Salamandry

SEKTOR ERENON
Niebiańska Gwardia

SEKTOR SZPON
Burzowe Sokoły (opuszczona)

SEKTOR LODOWY KIEL
Srebrne Tygrysy

SEKTOR CHOGORIS
Białe Szramy

SEKTOR WIR CHAOSU

SEKTOR OGRYS
Najeźdźcy (ruiny)

SEKTOR FORTECA
Purpurowi Paladyni

SEKTOR VARSAVIA
Srebrne Czaszki

SEKTOR BURZA GNIEWU IMPERATORA

SEKTOR ELUSIA PRIME
Legion Zagłady (sztuczna planeta)

SEKTOR VORL SECUNDI
Purpurowi Kaszki

SEKTOR BAAL
Krwawe Anioły

SEKTOR HONOURUM
Novamarines

SEKTOR PRYZMAT
<<usunięte archiwum>>

SEKTOR OGNISTA BURZA
Zakon Aurory

SEKTOR ARM.
Synowie

SEKTOR OBSIDIA
Czarne Miecze

SEKTOR NOWA OSADA
Zakon Genezis

SEKTOR MACRAGGE
Ultramarines

SEKTOR NIHILOS
Pchniecie Śmierci

SEKTOR NOCTURNE
Salamandry

SEKTOR ERENON
Niebiańska Gwardia

SEKTOR SZPON
Burzowe Sokoły (opuszczona)

SEKTOR LODOWY KIEL
Srebrne Tygrysy

SEKTOR CHOGORIS
Białe Szramy

SEKTOR WIR CHAOSU

SEKTOR OGRYS
Najeźdźcy (ruiny)

SEKTOR FORTECA
Purpurowi Paladyni

SEKTOR VARSAVIA
Srebrne Czaszki

SEKTOR BURZA GNIEWU IMPERATORA

SEKTOR ELUSIA PRIME
Legion Zagłady (sztuczna planeta)

SEKTOR VORL SECUNDI
Purpurowi Kaszki

SEKTOR BAAL
Krwawe Anioły

SEKTOR HONOURUM
Novamarines

SEKTOR PRYZMAT
<<usunięte archiwum>>

SEKTOR OGNISTA BURZA
Zakon Aurory

SEKTOR ARM.
Synowie

SEKTOR OBSIDIA
Czarne Miecze

SEKTOR NOWA OSADA
Zakon Genezis

SEKTOR MACRAGGE
Ultramarines

SEKTOR NIHILOS
Pchniecie Śmierci

SEKTOR NOCTURNE
Salamandry

SEKTOR ERENON
Niebiańska Gwardia

SEKTOR SZPON
Burzowe Sokoły (opuszczona)

SEKTOR LODOWY KIEL
Srebrne Tygrysy

SEKTOR CHOGORIS
Białe Szramy

SEKTOR WIR CHAOSU

SEKTOR OGRYS
Najeźdźcy (ruiny)

SEKTOR FORTECA
Purpurowi Paladyni

SEKTOR VARSAVIA
Srebrne Czaszki

SEKTOR BURZA GNIEWU IMPERATORA

SEKTOR ELUSIA PRIME
Legion Zagłady (sztuczna planeta)

SEKTOR VORL SECUNDI
Purpurowi Kaszki

SEKTOR BAAL
Krwawe Anioły

SEKTOR HONOURUM
Novamarines

SEKTOR PRYZMAT
<<usunięte archiwum>>

SEKTOR OGNISTA BURZA
Zakon Aurory

SEKTOR ARM.
Synowie

SEKTOR OBSIDIA
Czarne Miecze

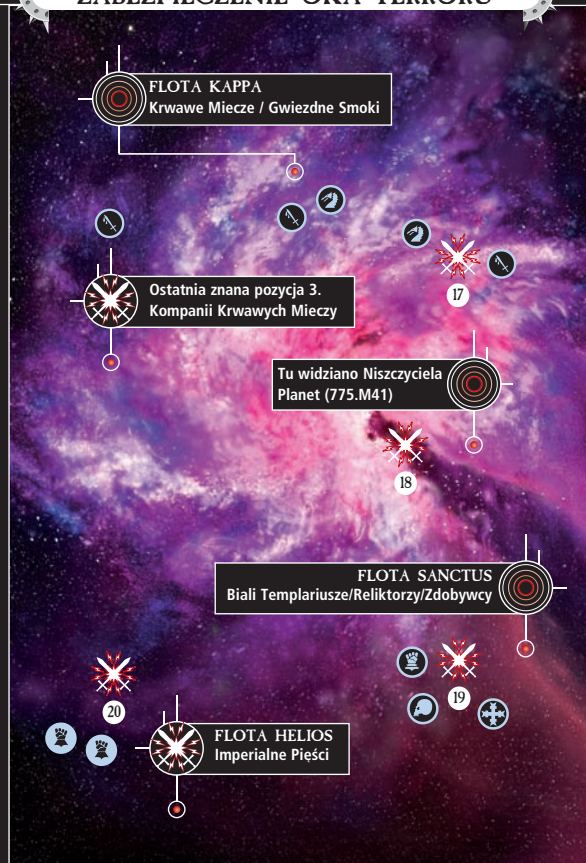
SEKTOR NOWA OSADA
Zakon Genezis

SEKTOR MACRAGGE
Ultramarines

SEKTOR NIHILOS
Pchniecie Śmierci

SEKTOR NOCTURNE<

ZABEZPIECZENIE OKA TERRORU



OBSADZENIE GWIEZDNYCH FORTÓW (998.M41)

- | | | |
|-------------------|-----------------|--------------------|
| Imperialne Pieści | Gwiezdne Smoki | Biali Templariusze |
| Egzorcysty | Mroczni Synowie | Zdobycy |
| Srebrne Czaszki | Reliktorzy | Krwawe Miecze |

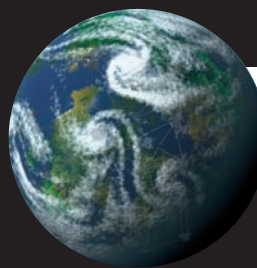
„Nie spoczniemy, dopóki choć jeden renegat będzie oddychał. Niechaj nasze nazwy wzbudzają w nich przerażenie”.

Kapitan Leitz
Zakon Egzorcystów

ULTRAMAR



- | | | | |
|-------------|--------------------|------------------|---------------------|
| 1. Tarentus | planeta rolnicza | 6. Iax | planeta rekreacyjna |
| 2. Quintarn | planeta rolnicza | 7. Masali | planeta rolnicza |
| 3. Konor | planeta badawcza | 8. Talassar | planeta oceaniczna |
| | Adeptus Mechanicus | 9. Macragge | planeta zakonna |
| 4. Calth | planeta jaskiniowa | 10. Talasa Prime | forteca Inkwizycji |
| 5. Espandor | planeta kościelna | 11. Parmenio | planeta szkoleniowa |



MACRAGGE

Planeta zakonna Adeptus Astartes

Ultramar, siedziba Zakonu Ultramarines, jest dominium o pięknych i wysoce rozwiniętych planetach. To właśnie on jest zaporą przed przyczajonymi mrokami Wschodniej Rubieży.

W OBRONIE LUDZKOŚCI

„Niechaj rozejdą się po galaktyce niczym bogowie dawnych czasów i chronią Ludzkość przed zniszczeniem z rąk obojętnego wszechświata”.

Z nauk Robouta Guillimana
jako zapisano w Apokryfach Skaros

Kosmiczni Marines są najbardziej mobilnymi siłami zbrojnymi Ludzkości. Nie sposób więc opisać choćby małej części ich dokonań. Powyższa mapa ukazuje jedynie najważniejsze kampanie Kosmicznych Marines i ich twierdze w roku 998.M41.

WAŻNE, CIAŁO

1. Połączon...
cym w sil...
2. Siły skład...
pansję Ta...
3. 5. Kompa...
ko eldars...
4. Trzy kom...
nowanej...
5. 4. Kompa...
stłumieni...
oczekiwa...
6. Widma 9...
Jormunga...
7. Ultracon...
xenos.
8. Zakon B...
Mistrz Jo...
9. 2. Kompa...
Kompani...
10. 5. Kompa...
ce przeci...
wać w po...
11. Flota-rój...
ponad d...
Solari z K...
12. Łaaa! Cz...
W okolic...
Gwardii,
13. Osłabion...
ko Arcyp...
14. Dwie kor...
15. Septus,
Renegat...
Sercem.
16. Dalszy ci...
prowadzi...
działania...
17. Demonia...
Balanor.
18. Flota wa...
Legionu.
19. Gwiezdny...
przez bar...
podobnie...
Obleżenie...
20. Biali Kon...
Demona,

BITWY ULTRAMARINES

Są strażnikami Wschodniej Rubieży, obrońcami Ultramaru.

Historia Ultramaru jest historią walk, czasem z wrogami tak dziwnymi, że ich zrozumienie wykracza poza granice ludzkiego pojmowania. Ultramarines nie raz przyszło się sprawdzić w walkach z orkowymi łaa! czy zbuntowanymi rene-gatami; przeciwstawić atakom Tau czy najazdom Nekronów. Niemniej jednak, prawdziwą miarą ich męstwa są walki toczone w obronie galaktyki przed zakusami nieprzyjaciół spoza znanego wszechświata. W trzydziestym piątym tysiącleciu Synowie Ultramaru dowiedli go w bitwie przeciwko Gwiezdnym Wędrowcom z Crioth, czy przygotowując odwet za Masakrę Spadających Niebios. Jednak pośród wszystkich przerażających wojen i znojących kampanii jedno wydarzenie zasługuje na to, by poświęcić mu szczególną uwagę – agresja tyranidzkiej floty-roju Behemot i bitwa o Macragge.

BITWA O MACRAGGE

Dowiedziawszy się, jak wielkim dla Ultramaru zagrożeniem jest flota-rój Behemot, Marneus Calgar nie zawahał się ani chwili. Zdając sobie sprawę, że Macragge jest bezpośrednio zagrożona, rozkazał wzmocnienie linii obronnych. Na orbicie oczekiwał tuzin statków bojowych, a z każdym dniem z Osnowy wyłaniały się nowe. W roju okrętów uderzeniowych Ultramarines można było dostrzec krążowniki liniowe rzucające złowroźny cień na mniejsze niszczyciele Floty Imperialnej i okręty cywilne. Potężna flota gromadząca się na orbicie i imponujące linie obrony wzniesione na planecie sprawiały, że Macragge była wyjątkowo dobrze chroniona.



Nie minęło kilka tygodni, a zwiadowcza część floty Tyranidów zaatakowała. Biookrety obcych przedarły się przez linię krążowników Ultramarines, by chwilę później zgromadzić się nad powierzchnią planety. Tysiące zrodzonych z zarodników bestii wypłynęło na powierzchnię Macragge, by siał zniszczenie. Calgar zdawał sobie sprawę, że zagrożenie ze strony Tyranidów jest zbyt wielkie, by próbować partyzanckich podchodów, dlatego też zdecydował połączyć swoje siły lądowe w trzy potężne armie. Specjalne oddziały uderzeniowe wespół z oddziałami wsparcia, złożone głównie z Weteranów 1. Kompanii Ultramarines i Sił Obrony Planetarnej, ruszyły na odsiecz siłom zgromadzonym w zlokalizowanych na biegunie Macragge fortecach. W międzyczasie oddział prowadzony przez Calgara, największy ze wszystkich trzech, przeprowadził serię akcji odwodowych, mających na celu spowolnienie Tyranidów i zgładzenie przewodzących Rojowi stworzeń.

Pierwsze dni kampanii okazały się sukcesem. Calgarowi udało się zyskać trochę czasu dla walczących na północy i południu braci zakonnych. Jednak Tyranidzi naciskali. Podczas ostatecznej bitwy o Stalowe Szczyty oddziały Ultramarines zostały zdziesiątkowane przez horde Tyranidów, sam Calgar zaś odniósł poważne obrażenia. Zdając sobie sprawę, że pozostanie na powierzchni planety oznacza niechybną śmierć, Calgar zdecydował się wycofać na pokład krążącego po orbicie okrętu uderzeniowego „Octavius”. Mistrz Macragge zezwolił opatrzyć sobie jedynie najcięższe rany, by chwilę później przejąć dowodzenie nad flotą i oddać się opracowaniu sposobów na uratowanie ojczystej planety przed niechybną zgubą.

Nie minęło kilka godzin, a główna flota Tyranidów pojawiła się nad Macragge. Nie czekając na posiłki, Calgar zmusił swoje oddziały do śmiałych ataków na odłączające się od niej okręty mające zaatakować planetę. Uwięzione w ogniu polarnych fortec Macragge i nekane bezlitosnymi atakami floty Calgara, okręty Tyranidów były rozpadać się jeden po drugim, wciąż jednak było ich wiele. W ogniu bitwy nieprzyjaciół uwolnił tysiące zarodników mających na celu zaatakować główną z polarnych fortec i raz na zawsze uciszyć jej działa, pozbawiając planetę ochrony. Tyranidzi wylądowali w sile większej, niż można się było spodziewać – wkrótce wszystkie fortece zostały otoczone. Potworny ładunek został dostarczony, a poważnie uszkodzone tyranidzkie okręty opuściły orbitę. Calgar nakazał swoim Ultramarines obronę struktur naziemnych, sam zaś puścił się w pogoń za najeźdźcą flotą, by upewnić się, że innym światom nie będzie zagrażał niebezpieczeństwo.

Obrona polarnych fortec była dla Ultramarines chyba najcięższą próbą męstwa w historii. Dowodzili nią Weterani Kosmicznych Marines z 1. Kompanii, prowadząc niewielkim oddziałom walczącym zaciekle o każdy skrawek muru i metr okopu, do ostatecznej chwili broniącym ich przed agresją roju Tyranidów. Oddziały cofały się coraz głębiej do wnętrza fortecy, powodując, że agresor za każdy zdobyty metr musiał zapłacić krwią. Tytany Legio Praetor kroczyły dumnie, znacząc lodowe pustkowia brudami żywego ognia i siejąc popłoch wśród tyranidzkich hord smaganych bezlitośnie plazmą i ołowiem. Rój atakował z niespotykaną zawziętością. Obcy przekroczyli mury północnej fortecy, chroniąc się za barykadami z nieosty-

głych jeszcze truchła własnych wojowników. Dzięki nieopisanej przewadze liczebnej udało im się pokonać Tytany. Lufy dział obrońców fortecy, mimo panującego chłodu, rozżarzyły się czerwienią, a choć fortecę wyposażono na okoliczność kilkumiesięcznego oblężenia, zaczęło brakować amunicji.

Mimo to, obrońcom nie w głowach było się poddawać. Niczym żywe tarany, uzbrojone w ciężkie kosy Karnifexy przedarli się do wnętrza fortecy, z furją torując sobie drogę przez stal i beton. Gdyby nie ciężka broń krótkiego zasięgu, Ultramarines nie zdołaliby obronić się przed nieprzyjacielem – niestety, w miejsce każdego poległego Tyranida zaraz pojawił się kolejny, atakując z równą determinacją. Wielu zwątpiło w powodzenie misji, widząc przełamujących kolejne linie obrony obcych, jednak Ultramarines nie poddali się rozpacz... nie dopuszczali myśli o porażce.

Wojna w przestrzeni kosmicznej

Calgar ścigał flotę Tyranidów, kierującą się w stronę Circe, planety otoczonej pierścieniami, leżącej na krańcach systemu Macragge. Przybycie floty Tempestus z Bakki pozwoliło uwięzić nieprzyjacielskie okręty w zabójczym uścisku. Niestety, nawet teraz siły Imperium pozostawały w mniejszości, Tyranidów było po prostu zbyt wielu. Gdyby nie okręt „Dominus Astra” bitwa skończyłaby się zapewne klęską. W akcie wielkiej odwagi, załoga skierowała potężny pancernik klasy Imperator w samo serce floty-roju, by tam zdetonować napęd Osnowy statku, tworząc w ten sposób szczelinę w Immaterium, która raz na zawsze pochłonęła flotę Tyranidów.

Po rozprawieniu się z flotą-rojem Calgar skierował się na Macragge, by na miejscu wspomóc swych braci broniących obleganej północnej fortecy. Wieść niesła, że ci spośród Ultramarines z 1. Kompanii, którym udało się przeżyć, wciąż walczą w obronie silosów laserowych północnej cytadeli. Niestety, kontakt z nimi urwał się, gdy Tyranidzi zdobyli nazemne przyczółki. Los południowego garnizonu pozostawał zagadką. Obawiając się najgorszego, Calgar wysłał przodem okręty liniowe przewożące 3. i 7. Kompanię Ultramarines, by samemu poprowadzić na Macragge resztę uszkodzonych statków.

Kosmicznych Marines z 3. i 7. Kompanii zrzucono na powierzchnię planety w Kapsułach Desantowych, a oddziały wsparcia miały skorzystać z promów szturmowych „Thunderhawk”. Na dole czekało na nich prawdziwe piekło. Lodowe pustkowia pokryły setki sponiewieranych ciał Tyranidów i szczątki zniszczonych machin bojowych. W miejscach wybuchów reaktorów Tytanów pojawiły się kraterzyce wrzającej plazmy. Zapach śmierci wisiał w powietrzu. Lądowanie 7. Kompanii odbyło się bez zakłóceń, toteż jej członkowie wkrótce dołączyli do niedobitków broniących garnizonu przy południowej fortecy. Wspólnie udało im się oczyścić podziemne korytarze zajęte wcześniej przez Tyranidów.

Bitwa o Północną Fortecę

Sprawy na północy miały się znacznie gorzej. 3. Kompanię zaatakowano chwilę po lądowaniu. Z czołści mrocznych tuneli i na poły zburzonych bunkrów wypłynęły setki istot żądnych krwi Kosmicznych Marines. Gdyby nie ogień zaporowy Drużyn Ciężkiego Wsparcia, oddziały nie doczekałyby przybycia promów szturmowych „Thunderhawk”, dzięki którym udało się w końcu zepchnąć Tyranidów z powrotem w mrok.

Kapitan 3. Kompanii, Fabian, wiedział doskonale, że nim wyruszy w głąb fortecy, musi poczekać na należące do kompanii trzy Drednoty.

W zatęchłych, mrocznych korytarzach wijących się pod północną fortecą było już widać ślady bytności obcych. Ściany i sklepienia spływały śluzem, a powietrze wypełniał przenikliwy smród. Wśród murów echem odbijały się krzyki i zawrozczenia intruzów. Kosmiczni Marines przedzierali się przez usłane ciałami Ultramarines i truchłami Tyranidów korytarze i rozświetlając je reflektorami pancerzy, wydzielali je na powrót z objęć ciemności. Wśród zwłok czały się hordy Liktorów, oszalałych manią zniszczenia i dziesiątkujących forpoczą. Te, stając twarzą w twarz z wrogiem, zmuszone były użyć miotaczy płomieni. Mimo ognia trawiącego ich ciała, bestie wciąż jednak rzucały się na intruzów.

Przeznaczenie 1. Kompanii

Brnąć przez przerażającą ciemność, członkowie 3. Kompanii dotarli w końcu do penitatorium, w którym obrońcy urządzili naprędce ostatnią barykadę. Stłoczone truchła Tyranidów blokowały wejście, w środku zaś spoczywały ciała Terminatorów. 1. Kompanię Ultramarines wybito do ostatniego żołnierza.

Bitwa o Macragge zapisała się w historii Ultramarines jako wydarzenie napawające dumą, ale i smutkiem. Imiona poległych odczytuje się na dorocznej Uczcie Dni, zaś Ultramar po dziś dzień wspomina ich oddanie i poświęcenie. Zdarzenie to pociągnęło za sobą tragiczne żniwo. 1. Kompania przestała istnieć, a 3. i 7. Kompania zostały dramatycznie przetrzebione. Minęły lata, nim Zakon zdołał uzupełnić straty. Ultramarines będą trwać.



BITWA O MAUZOLEUM

Bitwa o Macragge zebrała wśród Ultramarines gorzkie żniwo, powodując straty i zadając rany, których uleczenie trwać miało jeszcze wiele lat. Tym niemniej, synowie Gullimana nie spędzili owych lat beczynn timer. Wielokroć przyszło im stawać do bitew. Na Yundo, w Tylanni czy Archos, a także na setce innych światów, Ultramarines przeciwstawiali się wrogom Imperium. Musiało jednak upłynąć nieco czasu, nim ponownie stanęli do boju jako cały Zakon. A miało to miejsce podczas oblężenia Mauzoleum Orara.

Orar to wielki bohater Ultramarines, który wstąpił się obroną Wschodniej Rubieży w czasie Herezji Horusa. Po niezliczonych zwycięstwach Orar poległ w bitwie, zaś jego ciało złożono w grobowcu na planecie Commrath, gdzie po dziś dzień wznosi się posąg uwieczniający jego pełne poświęcenia zwycięstwa. Gdy więc Ultramarines otrzymali wezwanie na pomoc od gubernatora Commrath, Calgar nie wahał się wyruszyć tam, gromadząc wszystkie dostępne siły.

Wizyta emisariusza

Kilka tygodni wcześniej gubernatora Commrath odwiedził emisariusz Eldarów. Orara pochowano z licznymi, zdobytymi w kampaniach relikwiami, spośród których część powstała w Imperium, a część była nieznanego pochodzenia. Przybysz wyraził roszczenia dotyczące jednej z relikwii, przedmiotu zwanego wśród Ultramarines i mieszkańców Commrath Berłem Galaxiana. Naturalnie, świętość miejsca pochówku Orara wykluczała możliwość realizacji prośby emisariusza. Szczególnie, jeśli w grę wchodziły zachcianki obcych – los świętych przedmiotów nie może być bowiem tematem pertraktacji. Jak można było przypuszczać, gubernator odmówił. Prośby Eldara szybko przybrały formę żądań, potem szantażu. Gubernator nie dał się jednak zastraszyć, za swą impertynencję emisariusz miał zostać stracony. Gubernator postawił w stan gotowości Siły Obrony Planetarnej i niezwłocznie zwrócił się o pomoc do Ultramarines.

Eldarzy zaatakowali w niespełna miesiąc później. Udało im się przedrzeć przez linię obrony orbitalnej Commrath i w niewyjaśniony sposób zmaterializować raptem trzysta mil od Mauzoleum Orara. Siły Obrony Planetarnej radowały się faktem, że sposób, w jaki Eldarzy pojawili się na planecie uniemożliwił im użycie Tytanów i ciężkiej broni wsparcia. Radość jednak nie trwała długo. Z chwili na chwilę szeregi obrońców Commrath przerzedzały się, a Eldarzy posuwali się naprzód.

Taka właśnie sytuację zastali przybywający na Commrath Ultramarines. Otrzymawszy raporty Sił Obrony Planetarnej, Calgar uznał, że Eldarzy lada moment dotrą do mauzoleum, toteż wysłanie dodatkowych posiłków, mających wspomóc stojących im na drodze obrońców Commrath na niewiele by się zdało. Z Ultramarines u swego boku, czy bez nich, obrońcy musieli w końcu ustąpić pod naporem Eldarów. Jedyną nadzieją było więc ufortyfikowanie i utrzymanie Mauzoleum Orara. Pogodzony z losem Calgar nakazał więc braciom zakonnym desant na pokładach „Thunderhawków”. Wkrótce potem Ultramarines wylądowali na powierzchni Commrath.

Lokalizacja Mauzoleum Orara, choć przecież nie było ono z zamysłu fortecą, dawała mu wielką przewagę. Budowla rozciągała się na wiele akrów, zaś jej umiejscowienie na wzgórzu umożliwiało obserwację okolicznych równin i skamienia-

tych lasów. Marmurowe schody wylały się serpentynami na setki metrów, prowadząc na sam szczyt wzgórza – umożliwiając obrońcom dogodną obserwację potencjalnego agresora. Od momentu wylądowania Ultramarines podjęli wszelkie możliwe wysiłki, by wzmocnić obronę mauzoleum. Pomniki runęły, zmieniając się w barykady, pękające mury zostały zabezpieczone, przedpole oczyszczone z wszelkich przeszkód. Mauzoleum Orara nie było fortecą, ale na tę jedną chwilę miało się nią stać – taką przynajmniej nadzieję miał Calgar.

W ogniu bitwy

Jakież było zdziwienie Eldarów, gdy próbując zdobyć główne wrota Mauzoleum Orara, napotkali na opór. Oddziały Wojowników Khaina i Obrońców ruszyły przodem, zadaniem czołgów „Falcon” i artylerii miało być przełamanie linii obrony fortecy. Eldarzy nie odważyli się jednak wykorzystać najcięższej broni, czyniąc to, mogli przecież uszkodzić Berło Galaxiana. Chroniąc się za barykadami, Ultramarines starali się utrzymać pozycję do momentu wtargnięcia na szczyt pierwszej fali nieprzyjaciół. Kiedy tak się stało, na rozkaz Calgara bracia opuścili swe kryjówki, by nie bacząc na rozdzierające powietrze szurikeny i pociski plazmy, wyprzeć agresorów z pola widzenia, zasypując ich gradem granatów, rakiet i salw bolterów.

Wyparte poza główne wrota oddziały Eldarów rozdzieliły się, próbując w popłochu znaleźć choć jeden słaby punkt linii obrony. Po tym manewrze, intruzi szybko zdali sobie sprawę, że odsłaniają flanki przed wszechobecnymi oddziałami Ultramarines. Nie raz przyszło Calgarowi ścierać się z Eldarami, wiedział więc, że żadna linia obrony nie wytrzyma długo ich skoordynowanych i precyzyjnych ataków. Nie pozostało mu nic innego, jak tylko rozdzielić siły Zakonu. Dowodzony przez Calgara główny oddział bojowy składający się z pięciu pełnych kompanii Ultramarines miał bronić Mauzoleum Orara i skrywanego w nim Berła Galaxiana. Resztę sił Zakonu podzielono na tuzin liczących od pięćdziesięciu do stu Kosmicznych Marines oddziałów, ukrywających się w okolicy i mających za zadanie prowadzić akcje dywersyjne. Dowództwo każdego z oddziałów przypadło Sierżantowi lub Kapitanowi, ale to Calgar, i tylko on, sprawował pieczę nad niezakłóconym przebiegiem walk. Nawet w chwilach, kiedy przyszło mu własnoręcznie zrzucać nieprzyjaciół ze schodów mauzoleum, Calgar wykrzykiwał rozkazy, dowodząc każdym słowem swego strategicznego geniuszu.

Dowodzenie szło Calgarowi tak sprawnie, że każdy próbujący atakować oddział Eldarów napotykał równą mu siłą drużynę Ultramarines. Czołgi antygrawitacyjne „Fire Prism”, choć zdołały zająć dogodne pozycje strzeleckie wśród otaczających mauzoleum zarośli, nie miały sposobności zagrozić siłom Calgara, ponieważ były niszczone przez działające błyskawicznie Drużyny Taktyczne. Pozycja Wielkiego Mistrza była niezagrożona. Na zachodzie grzmiącym działom „Predatorów” udało się zepchnąć oddziały Pajaków Osnowy w głąb martwej głuszy, wprost w zasadzkę zastawioną przez Zwiadowców Ultramarines. Grzmiące szwadrony „Thunderhawków” przeczesywały niebo – ich rakiety i pociski przecinały powietrze, poszukując świetnie zamaskowanych, zwrotnych eldarskich statków typu „Nightwing”. Oddziały motocyklistów 6. Kompanii przemierzały wzgórza i granie, zasypując gradem kul szwadrony eldarskich „Vyperów”. Był ktoś nie byłby w stanie połączyć się w całym tym chaosie, jednak słowo Calgara roz-

brzmiewało zawsze tam, gdzie najbardziej go potrzebowa-
no. Wystarczyło skinienie, a oddziałowi udawało się wymknąć
z objęć naddciągającej fali Eldarów. Wystarczył rozkaz, a odda-
lona drużyna Ultramarines sprawnie przechwytywała oddzia-
ły wroga, wysyłając je na tamten świat. Na twarzy Calgara
nawet przez moment nie widać było zwątpienia, ani na chwi-
lę nie stracił kontroli nad bitwą u wrót mauzoleum.

Walki trwały dzień i noc. Pociski i wyładowania energii kru-
szyły mury sanktuarium, zasypując Kosmicznych Marines
i Eldarów gradem odłamków. Obłoki duszącej mgły spowiły
mauzoleum. Mimo to Ultramarines nie tracili wigoru, pene-
trując skapane w kłębach dymu ruiny niczym mściwe bestie
z najgorszych koszmarów. Eldarzy nie mogli się mierzyć z nie-
ustępliwością swoich przeciwników, nawet jeśli dane im było
władać najnowocześniejszą technologią. Fakt, szurikeny, pla-
zmove pociski czy upiorne ostrza miały moc, by ranić i zabi-
jać Ultramarines, jednak póki Calgarowi starczyło sił, na twa-
rzach braci zakonnych ni przez moment nie zagościło zwątpie-
nie. Złączeni więzami braterstwa i wiedzeni wyższą ideą
Ultramarines wiedzieli, że najdrobniejsze choćby oznaki nie-
pewności splamiłyby honor Zakonu na wieki.

Tego dnia wielu bohaterów wpisało swe imiona na stałe do
annarów Ultramaru. Sierżant 3. Kompanii Caturi, który wła-
snoręcznie pozbawił życia tuzin Wojowników Khaina na
północnych murach mauzoleum i skonał w męczarniach.
Brat Union, który zdołał obronić nieprzytomnego Kapitana
Agemmana, nim dotarła pomoc. Wielebny Brat Tiberan, który
truchłami nieprzyjacielskich wojsk zablokował wyłom w połu-
dniowym murze mauzoleum, i którego ostrze pozbawiło życia
Władcę Upiorów. Tak właśnie, w pełni chwały, Ultramarines
stawili czoło najeźdźcy.

Gniew Awatara

Bitwa zakończyła się tam, gdzie się rozpoczęła – u frontowych
wrót mauzoleum. Na marmurowe stopnie wdarł się oddział
większy i potężniejszy niż wszystkie poprzednie. Na jego czele
górowała postać, jakiej nie widziano nigdy wcześniej – gigan-
tyczna istota spowita kłębam dymu i wszechobecnymi pło-
mieniami, torująca sobie drogę przerażającym ostrzem –
Awatar Khaina.

Każdy cios jego gorejącego miecza gruchotał pancerz, ciało
i kości, pozostawiając za sobą sterty ciał. Uzbrojeni w ręk-
awice i młoty energetyczne Terminatorzy 1. Kompanii zdołali
tylko na chwilę spowolnić marsz istoty. Rozbijające się o ogni-
sty pancerz bestii pociski najcięższych dział zdołały jedynie bar-
dziej rozwścieczyć Awatara. Każdy jego krok napawał Eldarów
wiarą i wzmacniał chęć, by podwajać wysiłki. Wojownicy Khaina
i zastępy Obrońców, natchnione nadludzką mocą istoty, brnę-
ły naprzód z niespotykaną zawziętością.

Już i tak nadwyrężone linie obrony Ultramarines musiały ugiąć
się przed atakiem, sam Calgar zaś zdawał sobie sprawę, że
jedynie desperackie działania mogą przeważać szalę zwycię-
stwa. Rozbiwszy ciosem ciężkich rękawic otaczających go
wrogów, Calgar osobiście ruszył, by stawić czoło Awatarowi.

Triumf Calgara

Calgar runął na Awatara, zadając potężny, gniewny cios,
nim istota zdążyła zauważyć swego przeciwnika. Z wściekłym

rykiem na ustach, monstrum zwróciło się ku niespodziewane-
mu przeciwnikowi. Pierwszy cios o włos minął Mistrza Zakonu,
drugi wyrwał potężny fragment jego pancerza. Trzeci, grucho-
cząc naramiennik, wbił się głęboko w bark Calgara, powalając
go na kolana. Czwarty, miast dobić przeciwnika, pozbawiając
go głowy, zatrzymał się na pancernej rękawicy Mistrza.

Gdy tylko Calgar zacisnął palce na ostrzu miecza, rękawica
zweglila się i powyginała. Żadna inna nie wytrzymałaby takie-
go ciosu, ale osławione Rękawice Ultramaru były starsze i bar-
dziej wytrzymałe niżli jakiegokolwiek inne – i wykonane w tech-
nologii dawno już zapomnianej przez rodzaj ludzki. Przez
chwilę migotliwy miecz wcielenia boga zaklinował się w uści-
sku śmiertelnika... w tym właśnie momencie Awatar stał się
bezbронny. Calgar podniósł się, zadając drugą rękawicą cios
z całą pozostałą mu siłą. Awatar zawył z bólu, gdy energe-
tyczna rękawica przebiła się przez płynną warstwę pancerza
w okolicach jego piersi. Wydając z siebie ostatni, przerażający
jęk, Awatar rozprysnął się w świetlistym błysku na miliony dro-
bin popiołu i roztopionego metalu.

Pozbawiony sił, Calgar opadł na kolana. Ultramarines otoczyli
szczelnym kordonem osłabionego Mistrza Zakonu, by ochro-
nić go przed żądnymi zemsty Eldarami. Nie było jednak takiej
potrzeby. Wraz z upadkiem swego boga wojny, większość
nieprzyjaciół rozpieczęła się w popłochu, wkrótce potem
pozostali także wycofali się w mrok. W miejscu, gdzie jesz-
cze przed chwilą gorzał konflikt, zapadła martwa cisza. Bitwa
o Mauzoleum dobiegła końca.

Okupujące Commrath resztki wojsk Eldarów w ciągu kilku naj-
bliższych godzin opuściły planetę. Calgar był jednak pewien,
że powrócą po Berło Galaxiana. Przypuszczał także, że rozbi-
te i zdziesiątkowane linie obrony Commrath nie będą w sta-
nie przeciwstawić się drugiej fali ataków. Słusznie, bowiem
bez pomocy Ultramarines, Berło Galaxiana wpadłoby w ręce
Eldarów. Dlatego też Calgar poinformował Gubernatora
planety, że Berło zostanie przeniesione z Mauzoleum na
Macragge – gdzie otrzyma właściwą ochronę.



ATAK NA CZARNĄ GRANĀ

Nim Kapitan Sicarius i grupa uderzeniowa Ultramarines dotarli na planetę przemysłową zwaną Czarną Granią, Łaaa! Zanzaga kontrolowało już większość północnego kontynentu. Jedynie trzy spośród dwunastu molochów wciąż odpięły ataki. W chwili, gdy kraźnik liniowy Zemsta Valina wyłonił się na orbicie, linie obrony Ghospory, największego spośród trzech wolnych molochów, zaczynały ustępować. Zanzag był Hersztem o doskonałej znajomości mechaniki, osobiście opracował grzmiące splufy zdolne przebijać blachy Lemana Russów, a nawet pancerze szturmowe Kosmicznych Marines. Uzbrojeni w śmiertelne narzędzia Orkowie z łatwością radzili sobie z obrońcami Czarnej Grani.

Nie zastanawiając się długo, Sicarius nakazał braciom zakonnym zająć miejsca w Kapsułach Desantowych, pilotowi Zemsty Valina zaś podejść do planety w sposób umożliwiający zbombardowanie oblegających Ghospore oddziałów. Kapsuły Desantowe wylądowały na świeżo zoranej bombami ziemi. W krótkiej, ale krwawej potyczce, Ultramarines udało się odepchnąć oddziały Orków spod murów Ghospory i zmusić Zanzaga do odwrotu. Ledwie minęły echa wojennych okrzyków, a Sicarius ruszył w dalszą drogę – w pogon za przywódcą Łaaa!

Pod nieobecność Sicariusia i sił Ultramarines, Orkowie ponowili atak na moloch Ghospora. Na nieszczęście dla zielonoskórych, Sicarius przewidział taką możliwość i zdecydował się pozostawić za liniami obrony molocha kilka dział „Thunderfire”. Nim armia zdążyła się uformować, potężne pociski dział rozpruły

szeregi Orków, zmuszając je do wycofania się w głąb skamieniałego lasu okalającego moloch Ghospora.

W międzyczasie trwała pogon Sicariusia za Zanzagiem. Patrole „Thunderhawków” i Ścigaczy odkryły kilka orkowych obozowisk zlokalizowanych wzdłuż rzeki zwanej Czarną Tonią. W ciągu najbliższego tygodnia Sicarius zaplanował i przeprowadził kilkanaście udanych ataków. Choć znalezione grzmiące splufy dowodziły, że poszukiwania zmierzają we właściwym kierunku, Zanzag przepadł niczym kamień w wodę. Po zrównaniu z ziemią czwartego z kolei fortu, Sicarius otrzymał niecierpiącą zwłoki prośbę o pomoc z bazy Sił Obrony Planetarnej ochraniających moloch Sulphora. Rozdarty i rozgoryczony Sicarius zmuszony był porzucić myśl o odszukaniu bazy Zanzaga i skierować się na południe, na odsiecz Sulphorze. W tyle pozostawił jedynie dwie drużyny Zwiadowców dowodzone przez Sierżanta Teliona.

Rezygnując z poszukiwań, Telion nakazał Zwiadowcom infiltrację porzuconych orkowych przyczółków. Sierżant wiedział doskonale, że zielonoskórzy to zbieracze i z rozkoszą powrócą, by odszukać wszelkie nadające się jeszcze do użytku resztki pancerzy i uzbrojenia. Wraz z nadejściem zmroku, Zwiadowcy Teliona zgromadzili się wokół jednego z przyczółków, wpatrując się w ciemność i oczekując najmniejszego znaku bytności Orków.

Dwie noce później, gdy oddziały Sicariusia wciąż jeszcze walczyły w obronie molocha Sulphora, przypuszczenia Teliona sprawdziły się. W świetle dwóch księżyców rozjaśniających



mrok nad Czarną Granią dało się dostrzec rozklekotaną łódź wynurzająca się spod powierzchni Czarnej Toni. Ukryci wśród skamieniałych pni Telion i jego Zwiadowcy, dostrzegli gramolących się z łodzi na brzeg Chopaków i Grota. Gdy tylko zielonoskórzy rozpiechli się w poszukiwaniu łupów, Zwiadowcy otoczyli łódź, by umieścić na niej radiolaternę lokalizacyjną. O brzasku łódź odpłynęła, co pozwoliło Telionowi określić dokładne położenie orkowej bazy wypadowej. Mieściła się ona w naturalnej jaskini, wyłobionej przez nurt przełamującego Czarną Toń wodospadu, leżącego w połowie drogi między Ghosporą a Sulphorą.

Atak na kryjówkę Zanzaga

Otrzymawszy od Teliona upragniony meldunek, Sicarius nie szczędził podwładnemu pochwał. Dowódca zebrał wszystkie oddziały zbędne podczas obrony Sulphory i wykorzystując prom szturmowy typu „Thunderhawk”, Gladius, czym prędzej ruszył na północ. W tym samym czasie rozlokowani w ukryciu Zwiadowcy Teliona zajęli się likwidacją strzegących bazy strażników.

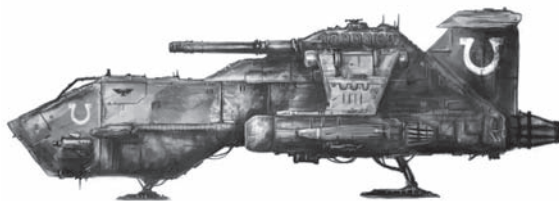
Chopaki Zanzaga zdali sobie sprawę z ataku dopiero wówczas, gdy dziób Gladiusa przebił tafłę spływającej wodospadem wody. Grzmiać wszystkimi silnikami, statek zawisł w środku jaskini, odporny na zmasowany ogień Szczelców. Przerażliwy pisk przetoczył się wśród skał – seria pocisków „Hellstrike” runęła na Rzeziבלachy i Mordodredy w głębi groty, rozdzierając je serią oślepiających eksplozji, rozświetlających mroki jaskini. Nim huk wybuchów ucichł na dobre, wąż „Thunderhawk” stanął otworem, z wewnątrz zaś do walki rzucili się prowadzeni przez Cato Sicariusza Ultramarines.

Otrząsnawszy się z szoku, Orkowie ruszyli naprzeciw intruzom z dziką furią. Jaskinię wypełnił ryk wystrzeliwanych przez Pancerwały rakiet, które zmusiły „Thunderhawk” do wycofania się. Zanzag krzyknął na gromadzących się w pobliżu Chopaków, ci zaś wypalili w zbliżających się Kosmicznych Marines salwą z grzmiących spluf. Sicarius jednak bardzo mądrze zaplanował atak. W pierwszej linii wystawił bowiem nie zwykłych Kosmicznych Marines, a pięciu Terminatorów z 1. Kompanii. Grzmiące splufy przebijają może pancerz szturmowy, ale z pancerzem taktycznym „Drednot” rady dać sobie nie mogli. Nim Zanzag zdał sobie sprawę z kłopotów, większość Chopaków już nie żyła, a ich rozrzucone wśród stalagmitów ciała usłały klepisko jaskini. Gdy grozę spluf udało się opanować, Sicarius wysłał do boju odzianych w pancerze szturmowe braci zakonnych.

Mimo rozkojarzenia i utraty zaawansowanego uzbrojenia, Orkowie nie zamierzali tanio sprzedać skóry. Stojąc wśród kanałów umożliwiających wodowanie łodzi, Sicarius miał mocno ograniczone pole manewru. Mając nadzieję, że uda mu się spędzić Kosmicznych Marines w mroczne korytarze, Zanzag wysłał nań kolejne oddziały Chopaków. Mimo to Ultramarines zdolali uzyskać przewagę, torując sobie drogę ogniem bolterów. Zabezpieczenie jaskini trwało niemal godzi-

PROMY SZTURMOWE „THUNDERHAWK”

Otoczone ceramicznym pancerzem, zdolne przenosić znaczne ciężary i wyposażone w cały zestaw śmiertelnościowego uzbrojenia, promy szturmowe „Thunderhawk” są bardzo wszechstronne. Choć zaprojektowano je jako jednostki transportowe i statki wsparcia ogniowego, przez tysiąclecia służby we flocie Zakonu udowodniły, że są znakomitymi dalekobieżnymi pojazdami rozpoznania, doskonałymi promami szturmowymi i niezgorszymi myśliwcami bojowymi. Dowodzona przez doświadczonego stratega eskadra promów szturmowych „Thunderhawk” może stanowić doskonałe wsparcie dla oddziałów Kosmicznych Marines, szczególnie na frontach, gdzie zwrotność stanowi czynnik kluczowy.



nę i pochłonęło wiele ofiar, w końcu jednak Orkowie uciekli, kryjąc się w otaczającym jaskinię labiryncie podziemnych korytarzy.

Sicarius osiągnął cel, Zanzag padł martwy trafiony ciosem Kapitana w decydujących momentach bitwy – jednak straty były znaczne. Poległ jeden z Terminatorów, a i dla tuzina Ultramarines z 2. Kompanii była to ostatnia stoczona w życiu walka. Nim Ultramarines wrócili na pokład „Gladiusa”, Sicarius dopilnował osobiście, by wśród skalnych tuneli umieszczono ładunki wybuchowe mające raz na zawsze pogrzebać chrońiących się tam Orków. Dla pewności kazał również załodze okrętu liniowego „Zemsta Valina” zbombardować okolicę.

W ciągu trzech dni od zakończenia krwawego starcia w jaskini, Sicarius przeprowadził serię ataków zmierzających do osłabienia orkowej maszyny zniszczenia. Choć kilku Hersztów próbowało jeszcze opanować łaa! Zanzaga, jego istnienie skończyło się wraz ze śmiercią wodza. Zbyt wielu Chopaków padło podczas oblężenia molochów Ghospora i Sulphora – garstka Orków nie zdołałaby przetrwać. Co więcej, utraciwszy Zanzagową wiedzę i grzmiące splufy, Orkowie zostali pozbawieni większości nowoczesnych technologii. Uznawszy, że jego zadanie zostało zakończone, Sicarius rozpoczął przygotowania do opuszczenia planety. Ultramarines opuścili Czarną Osadę, by wyruszyć na kolejne boje. Mieszkańcy planety zaś rozpoczęli żmudny proces wydzierania swej ojczyzny z łap zielonoskórnych.

TAJEMNICA DAMNOSA

Przybywający na Damnosa Ultramarines wpadli wprost w objęcia wojny. Wstrząsy tektoniczne nawiedzające planetę nie tylko uszkodziły stacje fuzji geotermalnej... odkryły też tajemnicę skrywaną przez skutą lodem powierzchnię Damnosa – Grobowiec Nekronów, który przebudził się, by siał zniszczenie. Nie minęło pół roku, a Siły Obrony Planetarnej Damnosa zmuszone były stawić czoło nieprzyjacielowi czyhającemu pod ich stopami. Nim rok dobiegł końca, wielkie miasta-manufaktury Damnosa legły w gruzach, a Kellenport, stolicę planety, oblegały siły nieprzyjaciela.

Krażownik liniowy Ultramarines „Zemsta Valina” przybył na planetę tuż przed ostatecznym atakiem na Kellenport. Kryjąc się wśród orbitujących wokół Damnosa wraków, Kapitan Sicarius nakazał nawigatorom sprowadzić „Zemstę Valina” na orbitę nad Kellenportem, skąd można by przeprowadzić desant. Nekroni odpowiedzieli bez wahania. Rozłokowane na powierzchni obeliski jęły miotać w atmosferę potężne wyładowania, wycelowane w przemykający wśród wraków krążownik. Nawigatorom Zemsty nigdy wcześniej nie dane było zmierzyć się z tak trudnym wyzwaniem – musieli bowiem unikać śmiertelnych promieni. Trzeba przyznać, że radzili sobie nieźle. Potężne salwy po trzykroć wstrząsnęły statkiem. Trzecia z wiązek Gaussa przedarła się jednak przez próżniowe osłony okrętu, zmuszając załogę do opuszczenia orbity. Nie miało to jednak większego znaczenia, udało się bowiem zyskać na czasie. Kapsuły Desantowe 2. Kompanii opuściły statek, nadchodziła pomoc.

Na odsiecz Kellenportowi

Kapitan Sicarius podzielił armię na trzy części. Pierwsza pod dowództwem samego Sicariusza miała uderzyć w samo serce armii Nekronów i odpedzić bezdusznych wojowników od murów Kellenportu. Druga, pod dowództwem Wielkiego Kronikarza, uderzyła wprost na stanowiska wieżyczek Gaussa i obeliski sięgające spustoszenia wśród utrzymujących się przy życiu obrońców stolicy. Trzecia fala, składająca się z bezzałogowych Kapsuł Desantowych „Deathwind”, uderzyła w oddziały oblegające capitolis administratum. Władze odpadły i wkrótce gromady Nekronów zasypał grad samonaprowadzających pocisków.

Choć połączone siły „Deathwindów” i zdesperowanych obrońców capitolis administratum radziły sobie nieźle, prawdziwa nadzieja spoczywała w rękach Sicariusza i Tiguriusa, których ataki miały przesadzić o wszystkim. To Sicariusowi przyszło natrafić na największy opór. Mimo trudności, jego siłom udało się wylądować nieopodal centrum dowodzenia Nekronów – od razu też kilka rozwścieczonych falang ruszyło, by pozbyć się Kosmicznych Marines. Zebrawszy najprzedniejszych spośród braci zakonnych, Sicarius ruszył w stronę lśniącej postaci – dowodzącego bitwą Lorda Nekronów. Oddział Nieśmiertelnych otoczył swego dowódcę, jednak Ultramarines nie ulegli się. Pociski bolterów i pociski plazmy raz po raz penetrowały metaliczne egzoszkielety, sprawiając, że potomkowie Gullimana raz jeszcze dowiedli swej wartości.

Trafiony bezlitosnym ostrzem bojowej kosi, Sicarius padł w bitwie, jednak nawet to drobne zwycięstwo nie uchroniło Nekronów przed porażką. W chwili, gdy Drużyna Dowodzenia Sicariusza zgromadziła się wokół zgruchotanego ciała dowódcy,

do boju wkroczył Czcigodny Brat Agrippan. Rozbici atakiem Sicariusza Nieśmiertelni nie mieli już sił, by przeciwstawić się furii Drednota. Rozbiwszy strażę Nekronów, Agrippan runął na połyskującego złotem Lorda Nekronów, by wśród świetlistych wyładowań oszalałej energii zadać ostateczny cios energetyczną rękawicą.

Śmierć przywódcy uruchomiła drugorzędne protokoły w obwodach Nekronów, sprawiając, że jeli wycofywać się z zajmowanych pozycji. Pod nieobecność rannego Sicariusza, dowodzenie nad Ultramarines przejął Agrippan, kierując braci w pogoń za wycofującymi się obcymi. Tysiące mechanicznych wojowników przypłaciło ucieczkę życiem. Jeszcze tego samego dnia lśniąca szmaragdem eksplozja wstrząsnęła podnóżem Thanatosa, informując, że znajdujące się na północy siły Tiguriusa odniosły sukces. Ucieczka Nekronów pozwoliła oczyścić orbitę, otwierając ją na powrót dla „Zemsty Valina”. Eskadra „Thunderhawków” natychmiast wyruszyła, by wspomóc stacjonujące na powierzchni planety siły. Nim dzień dobiegł końca, poważnie rannym Sicariuszem zajmował się personel Konsylium krążownika, zaś na planetę przetransportowano czołgi i ciężki sprzęt 2. Kompanii. Bitwa o Damnosa nie była jednak zakończona...

Ewakuacja

W czasie, gdy Zbrojmistrze i cywilni inżynierowie starali się przywrócić funkcjonalność systemów obronnych Kellenportu, siły Tiguriusa wracały właśnie spod Thanatosa, przynosząc niepokojące wieści. Kellenport był niejako samotną wyspą, ostatnim bastionem wśród morza Nekronów. Załogi rozpoznawczych „Thunderhawków” donosiły, że do ataku wyruszyło kolejne czterdzieści falang, a na dalekiej północy nowi Nekroni wciąż budzili się do życia. Odliczając poległych i rannych, Ultramarines mogli zebrać raptem połowę wojsk, które pierwotnie przybyły na miejsce. Pozostający przy życiu Gwardziści Kellenportu padali z nóg i nawet pomimo starań Zbrojmistrzów przyszłość miasta rysowała się w ciemnych barwach. Marny bowiem był zeń bastion. Tigurius i Agrippan musieli pogodzić się z upadkiem Damnosa. Ich obowiązkiem stała się ewakuacja możliwie największej liczby mieszkańców planety; w związku z tym sporządzili odpowiednie plany.

Tigurius zobowiązał się zdwoić wysiłki zmierzające do zabezpieczenia Kellenportu. Porzucono próby odbudowy zewnętrznych linii obrony, by zająć się umacnianiem capitolis administratum i przyległego doń portu kosmicznego. Na pokładach barek transportowych Arvus i innych lekkich statków rozpoczęto ewakuację przerażonych cywilów, mających trafić na pokład „Zemsty Valina” i ochraniających go fregat. W międzyczasie, Agrippan postanowił wykorzystać „Thunderhawków” i „Gladus” i „Thunderstorm” do przeprowadzenia kilku precyzyjnych ataków. Promy szturmowe miały za zadanie zabezpieczyć miejsce zrzutu ciężkich transporterów i znajdujących się na ich pokładach Predatorów i innych jednostek bojowych. Zadaniem tych niewielkich oddziałów było zniszczenie kluczowych generatorów fazowych i centrów dowodzenia, a następnie wycofanie się, nim Nekroni zdadzą sobie sprawę ze strat. Działania Agrippana pozwoliły spowolnić marsz Nekronów, nie minął jednak tydzień, a widmo oblężenia raz jeszcze zaległo nad Kellenportem.



Ostateczna bitwa

Furię, z jaką Ultramarines bronili Kellenportu, opisują dziś już tylko legendy. Bez lęku w oczach, brat obok brata, stanęli na walących się murach miasta, by bronić ich przed agresorem. Gdy murów nie dało się dłużej utrzymać, wyruszyli na ulice miasta, gdy zaś i dla tych nie było już nadziei, wycofali się w głąb ruin, by upewnić się, że za każdy krok, każdy centymetr gruzu, Nekronom przyjdzie słono zapłacić. Wiedzona wielkością synów Gullimana Gwardia Kellenportu również nie dawała za wygraną, dowodząc swego męstwa i rzucając się w bój, niczym mityczni wojownicy, dla których nadeszła właśnie chwila chwały. Jednak gdyby nie przywództwo Tiguriusa i Agrippana, wspomniana odwaga nie na wiele by się zdała.

Wszzechogarniający mrok rozświetlała sylwetka Tiguriusa roztrzaskującego oddziały Nekronów i przywołującego psioniczne tarcze po to, by wyrwać ofiary z uścisku bezdusznych intruzów. Stał się on światłem nadziei, tam, gdzie się pojawiał, goszczący w sercach śmiertelnych mrok ustępował blaskowi chwały. Jeśli zaś uznać, że siłą Tiguriusa były jego niezłomny umysł i siła woli, Agrippan stał się symbolem nieustępliwej potęgi. Choć jego adamantowy pancerz pełen był dziur i pęknięć, on niczym niewzruszony demon atakował nieprzyjaciela, nie roniąc ni kropli z kształtującej się przez pięć tysięcy sztuki wojennego rzeźmiska. Bez mała trzy godziny Agrippan samotnie bronił zachodnich wrót Kellenportu, likwidując wszystkich, którzy ośmielili się stanąć mu na drodze. Gdy pierwszy z Monolitów wyłonił

się w Ogrodach Thora, to właśnie Agrippan przyjął na siebie cały impet okrutnej agresji. To Agrippan obrócił go w perzynę.

W tym samym czasie ewakuacja nie ustawała ani na chwilę. Nekroni zaatakowali powietrzne transporty toteż, by ocalić pasażerów, piloci zmuszeni byli nurkować i lawirować między wiązkami Gaussa. Wiele trafionych z ziemi statków rozbiło się, inne roztrzaskały się wśród okalających Damnos obłoków niebezpiecznych odłamków. Mimo to nie przerywano ewakuacji. W momencie, gdy obrońcy Kellenportu zostali zmuszeni do wycofania się w obręb kosmicznego portu, byli już jedynymi ludźmi na powierzchni planety.

Gdy promy szturmowe Gladius i Thunderstorm zjawiły się w końcu nad lądowiskiem, jego granic broniło raptem sześćdziesięciu ludzi. Czterdziestu Kosmicznych Marines i dwudziestu Gwardzistów Kellenportu, ubezpieczających rannych w obrębie coraz ciaśniejszego pierścienia linii obrony. Żaden z nich jednak się nie ugiął. Cofali się w obłoki dymu, wiedząc, że historia wpisze na swe karty tych, którym przyjdzie polec. Agrippan poległ w ostatnich chwilach starcia, uwięziony w objęciach promieni tuzina ciężkich dział Gaussa. Lecz nawet śmierć tego mitycznego wojownika nie poszła na daremno. Gdy na pokładzie „Thunderkawów” Tigurius i reszta obrońców miasta zmierzali ku Zemście Valina, reaktor Agrippana eksplodował, grzebiąc pod gruzami cały port kosmiczny i wszystkich oblegających go Nekronów. Damnos upadł, ale 2. Kompania miała jeszcze powrócić.

BITWY ULTRAMARINES

Data	Wydarzenie	Data	Wydarzenie
745.M41	Tyrandzi wkraczają do galaktyki, początek Wojen Tyrandzkich. Flota-rój Behemot atakuje dominium Ultramaru i niszczy kilka jego planet. Niebezpieczeństwo ze strony Behemota zostaje zażegnane dzięki męstwu Ultramarines, jednak straty są ogromne.	900.M41	Posterunek nasłuchowy Tau na planecie Morix Prime zostaje zniszczony przez 4. Kompanię Ultramarines.
762.M41	Marneus Calgar prowadzi resztę Zakonu przeciwko nawiedzanej przez demony planecie Thrax. Pod dowództwem swojego Wielkiego Mistrza, Ultramarines przepędzają niezliczone rzesze demonów i z kompleksów manufactorum odzyskują cenne dane. Po wykonaniu misji, Calgar nakazuje wykonać Exterminatus.	921.M41	Marneus Calgar wpada w zasadzkę Władców Nocy, kiedy kieruje się w rejon walk o Mroczną Warownię. Uszkodzony okręt Wielkiego Mistrza ląduje na słabo zaludnionej planecie Barathred. Kilkuset Kosmicznych Marines Chaosu przybywa tam niedługo później. Calgar podrywa do walki feudalną populację planety.
797.M41	Oblężenie Zalathras. Marneus Calgar, Wielki Mistrz Ultramarines, przez cały dzień i całą noc samotnie broni wrót przed zielonoskórą hordą.	929.M41	Powstanie na Trenor. Blisko czterdziestu Zwiadowców pod dowództwem osławionego Sierżanta Teliona w niecały dzień kładzie kres rebelii.
799.M41	Ultramarines zaczynają umacniać wschodnią granicę swoich włości w obliczu rosnącego zagrożenia ze strony Dominium Tau.	935.M41	Demoniczna horda pod dowództwem M'kara Odrodzonego przejmuję kontrolę nad gwiazdą Niezdobytą Twierdzą, orbitującą wokół planety Calth. Terminatorzy 1. Kompanii Ultramarines, pod dowództwem Marneusa Calgara, dostają się do fortecy. M'kar ginie z ręki Lorda Macragge, rozczłonkowanego jego demoniczne ciało.
805.M41	Łaaa! Flakorwija przetacza się przez system Forgoil. Marneus Calgar nadciąga z trzema kompaniami, aby wesprzeć Siły Obrony Planetarnej Forgoil. W nieco ponad trzy tygodnie, Ultramarines niszczą okręty z telerporterami oraz fabryki produkujące Tupiary i zaopatrujące Łaaa! Flakorwija. W finałowej bitwie wojny, Calgar i jego przybocznicy w pancerzach Terminatorów wkraczają na Superniszczarza, flagowy okręt orkowego Herszta, a następnie niszczą go.	941.M41	Łaaa! Ghazghkulla spada na Armageddon. Orkowię zostają pokonani jedynie dzięki nadludzkiemu uporowi obrońców oraz połączonych sił Krwawych Aniołów, Ultramarines oraz Salamander. Uznaniem za poległego Ghazghkullowi udaje się uciec.
815.M41	Kontakt z Flotą Eksploracyjną 913 zostaje utracony. Ultramarines wysyłają w jej pobliże trzy kompanie. Te odnajdują jednak tylko puste statki dryfujące w przestrzeni kosmicznej.	963.M41	Ultramarines ścierają się z flotą ekspedycyjną Tau w bitwie o kontrolę nad przekłętą planetą Malbede. Kiedy starcia budzą do życia nekroński grobowiec ukryty na Malbede, Ultramarines i Tau jednoczą się, by stawić czoła Nekronom. Marneus Calgar skazuje w końcu planetę na Exterminatus, ale przed zniszczeniem globu daje Tau szansę na ewakuację.
		974.M41	Incydent Damnos. 2. Kompania ratuje uchodźców ze skazanej na zagładę planety Damnos.
841.M41	Liczebność 1. Kompanii Ultramarines po raz pierwszy od Bitwy o Macragge przekracza pięćdziesiąt procent.	989.M41	Ultramarines 3. Kompanii wyzwalają system Lagan z rąk Dominium Tau.
849.M41	Brat Kapitan Cato Sicarius zostaje Wysokim Zwierzchnikiem Ultramaru.	993.M41	Ultramarines powstrzymują rebelię na przemysłowej planecie Ichar IV, ale wkrótce okazuje się, że muszą się zmierzyć z flotą-rojem Kraken. W innym miejscu galaktyki eldarski Światostatek Iyanden zostaje spustoszony przez macki Krakena. Dwa Zakony Kosmicznych Marines – Kosy Imperatora oraz Żołobnicy – zostają zniszczone, a setki planet Imperium zostają pochłonięte przez Tyrandidów.
855.M41	Atak na Czarną Grań. 2. Kompania Ultramarines pokonuje Łaaa! Zanzaga.	509997.M41	Części Zakonów Ultramarines oraz Mortyfikatorów na planecie Tarsis Ultra zmagają się z odnogą floty-roju Lewiatan. Przy pomocy biologicznej plagi, obrońcy pokonują mackę roju, ale jego reszta rozprzestrzenia się bez przeszkód.
861.M41	Zakonne archiwa odnotowują, że Ultramarines udało się w końcu uzupełnić straty poniesione podczas Bitwy o Macragge.	010999.M41	Przejście Mostu Dwa-Cztery. Uriel Ventris zastępuje Kapitana Idaeusa na stanowisku dowódcy 4. Kompanii Ultramarines.
878.M41	Piraci Chaosu, dowodzeni przez Demonicznego Księcia M'kara Odrodzonego, przejmują kontrolę nad kilkoma niezamieszkanymi planetami na pograniczu Ultramaru. W decydującej bitwie w Rozpadlinie Halamar Kapitan Sicarius niszczy większą część pirackiej floty, ale M'kar Odrodzony uchodzi do Osnowy.	303999.M41	Kapitan Sicarius prowadzi armię, która ma powstrzymać ekspansję Tau. Krucjata, w której skład wchodzi trzydzieści Zakonów, przepędza Tau z wielu imperialnych planet, ale zanim odniesie ona całkowity sukces, zostaje rozwiązana.
888.M41	Bitwa o Grobowiec. Eldarzy ze Światostatków Alaitoc oraz Iyanden atakują planetę Commrath. Po raz pierwszy od Bitwy o Macragge, Marneus Calgar prowadzi do boju cały Zakon Ultramarines. W decydującym starciu Bitwy o Grobowiec Orara, Calgar w pojedynku jeden na jeden pokonuje Awatara Alaitocu, łamiąc tym ducha najeźdźców.	854999.M41	Ultramar staje w obliczu inwazji sił Chaosu. M'kar Odrodzony, odzyskawszy fizyczną formę, prowadzi atak na Talassar. Inni dowódcy Chaosu atakują Calth, Espandora oraz Tarentusa. Marneus Calgar wzywa wszystkie siły Ultramarines do powrotu do Ultramaru i na każdą zagrożoną planetę wysyła jedną kompanię swoich wojowników. Sam dołącza do 2. Kompanii i wspólnie wyruszają bronić planety Talassar.

WOJUJĄCE BRACTWO

Imperium Ludzkości trwa dzięki ich odwadze.

Ultramarines są najbardziej znanym spośród Zakonów Kosmicznych Marines, nie działają jednak w odosobnieniu. W każdym z krańców galaktyki spotkać można przedstawicieli Zakonów sprzeciwiających się siłom mroku i wojujących w imię dobra Ludzkości. Podczas gdy Ultramarines chronią Wschodnią Rubież, Widma Śmierci, Purpurowe Pięści, Biali Konsule i wiele innych Zakonów przemierzają granice znanego wszechświata, zabezpieczając je przed zakusami mieszkańców innych wymiarów. Gdzie indziej Srebrne Czaszki, Mosiężne Pazury, Czarni Templariusze i setki innych trwają na straży strategicznych regionów lub nowozdobytch obszarów Imperium.

Zakony Kosmicznych Marines nie przemierzają galaktyki w ustalonym szyku. Stanowiąc główne siły obronne i często ostatnią nadzieję rodzaju ludzkiego, pojawiają się tam, gdzie są najbardziej potrzebne. Część z Zakonów zadomowiło się w pobliżu Oka Terroru, zrodzonego z pustki siedliska wszelkiej maści renegatów i zdrajców. Z drugiej zaś strony istnieją obszary Imperium, gdzie przebywszy choćby setki lat świetlnych, trudno spotkać Kosmicznych Marines. Nie znaczy to jednak, że część galaktyki pozostaje niechroniona. Każdy z Zakonów Kosmicznych Marines posiada bowiem flotę zdolną przemierzać Ośnowę, jeśli więc zajdzie taka potrzeba, nawet najdalej wysunięte przyczółki mogą wezwać na pomoc Adeptus Astrates.

Rozlokowawszy swoje ufortyfikowane klasztory w tak różnorodnych obszarach galaktyki, Zakony Kosmicznych Marines zgłębiają wiedzę i nabywają umiejętności pozwalających im walczyć z określonymi rodzajami wrogów. Jest tak na przykład z Kruczą Gwardią walczącą z nieustającym napływem Orków w okolicach systemu Targus, czy Mentorami uwikłanymi w serię uporczywych konfliktów z Eldarami ze Światostatku Biel Tann. Przedstawiciele wspomnianych Zakonów nierzadko opuszczają podległe sobie tereny, ponieważ ich specjalistyczna wiedza stanowi często o losach bitew, przeważając szalę zwycięstwa. Choć „Codex Astrates” nie zachęca do stosowania podobnych praktyk, wojna rządzi się swoimi prawami.

Chociaż słyszano już o kilku lub nawet kilkunastu Zakonach łączących swe siły w wojennych kampaniach, nie jest to zjawisko szczególnie częste. Na dobrą sprawę, niektóre z Zakonów za płamę na honorze poczytywałyby sobie skierowanie prośby o pomoc do innych braci zakonnych – byłaby ona bowiem oznaką nieprzygotowania czy słabości. Jedynie kilku szanowanych Wielkich Mistrzów Zakonnych, jak na przykład Marneus Calgar z Ultramarines, może sobie pozwolić na zignorowanie tej głęboko zakorzenionej tradycji. Widok kilku walczących ramię w ramię Zakonów jest więc domeną wyjątkowo trudnych kampanii, których konsekwencje mogłyby obciążyć znacznie więcej niż tylko pole bitwy, zagrażając losowi Ludzkości.

SZARZY RYCERZE

Szarzy Rycerze byli jednym z pierwszych Zakonów powstałych na fali Drugiego Utworzenia. Wśród wszystkich Zakonów, które wtedy powstały, wyróżnia je przede wszystkim fakt, że nie posiadają historii. Ich geny stworzono w laboratoriach, korzystając ze źródeł znanych jedynie ich dawno zapomnianym twórcom. Historii powstania Szarych Rycerzy nie opisano w archiwach, w wątpliwość poddaje się nawet ich przynależność do Drugiego Utworzenia. Krypty Adeptus Terra skrywają ponoć przesłanki mówiące o tym, że zostali oni potajemnie stworzeni przez Imperatora w czasie trwania Wielkiej Krucjaty.

Nazwani Zakonem 666, Szarzy Rycerze współpracują z Ordo Malleus, zbrojnym odłamek Inkwizycji. Wynikiem tej współpracy jest odróżniająca Zakon od innych Kosmicznych Marines niezależność i niespotykany system organizacji. Choć Zakon ten posiada ufortyfikowany klasztor na Tytanie – księżycu Saturna – spora część jego oddziałów przemierza niezbadane obszary Imperium.

Prowadzeni przez najlepszych Nawigatorów Navis Nobilite i korzystający z najszybszych statków znajdujących się na wyposażeniu Ludzkości, Szarzy Rycerze gotowi są w każdej chwili i miejscu stawić czoło parszywym sługom Chaosu. Wyposażeni w broń Nemesis i władający potężnymi mocami psionicznymi Szarzy Rycerze przeciwstawiają się poplecnikom Mrocznych Bogów, spaczenie zwalczając czystością, okrucieństwem honorem a zdradę sprawiedliwością Imperatora.



W POGONI ZA VOLDORIUSEM

Podczas wielkiej uczty uświetniającej stulecie objęcia stanowiska, Czcigodny Kyublai, Wielki Khan Białych Szram ogłosił zamiar doprowadzenia przed oblicze sprawiedliwości najstraszliwszego z wrogów Zakonu. Kernax Voldorius był Demonicznym Księciem i dowódcą odszczepieńczego Legionu Alfa – najbardziej bezwzględnego z nieprzyjaciół Białych Szram. Krwawy Przyływ, uwolniony przez Voldoriusa niemal dwa tysiące lat wcześniej, pochłonął miliardy ofiar. Kolejne miliardy zginęły podczas bluźnierczych masakr na Kento, Loranie czy Ukrytej Nadziei. Wielki Khan ogłosił więc triumfalnie zakończenie rządów terroru Ostrzopluga. Niniejszym Kor'sarro Khanowi – Kapitanowi 3. Kompanii i Mistrzowi Łowców – nakazano wyruszenie w misję, zastrzegając, że jeśli nie wróci z głową Demonicznego Księcia, może nie wracać wcale.

Łowy trwały ponad dekadę. Choć Kor'sarro udawało się zbliżyć do swej ofiary, ot choćby podczas bitew o Zoran czy Kavell; choć niemal dopadł ją w zatęchłych tunelach Modanny, los zdawał się sprzyjać Voldoriusowi, wciąż oddalając zasłużoną karę. I tak trop zawiódł Kor'sarro Khana i jego kompanię na Quintusa, odosobnioną planetę leżącą na południe od Chogoris, na mało uczęszczanych rubieżach galaktyki. Quintus był do niedawna jednym z głównych bastionów Imperium i przeszkodą na drodze zielonoskórych hord z Gwiazd Jagala, jednak z nadejściem Kernaxa Voldoriusa wszystko miało się zmienić. Uciekając się do zastraszenia i składając obietnice bez pokrycia, oddziały bojowe Demonicznego Księcia zdołały przeniknąć w szeregi sił zbrojnych Quintusa. Na Białe Szramy czekał więc nie byle oddział, ale cała planeta gotowa, by się im przeciwstawić. Kor'sarro nie uległ się jednak.

Pozostawiwszy krążowniki liniowe w jednym z zewnętrznych systemów, Białe Szramy zdecydowały się użyć promów szturmowych „Thunderhawk”. Kierując się precyzyjnie wyznaczoną trajektorią, statki bojowe prześliznęły się przez gęstą sieć obrony przeciwlotniczej Quintusa, ładując wśród niedostępnych kanionów na południowy wschód od stolicy planety, Mankarry. Kor'sarro oczekiwał, że powitają go zaalarmowane oddziały nieprzyjaciela, spotkała go jednak niespodzianka. Miał na wrogów, natknął się na Kayvaana Shrika i 3. Kompanię Kruczej Gwardii.

Wiadomości o upadku Quintusa dotarły do Shrika w chwili, gdy prowadził kampanię w systemie Targus. Gdy tylko szala zwycięstwa przechyliła się na stronę Imperium, Shrike zgromadził kompanię i udał się na Quintusa, by tam stanąć na czele partyzanckich ataków nekających oddziały Władców Nocy. Dzięki mistrzowskim umiejętnościom pilotów, Białym Szramom udało się wyładować niepostrzeżenie, poza zasięgiem wzroku rebeliantów, ale wypatrzyli ich zwiadowcy Shrika. Krucza Gwardia zgromadziła się, by powitać przybyłych.

Narodziny sojuszu

Gdy zakończył się wyładunek pojazdów wsparcia Białych Szram z okrętów desantowych, Kapitanowie urządzili naradę wojenną. Żaden nie ufał drugiemu. Konflikt między Białymi Szramami i Kruczą Gwardią trwał od tysiącleci, jednak zarówno Shrike jak i Kor'sarro wiedzieli, że czas zakopać wojenny topór. Wspomagany przez swych popleczników Legion Alfa był po prostu zbyt silny, by stawiać mu czoło w pojedynkę. Kosmiczni Marines rozpoczęli więc planowanie wspólnej akcji.

Nim nastał świt, Shrike poprowadził swoją Kompanię, by z zaskoczenia zaatakować zdradzieckie siły zgromadzone w okolicy wyrzutni obrony orbitalnej, kilka mil na zachód od Mankarry. Była to metoda, którą zarówno dowódca, jak i jego żołnierze doskonalili przez lata w walkach z Łaaa! Czaszkołama. Nie minęła chwila, a w szeregach zdrajców zapanował chaos. Nim Kernax Voldorius zorientował się w sytuacji i zdecydował wysłać Legion Alfa i część garnizonu Mankarry na pomoc, większość kompleksu znajdowała się już w rękach Kosmicznych Marines. Shrike był świetnie przygotowany. Podczas gdy sam dowodził oddziałami szturmowymi Kruczej Gwardii penetrującymi serce kompleksu, pozostałe siły Kapitana okopały się, tworząc obronny pierścień.

Fala posiłków Voldoriusa roztrzaskała się o linie obrony bastionu, niczym morskie fale rozdierane przez nadbrzeżne skały. Prowadzący oddziały najeźdźców porucznik był jednak przebiegłym wiarusem. Najcenniejsze siły rozlokował z tyłu, wysyłając na Kruczą Gwardię zastępy zdrajców i kultystów. Wykorzystał w ten sposób czas zapewniony mu przez pędzące przodem mięso armatnie na wykrycie słabych punktów obrony. Miejsce takie znalazło się dość szybko, kiedy jedna ze ścian bastionu nie wytrzymała, pękając od salwy Żelaznej Duszy – dowodzonego przez zdradziecką załogę superciężkiego czołgu „Baneblade”. Dostrzegając swoją szansę, porucznik pognął w kierunku pęknięcia na czele oddziałów.

Co najmniej trzystu Kosmicznych Marines Chaosu zaatakowało osłabiony punkt. Krucza Gwardia mężnie broniła przejścia, zasypując nieprzyjaciela gradem ognia bolterów, jednak wróg atakował w przewadze i z niespotykaną zawziętością. Shrike wyłonił się mroków tuneli, by poprowadzić odsiecz i wróg nieco się wycofał, pomimo to Krucza Gwardia musiała ustąpić. Porucznik Legionu Alfa wybełkotał coś, wychwalając swych okrutnych bogów i ruszył naprzód, nie bacząc na poległych i umierających. Właśnie wtedy nastąpił atak Białych Szram.

Zanim Shrike zdecydował się zaatakować kompleks obrony orbitalnej, wojska Białych Szram ukryły się w pobliskich, leżących nieco na południe jaskiniach. Dojrawszy hordy nieprzyjaciela, Białe Szramy przystąpiły do ataku. Grzmąc silnikami, transportery Rhino i oddziały motocykli wypadły z cienia, kierując się wprost w zgiełk bitwy. Żelazna Dusza pierwsza doświadczyła gniewu Białych Szram. Choć dowódca czołgu „Baneblade” krzyczał na swoich podwładnych ile sił w płucach, potężna machina nie zdołała zawrócić dość szybko, by stawić czoła nowemu zagrożeniu. Straż przednia Kor'sarro – grupa doświadczonych motocyklistów – przedarła się przez flankę oddziałów ochraniających Żelazną Duszę. Nie zwalniając szarży, drużyna Białych Szram stłoczyła się u adamantowej burty lewiatana, zasypując ją gradem pocisków broni termicznej i topiąc wizjery w ogniu miotaczy. Jedno po drugim, działa Żelaznej Duszy ucichły, zaś motocykliści rzucili się na pomoc otoczonym członkom Kruczej Gwardii, zostawiając za sobą jedynie wrak czołgu i ciała zdrajców.

Przerażeni niespodziewanym atakiem i załamani tak szybką utratą Żelaznej Duszy zdrajcy uciekli. Legion Alfa ani myślał się wycofywać, ale wkrótce uległ Białym Szramom. Bezlitosne ostrza lanc motocyklistów siekły zastępy Kosmicznych Marines Chaosu. Z transporterów „Rhino” wylały się kolejne fale Białych Szram, ogień bolterów dziesiątkował szeregi nieprzyjaciela. Gdy w końcu Kayvaan Shrike wyprowadził Kruczą Gwardię poza linie obrony, los bitwy był przesądzony.

Na ratunek Mankarrze

Shrike i Kor'sarro nie mogli sobie pozwolić na świętowanie. Voldorius i jego poplecznicy wciąż przecież kontrolowali Mankarrę, a każda chwila dawała im czas na umocnienie fortyfikacji. Pozostawiając niewielki garnizon w kompleksie obrony orbitalnej, Białe Szramy wróciły na pokłady transporterów „Rhino”, Krucza Gwardia zaś udała się do „Thunderhawków”.

Obrona Mankarry pozostawała otwartą kwestią. Kompanie Shrika i Kor'sarro podróżowały dość szybko, towarzyszyło im ledwie jedno działo szturmowe typu „Vindicator” zwane Serce Gromu. Na szczęście Voldorius był lepszym dowódcą niż inżynierem. Wystarczyła salva rakiet „Hellstrike” wystrzelonych przez „Thunderhawki” Kruczej Gwardii i kilka pocisków Serca Gromu, by część fortyfikacji ochraniających Mankarrę legła w gruzach. Nim garnizon zdrajców zdolał zareagować, Białe Szramy wdarły się na ulice miasta.

Starając się uniknąć uwikłania w uliczne boje, Białe Szramy ostrzeliwały się z transporterów, opuszczając je tylko w celu dokonania błyskawicznych ataków. Na ulicach i w alejkach zaroilo się od motocyklistów, gromiących oddziały nieprzygotowanych do obrony intruzów. Podczas gdy Białe Szramy zajęte były walkami na ulicach, oddziały Kruczej Gwardii Shrika opuszczały kolejno „Thunderhawki”, lokując się na wyższych poziomach manufaktur i bazylik. Oblegani na ulicach i ostrzeliwani z góry obrońcy miasta nie mieli większych szans. Wielu porzuciło broń, błagając o litość, jednak wśród spływających krwią ulic nie dane im było jej zaznać.

W końcu przy życiu ostali się tylko Voldorius i jego osobista straż. Ogarnięty krwawym szałem, Demoniczny Książę walczył, nie zważając na przeciwności. Owego dnia wielu braci zakonnych padło z jego ręki, jednak Kosmiczni Marines nie ustępowali i naciskali, powoli okrążając nieprzyjaciela.

Otoczony, osamotniony i zapędzony w cień Katedry Mądrości Imperatora Kernax Voldorius dokonał żywota. Demoniczny Książę nie poddał się łatwo, a i broniący go Kosmiczni Marines Chaosu dzielnie walczyli. Niemniej jednak, wynik starcia był z góry przesądzony. Okazało się, że nawet pokłady bluznierczej potęgi Voldoriusa nie mogą się mierzyć z determinacją Adeptus Astartes. Rozpłatany i przygwożdżony do pomnika Imperatora przez Szpony Shrika demon padł od ciosu ostrza Kor'sarro. Potężnym uderzeniem Kapitan Białych Szram odraubał łeb Demonicznego Księcia, raz na zawsze pozbywając się znenawidzonego wroga.

Miesiąc później, gdy pieczę nad Quintusem przejęły przysłane z Tallarn oddziały Gwardii Imperialnej, Kor'sarro i Shrike pożegnali się, by podążać własnymi ścieżkami. Shrike powrócił na fronty Targusa. Natomiast przywłaszczony sobie głowę Voldoriusa Kor'sarro Khan – teraz sławiony jako bohater – powrócił na planetę macierzystą i wkroczył dumnie do fortecy na czele oddziałów Białych Szram. Nie bez znaczenia pozostawał fakt, że w czasie tej kampanii Kapitan zasłużył sobie na szacunek Shrika. Być może wykonał także pierwszy krok na drodze do zgody zwaśnionych dotąd Zakonów.



MACHINARIUM

Na krańcach systemu Danorra leży poorana bruzdami, martwa planeta, zwana Bezpieczną Osadą. To właśnie tu Zakon Astralnych Rycerzy podróżujący na pokładzie okrętu uderzeniowego Tempestus został zniszczony, próbując powstrzymać agresję Machinarium Nekronów. I to właśnie tu, w sercu zdruzgotanego okrętu wzniesiono kaplicę upamiętniającą to wydarzenie. Wśród szczątków wraku ustawiono siedemset siedemdziesiąt dwie kamienne figury – każda upamiętniająca jednego z poległych Astralnych Rycerzy. Wyjałowione równiny okalające wrak patroluje dwudziestoosobowy oddział Kosmicznych Marines, ochraniających to święte miejsce przed zakusami szabrowników. Wspomniani strażnicy należą do tuzina różnych Zakonów i czuwają ramie w ramie, by oddać hołd poległym.

Przybycie Machinarium do podsektora Vidar było dla Imperium prawdziwym zaskoczeniem. Po dziś dzień nie wiadomo, czy Machinarium było wskrzeszoną do życia planetą grobowcową, czy też może niespotykanych rozmiarów statkiem kosmicznym. Rozmyślania na ten temat zarzucono, gdy potężne emitery Gaussa pozbawiły życia żyzne planety Gaios Prime i Gaios Tertio.

Połączone siły całego sektora Vidar wespół z co najmniej piętnastoma zgrupowaniami Kosmicznych Marines – włączając przedstawicieli Ultramarines, Astralnych Rycerzy, Najeźdźców i Zakonu Aurora, miały stawić czoło Machinarium przemierzającemu się od planety do planety i zbierającemu swoje krwawe żniwo. Niestety, nawet najpotężniejsza ludzka broń nie zdołała przebić pancerzy kolosa. W bój wyruszyło dwanaście grup bojowych. Każda atakująca pełnią sił i wiedzio-



na nieskalaną odwagę. Imperialna flota musiała jednak uznać wyższość Machinarium. Po wielkich nadziejach pozostała tylko garstka pogruchotanych okrętów i miliony ofiar. Co gorsza, desant czy inne bezpośrednie formy ataku okazały się niemożliwe. Ani Kapsuły Desantowe, ani torpedy abordażowe nie zdołały przebić pól siłowych otaczających kolosa. Kierowane do wnętrza struktury promienie teleportacyjne rozpraszały się na powierzchni. Po utracie dwóch drużyn Terminatorów z Zakonu Najeźdźców próby teleportacji zarzucono.

Desperacki Gambit

Po tragedii pod Uskokiem Galax, w której w perzynę obrócono trzecią część floty sektora Vidar, Mistrz Zakonu Rycerzy Astralnych, Artor Amhrad, zdecydował się na desperackie posunięcie. Rezygnując z uzbrojenia, które przecież okazało się bezużyteczne w starciu z Machinarium, Amhrad skierował okręt uderzeniowy Rycerzy Astralnych wprost w kadłub kolosa. Silniki zaryczały złowieszczo i adamantynowy kadłub Tempestusa, gnąc się i trzeszcząc, przeszył okalające Machinarium pola siłowe. Pęd, jakiego nabrał statek, oznaczał niechybną kolizję, ale taki właśnie był plan Amhrada. W chwili, gdy dziób okrętu spenetrował pola siłowe, Rycerze Astralni skierowali się do kapsuł desantowych. Pogruchotany i zniekształcony kadłub Tempestusa runął na Machinarium, roztraskując się w huraganie ognia i metalowych strzępów, jednak Rycerze Astralni wylądowali bezpiecznie na powierzchni kolosa.

Nie sposób określić, ilu Nekronów krył w sobie pancerz Machinarium, ale niewątpliwie można by ich liczyć w dziesiątkach tysięcy. Siedmiuset Kosmicznych Marines mogło na tle tak przytłaczającej siły wyglądać groteskowo, ale Amhrad i jego bracia zakonni gotowi byli z pełną determinacją udowodnić, że ich ofiara nie była daremna. Pozbawieni złudzeń Rycerze Astralni walczyli bez strachu w oczach, niszcząc każdy plazmowy generator, każdą zbrojownię i centrum dowodzenia, jakie napotkali. Przez niemal sto godzin siali chaos i zniszczenie. Niestety, każda z bitew wśród jednookich budowli porastających Machinarium niczym puszcza, okupiona była wieloma stratami. Wielu padło, by umożliwić braciom odwrót i otworzyć drogę do kolejnych starć.

Ostateczna ofiara

W ostatnim ataku Rycerzy Astralnych wziął udział już tylko sam Amhrad i piątka pozostałych przy życiu braci. Wszyscy byli ranni i wyczerpani, zdołali jednak przedrzeć się przez potężny kompleks grobowców wprost do matrycy kontrolnej Machinarium. Choć jego współbracia padli po drodze lub konali w męczarniach, Amhrad zdołał w ostatnim akcie desperacji zdetonować kilka bomb termicznych. Przeciężone węzły kontrolne kolosa nie wytrzymały eksplozji – pole siłowe wokół Machinarium rozproszyło się, udało się także dezaktywować część systemów obronnych. Choć Rycerze Astralni zginęli, ich cel tkwił obnażony w przestrzeni kosmicznej, czekając na wendettę Imperium. Widząc, że kolos nie może się dalej bronić, Imperialna flota zaatakowała z impetem, unicestwiając Machinarium lawiną torped cyklonowych.

Zniszczenie kolosa okupione zostało usunięciem Rycerzy Astralnych z listy aktywnie działających Zakonów Kosmicznych Marines. Garstka braci zakonnych nieobecnych podczas zniszczenia kolosa, nie była w stanie udźwignąć brzemienia odbu-

dowy Zakonu. Opiekę nad opuszczonym, ufortyfikowanym klasztorem powierzono nowo utworzonemu Zakonowi nazwanemu Czarnymi Mieczami. Ci, którym dane było stanąć u boku Rycerzy Astralnych, nie zapomnieli o swych braciach. Gdy resztki wraku Machinarium znalazły się w posiadaniu Adeptus Mechanicus, Ultramarines odnaleźli sponiewierany wrak Tempestusa i umieścili go w ruinach Bezpiecznej Osady – planety będącej ostatnią ofiarą Machinarium. Od tamtego czasu Bezpiecznej Osady strzeże garnizon składający się z przedstawicieli Zakonów, które wtedy walczyły u boku Rycerzy Astralnych. W ten sposób żywi oddają hołd poległym.

OCZYSZCZENIE CONTQUALU

Żelazne Dłonie zawsze cieszyły się opinią Zakonu surowego i bezlitosnego. Ich nieprzejędną siłą perswazji sprawiała, że wielu niedoszłych uzurpatorów i heretyków jeło odnawiać wiarę w wielkość Imperatora. Najlepszym przykładem ich skuteczności było niewątpliwie oczyszczanie podsektora Contqual.

Mieszkańcy Contqualu prowadzili spokojne i dostatnie życie, wierząc, że znaleźli raj na ziemi – oddalony od kłopotów dnia codziennego i szpetoty znanego wszechświata. Pycha ta miała się wkrótce stać przyczynkiem ich upadku. Zgodnie z wszelkimi szacunkami, proces spaczenia Contqualu rozpoczął się z końcem roku 812.M41, kiedy to jego Gubernator dał się omamić kłamliwym obietnicom Boga Chaosu Slaanesh. Od tej chwili piętno chaosu bardzo szybko krzewiło się w sercach mieszkańców Contqualu, karmiąc się ich pragnieniami i uległością decydentów. Nie minął miesiąc, a cały podsektor dosłownie pлавił się w esencji Chaosu.

Zadanie oczyszczenia Contqualu z chaotycznych wpływów przypadło Żelaznym Dłoniom, których nienawiść do wszystkiego, co chaotyczne, sprawiała, że jak nikt nadawali się do

tej misji. Żołnierze Zakonu niczym huragan przetoczyli się przez podsektor, podbijając kilkanaście planet, nim potencjalni obrońcy zdolali zorganizować jakąkolwiek formę obrony. Gineły całe populacje, wybijane do ostatniego człowieka – na błagania o litość nie zwracano uwagi. Śmierć każdego zdrajcy czy heretyka wzmacniała Imperium, a Żelazne Pięści nie wybaczały nikomu, kto pozwoliłby zepsuciu opanować świat.

Decydująca bitwa rozegrała się na planecie przemysłowej Shardenus, gdzie w fizycznej przestrzeni pojawiło się rozdarcie, otwierając korytarz prowadzący wprost do Osnowy. Uskok otworzył drogę armii demonów, witanych z namaszczeniem przez spaczonych mieszkańców planety. Po wyładowaniu na planecie Żelazne Dłonie szybko zorientowały się w sytuacji. Choć wojowników Adeptus Astartes zaatakowały tysiące zdrajców, bracia zakonni bez wahania ruszyli do ataku. Sączące się zewsząd, kuszące podszepty demonów nie trafiły na podatny grunt. Żelazne Dłonie nie zawahały się, nie zwolniły kroku, przystępując do każdej kolejnej bitwy z jeszcze większą determinacją. W czasie ostatecznej bitwy połączoną wolą Kronikarzy Zakonu udało się zamknąć uskok Osnowy. Wypędzenie demonów pozwoliło oczyścić Shardenusa z piętna Chaosu.

Upadek Shardenusa pozwolił błyskawicznie podporządkować sobie pozostałą część podsektora. Jeden za drugim, światy zwracały się przeciwko swoim wynaturzonym lordom, błagając Kosmicznych Marines o litość. Żelazne Dłonie lekcewały sobie jednak skomlenie małuczkich. W ciągu trwającej niemal rok krwawej krucjaty Żelazne Dłonie zlikwidowały trzecią część wszystkich mieszkańców Contqualu. Przesłanie było jasne – apoteoza potępienia była najkrótszą drogą do upadku. Nikt z pozostałych przy życiu nie wątpił, że jeśli zajdzie taka potrzeba, Żelazne Dłonie przybędą raz jeszcze, by wymierzyć karę wszystkim, którzy na nią zasługują.

Głównym przeznaczeniem okrętów uderzeniowych Kosmicznych Marines jest krótkodystansowe wsparcie oddziałów desantowych. Spora część ich obszernego kadłuba zajmuje ładownice i hangary będące schronieniem dla promów, torped abordażowych czy Kapsułów Desantowych. Mimo to większość okrętów uderzeniowych wyposażono w potężną ilość uzbrojenia pokładowego zbliżającego ich właściwości bojowe do walorów krążowników liniowych Imperialnej Floty.

Do najbardziej osławionych okrętów uderzeniowych należą Burza Gniewu i Włócznia Zemsty należące do Zakonu Imperialnych Pięści, które pamiętają jeszcze czasy Wielkiej Krucjaty – są dziś nie tylko częścią floty, ale i miejscami kultu.



Okręt Uderzeniowy Ultramarines „Octavius”



Okrętu Uderzeniowy Ultramarines „Caesar”

BITWA O WĄWÓZ ZDRAJCÓW

Nie ma chyba nikogo, kto nie słyszałby o tragedii Purpurowych Pięści, o upokorzeniu Zakonu przez Łaaa! Snagroda i jego dramatycznych losach. Jeszcze lepiej znana jest historia bohaterskich zmagañ Purpurowych Pięści o przetrwanie i odbudowę Zakonu z wojennych zgłiszczy. O jednej historii niewielu jednak słyszało. Zna ją jedynie Wielki Mistrz Zakonu Pedro Kantor i garstka najbliższych mu braci zakonnych.

Opowieść ta zaczyna się na pół roku po odbiciu z rąk Łaaa! Snagroda Świata Rynn. Choć planetę tę sklasyfikowano jako bezpieczną, wytepienie plagi Orków okazało się wyjątkowo trudne. W Jadeitowych Górach ukryło się kilka band zielonoskórych, nekających umęczoną i przetrzebioną przez wojnę populację Świata Rynn.

W czasie gdy nieliczni Zbrojmistrze Purpurowych Pięści postanowili zgromadzić i naprawić to, co pozostało po atakach Łaaa!, Kantor postanowił udać się w kierunku Jadeitowych Gór, by wypłenić czające się w skalnych tunelach i grotach bestie. Kampania była mozolna, Orkowie bronili bowiem każdego korytarza i każdej jaskini. Kantorowi brakowało ludzi i sprzętu niezbędnego w tego rodzaju misjach. Mimo to Purpurowe Pięści parły naprzód, likwidując wszystkich napotkanych po drodze zielonoskórych. Torując sobie drogę przez Wawóz Zdrajców, siły Kantora napotkały potężny oddział składający się nie tylko ze śledzonej wcześniej bandy, ale i wszystkich Orków ciągnących z okolicznych kryjówek.



Niczym legendarni bohaterowie, dwa tuziny Purpurowych Pięści Kantora walczyły z liczącą sobie setki wojowników hordą zielonoskórych. Prowadzeni przez Kantora Kosmiczni Marines siłą torowali sobie drogę, by wyrwać się ze zdradzieckich objęć skalistego parowu i wydostać na wzniesienie. Zwarli szyki i stojąc ramie w ramie odpierali ataki Orków – tych jednak było coraz więcej.

Należące do Zakonu promy szturmowe „Thunderhawk” zostały zniszczone lub uszkodzone w bitwach. Kantor zdawał sobie sprawę, że posiłki nie przybędą... i że nie ma szans na ewakuację. Orkowie zaś nie przejawiali objawów zmęczenia czy zrezygnowania. Trzech z braci zakonnych poległo, próbując wydostać się z wąwozu, zaś on sam jako jedyny zachowywał jeszcze pełnię zdrowia. Dzięki odwadze Purpurowych Pięści wyścielający dno wąwozu żwir spływał krwią zielonoskórych zmuszonych walczyć zza barykad utworzonych z truchła swych kompanów. Kantor zdawał sobie wszelako sprawę, że jego szanse są nikłe.

Nieoczekiwana pomoc

Nagle, nie wiedząc czemu, szeregi Orków zaczęły się rozluźniać. Niepewny sytuacji Kantor spoglądał to na Wdowią Iglicę, to zaś w stronę Mrocznej Grani, próbując wyrzec poza klębiące się szeregi Orków. Tajemniczy goście wykazywali się wielką gracją, przemykając między skalnymi załomami, niewiele sobie robiąc z obecności zielonoskórych bestii. Ich karabiny snajperskie raz po raz wysyłały któregoś z Orków na tamten świat z godną podziwu precyzją. Nie od razu dane było Kantorowi rozpoznać przybyszów, bowiem ich sylwetki lśniły w świetle poranka niczym mistyczna mgła, jednak nie bardzo go interesowało, kim byli. Najważniejszy był fakt, że dzięki ich działaniom bracia zakonni zyskali szansę przeprowadzenia kontrataku i odwrócenia losów bitwy.

Wznosząc głosy w potężnym okrzyku bojowym, Purpurowe Pięści z nowymi siłami naparły na Orków, niszcząc barykadę martwych ciał. Mając przed sobą wizję zdwojonej furii Purpurowych Pięści i syjącego się jakby znikąd gradu pocisków, Orkowie rzucili się do ucieczki wzdłuż Wąwozu Zdrajców, pozostawiając za sobą dwie setki poległych i po dwakroć tylu rannych. Gdy ludzie Kantora przemierzali pobożewisko, dobijając Orków na tyle głupich lub wycieńczonych, że nie w głowie im była ucieczka, z cienia spowijającego Wdowią Iglicę wychynęła zakapturzona postać i skierowała się w stronę Kantora. Spoglądając z pogardą na otaczających Mistrza Kosmicznych Marines, postać odezwała się w te słowa, nie pozwoliwszy nawet właściwie się przywitać.

- Pozostałe monstra czają się w mrokach spowijających podziemia, splątane pajęczyną naszych myśli. Podążaj za nimi, a osiągniesz godne podziwu zwycięstwo.
- A co, jeśli nie zdecyduję się tego zrobić? - zapytał Kantor, spoglądając nieufnie na dziwnie przyrodzianego rozmówcę.
- Czmychną, by w mrokach nabrać nowych sił. Nie minie półwiecze, a wychyną na powierzchnię, niosąc ze sobą zniszczenie, które, jeśli go nie powstrzymasz, dopadnie i moja i twoją rasę. Nastanie chaos, a ty pożałujesz, że dziś zabrakło ci odwagi.
- Wspomożesz nas, nieznajomy, jako wspomogłeś nas tutaj? - zapytał Kantor, jednak postać pokręciła głową.

– Nie uznawaj nas za sojuszników zbyt pochopnie. Pomyślne zrządzenie losu sprawiło, że przyszło nam walczyć dziś ramie w ramie, jednak fortuna jest tworem zdradliwym. Być może kolejnym razem przyjdzie mi splamić dłonie twoją krwią.

To mówiąc, postać odwróciła się i znikła, a wraz z nią cienie czające się na rumowisku między Wdową Iglicą a Mroczną Granią. Kantor zważył dokładnie usłyszane słowa i zdecydował poprowadzić ludzi w głąb Wąwozu Zdrajców. Ciemność istotnie kryła obietnicę wspaniałego zwycięstwa, dzięki któremu udało się wyeliminować zagrożenie ze strony zamieszkujących Jadeitowe Góry Orków. Kantor nie ustawał w wysiłkach, by przywrócić dawną chwałę Purpurowym Pięściom, z czasem zaś mógł dumnie stanąć wśród największych bohaterów Ludzkości. Choć nadchodzące lata przyniosły ukojenie, słowa zakapturzonej postaci wciąż nawiedzały myśli Kantora... aż do czasu kolejnego spotkania.

POWRÓT NA ARMAGEDDON

Gdy w roku 998M41 łaaa! Ghazghkulla napadło na Armageddon, zareagowało wiele Zakonów Kosmicznych Marines, pośród nich Czarni Templariusze, Białe Szramy, Egzorcyci, Kosynierzy, Żelazni Czempioni oraz Władcy Burz. Jednak spośród wszystkich Zakonów walczących w cieniu spowitych dymem fabryk i molochów Armageddonu jeden szczególnie zasłużył sobie na pamięć i wdzięczność potomnych – Salamandry.

Już podczas Drugiej Wojny o Armageddon to właśnie one odegrały ważną rolę w zwycięstwie nad Ghazghkullem, płacąc jednak za to słoną cenę. Być może to żądza zemsty sprawiła, że Zakon tak znacząco zaangażował się także w Trzecią Wojnę – niemal cały Zakon Salamander uczestniczył w przełomowych momentach konfliktu. Pod czujnym okiem Mistrza Tu'shana jego członkowie walczyli zawzięcie na najbardziej przerażających frontach. Nawet gdy wojenna zawierucha uciхла, a ataki Orków straciły na sile, Salamandry nie siedziały bezczynnie, organizując serię wyniszczających szturmów na skalne fortece, które wylądowały wzdłuż Zielnego Potoku. Lubując się raczej w walce w zwarcu wśród ciasnych tuneli orkowych Skau, niżli w strzeleckich popisach na pustynnych pustkowiach, Salamandry dały prawdziwy popis swych umiejętności. Nim na dobre rozpoczęła się Pora Ognia, udało im się zniszczyć co najmniej dziewięć Skau i wysłać na tamten świat tysiące zielonoskórych.

Sławę w tej wojnie oprócz Salamander zdobyły także inne Zakony. Może więc nieco dziwić fakt, że mieszkańcy Armageddonu uwielbili właśnie wojowników Tu'shana. Powiada się, że kiedy inne z Zakonów walczyły w imię Imperatora czy dla chwały, Tu'shan i jego Salamandry przelewali krew za obywateli Armageddonu.

Tu'shan nieraz rzucał swoich braci zakonnych do boju w chwilach, gdy wydawało się, że nie ma już nadziei na ratunek dla osaczonych enklaw cywilów, czy osad, które inni Imperialni dowódcy gotowi byli poświęcić w imię wyższego dobra. Ponoć mistrz wdał się nawet w osobisty konflikt z Kapitanem Vinyarem z Marines Niechęci, gdy ten ostrzelał obóz uchodźców jedynie dlatego, że w jego okolicy zauważono Orków. Akt ten przysporzył Tu'shanowi i jego Salamandrom sławy, jednak stosunków Zakonu i Marines Niechęci nigdy już nie można było nazwać przyjacielskimi.



Wraz z upływem Pory Ognia większość Salamander opuściło Armageddon, jednak praca Zakonu nie była jeszcze zakończona. Zadaniem dwóch pozostawionych tam kompanii było ochranianie większych miast przed bandami orkowych maruderów – a tych nigdy do końca nie udało się wytepić. Zbrojmistrzowie Zakonu odegrali kluczową rolę w odbudowie i naprawach infrastruktury niezbędnej do utrzymania tak wielkiej ilości mieszkańców. Nie ulega wątpliwości, że ich mozolna, acz często niedoceniana praca pozwoliła uratować kolejne tysiące. Armageddon nieprędko zapomni o wysiłkach Salamander. Legenda, jaką pozostawili po sobie synowie Vulkana Iłnić będzie jaśniejsz z każdym nadchodzącym rokiem.

MROCZNE UTWORZENIE

Nie wszystkie utworzenia Zakonów Kosmicznych Marines opisano w archiwach z tą samą szczegółowością. Adeptus Terra przechowuje jednak geny wszystkich Zakonów stworzonych od czasu Herezji Horusa. Istnieje wszakże jeden wyjątek: Trzynaste Utworzenie, zwane przez niektórych Mrocznym.

Nikt nie zliczy dokładnie, ile Zakonów powstało w czasie Mrocznego Utworzenia, nikt też nie wie, jaki je spotkał los. Powiada się, że tę tajemnicę mogą skrywać najgłębsze krypty Adeptus Terra. Być może zrodzeni podczas Mrocznego Utworzenia Kosmiczni Marines wciąż jeszcze żyją, czekając, by powrócić do świata, który powołał ich do istnienia.

KAMPANIA W ZEIST

U schyłku roku 997.M41 Dominium Tau rozpoczęło gwałtowną ekspansję. Imperialni logistycy obawiali się, że obojętność w tej kwestii może doprowadzić do podwojenia stanu posiadania Tau w ciągu najbliższych pięćdziesięciu lat. Poddbite planety Imperium sprzyjały dynamicznemu rozwojowi obcych. Do roku 999.M41 władcy systemów w Segmencie Ultima błagali wręcz o pomoc czy posiłki, ale atak floty-roju Lewiatan i wzmożona aktywność Renegatów w okolicach Wiru Chaosu sprawiały, że nie mogli liczyć na wiele. Dominium Tau nieubłaganie poszerzało swe granice.

Wiadomości o tych wydarzeniach dotarły na Macragge. Poznawszy doskonale Tau, u boku których przyszło mu walczyć z fotą-rojem Kraken, Marneus Calgar darzył ich wielkim szacunkiem. Nie mógł się jednak pogodzić z trwającą aneksją kolejnych terenów Imperium. Dlatego też wysłał w okolice sektora Zeist Kapitana Sicarius i 2. Kompanię, którzy mieli powstrzymać marsz Tau. Wieści o tym fakcie i prośbę o pomoc rozesłano także do wszystkich pobliskich Zakonów.

Gdy Ultramarines przybyli do sektora Zeist, okazało się, że jest on stosunkowo dobrze broniony. Zmuszeni do konfrontacji z wyjątkowo mobilnym przeciwnikiem, tamtejsi dowódcy rozlokowali swe oddziały na kluczowych planetach, znaczną większość pozostawiając na łasce Tau. Sicarius bez zastanowienia przystąpił do ofensywy. Pierwszym krokiem miało być wyparcie Tau z produkcyjnego świata Praetonic V i wykorzystanie rozpędu, by przegnać nieprzyjaciela z sektora. Sukcesom nie było końca. Atakując Tau błyskawicznie i z wyjątkową precyzją, Sicarius zdobywał lżej chronione obiekty, wprowadzając w szeregach wroga zamęt prowadzący do destabilizacji lepiej chronionych planet. Ekspansja Tau zwolniła. Zatrzymanie nieprzyjaciela i uwolnienie większości planet spod jego jarzma sprawiły, że zadanie Sicarius zostało niemal zakończone – pozostał jedynie przyczółek na Augurze.

W chwili, gdy Sicarius zaatakował Augurę, jej oddziały urosły w siłę, dorównując liczebnością Zakonowi. Niewielu Mistrzów Zakonnych zignorowałoby prośbę Lorda Macragge, dlatego w krótkim czasie na miejscu zaczęły się pojawiać kolejne drużyny i kompanie, oddając się pod rozkazy Sicarius. Drużyny Taktyczne przysłały takie Zakony, jak Straż Nocna, Smoki Pogranicza, Srebrne Czaszki, Czarne Miecze, Purpurowe Pięści. Drużyny Ciężkiego Wsparcia przybyły od Żelaznych Lordów, czołgi typu „Predator” od Zakonu Aurora, a od Orlich Wojowników oddział Terminatorów. Najważniejszym jednak wydarzeniem było pojawienie się trzech kompanii Rycerzy Kruka, chcących w ten sposób spłacić dług zaciągnięty dwanaście stuleci wcześniej. Gdy więc wszystkie Kapsuły Desantowe wylądowały na powierzchni, nad oddziałami mającymi stawić czoła Tau łopotał tuzin różnych sztandarów.

Na froncie Augury Kosmiczni Marines zapomnieli o dzielących ich niesnaskach i hierarchiach, by jako bracia stanąć twarzą w twarz z przeciwnikiem. Mimo zaawansowanej technologii, wspaniałych pancerzy, czy broni, Tau nie mogli się mierzyć z tak potężnym przeciwnikiem – trudno uwierzyć, by ktokolwiek mógł mu się przeciwstawić. Fortece Augury legły w gruzach, stocznie i fabryki zostały zniszczone. Ekspansja Tau zakończyła się, a pozostałe przy życiu siły rozpieczęły się, by w ukryciu rozpaczać po porażce.

Sicarius gotowy był gnać swoje siły w głąb Dominium Tau i odbić światy utracone na początku kampanii – nie tak jednak miało się stać. Imperialny Tarot zapowiadał nadejście trudnych czasów – siły Imperium i Adeptus Astrates potrzebne były gdzie indziej. Niechętnie pozostawiwszy obronę granicy z Tau w rękach lokalnych gubernatorów, Sicarius rozwiązał armię i powrócił na Macragge, by dobroć i uzupełnić swoje oddziały.

Największa bitwa epoki wrzała na dobre, a działający w imię Guillimana i Imperatora, Ultramarines z 2. Kompanii mieli w niej odegrać swoją rolę.



WAŻNE BITWY

Data	Wydarzenie	Data	Wydarzenie
749.M41	812. Święto Mieczy. Do rywalizacji staje wszystkich dwanaście Zakonów. Zwycięzcą zostaje Hervald Strom - Czempion Żelaznych Rycerzy.	926.M41	Nekrońskie Machinarium objawia się w podsektorze Vidar. Udaje się je zniszczyć na skraju systemu Doranno, ale zwycięstwo okupione zostaje szlachetną ofiarą Zakonu Astralnych Rycerzy.
750.M41	W czasie poszukiwań opętanego krążownika Zły Urok, Kosmiczni Marines Chaosu z Władców Nocy zaatakowali podsektor Ango. Przeciwwstawili im się jedynie Kosmiczni Marines z Zakonu Czerwonych Wilków. I choć wojownicy Adeptus Astartes musieli walczyć sami, powstrzymali Władców Nocy.	934.M41	Masakry na Toran VI. Purpurowe Pięści pokonują bandę Lorda Chaosu Sathasha Złotego.
754.M41	2. Kompania Salamander wypłeniła Genokradów z księżycą Ymgarl.	949.M41	814. Święto Mieczy. Szalejące wojny powodują, że w uroczystościach bierze udział jedynie osiem z dwunastu Zakonów. Pomimo to, tradycja zostaje podtrzymana. Zwycięstwem dzielą się Imperialne Pięści i Purpurowe Pięści.
772.M41	Opiekun Kuźni Vulkan He'stan z Salamander odzyskuje Rękawice Rzemieślnika, wcześniej pokonawszy bandę eldarskiego lorda pirackiego Iatha Krwawego Tkacza.	951.M41	Błyskawiczne uderzenia Wyjących Gryfów przynoszą szybki i krwawy koniec sukcesji Amaru.
777.M41	Znacznych rozmiarów banda Czarne Legionu wyłania się z Oka Terroru. Cadińska Gwardia Imperialna spowalnia wroga ofensywę, ale to dopiero zdecydowany kontratak Imperialnych Pięści spycha Kosmicznych Marines Chaosu do Osnowy.	954.M41	Upadek Iglicy Oszusta. Łaaa! Truporekki spada na słabo bronioną planetę Iglica Oszusta. Jedyne odważna obrona Zakonu Czarnych Mieczów pozwala bezpiecznie wycofać się drużynom badawczym eksploratorów i Mechanicusu.
812.M41	Oczyszczanie Contqualu. Żelazne Dłonie oczyszczają z piętna Chaosu ponad dziesięć planet w podsektorze Contqual.	960.M41	Czerwoni Korsarze i ich sojusznicy atakują zakonną fortecę Błędnych Marines i wykradają ich zapasy genoziarna.
819.M41	Pomiędzy poróżnionymi przez błahostkę Mortyfikatorami i Purpurowymi Pięciami dochodzi do wymiany ciosów. Osobista interwencja Marneusa Calgara powstrzymuje konflikt, zanim przeobrazi się w otwartą wojnę. Utarczki zostają utajnione przed Adeptus Terra.	964.M41	Darnath Lysander, zaginiony bohater Imperialnych Pięści, ucieka z twierdzy Malodrax, należącej do Żelaznych Wojowników. Po powrocie do Zakonu, przez niemal cały rok poddawany jest testom sprawdzającym jego tożsamość i czystość.
845.M41	Zakon Krwawych Mieczów oczyszcza system Inando. Ponad sto milionów imperialnych obywateli ginie podczas Exterminatusu.	966.M41	Lysander wiezie Imperialne Pięści do Malodraxu i przepędza Żelaznych Wojowników z planety.
849.M41	813. Święto Mieczy. Pomimo poważnych ran odniesionych podczas Krucjaty Vinculusiańskiej, Hervald Strom ponownie zostaje zwycięzcą. Żaden Zakon nie wygrał do tej pory dwa razy z rzędu.	970.M41	Zakon Mieczów Imperatora zostaje wybit do nogi, kiedy nekroński grobowiec przebudza się w jaskiniach ich planety macierzystej, Bellicas.
852.M41	Zakon Najeżdźców przypuszcza bezpośredni atak na Światostatek Idharae. Chociaż Kosmiczni Marines odnosią ogromne straty, zostawiają za sobą opuszczony wrak Światostatku.	989.M41	Łaaa! Snagroda pustoszy sektor Loki, by w kulminacyjnym ataku uderzyć na Świat Rynn. W efekcie, Zakon Purpurowych Pięści zostaje zdziesiątkowany.
857.M41	Flota Zakonna Srebrnych Czaszek przez trzy lata blokuje martwe planety systemu Lazar. W czasie blokady nic nie dostaje się do systemu i nic go nie opuszcza. Srebrne Czaszki nie składają żadnych wyjaśnień dotyczących swoich działań.	990.M41	Zakon Władców Ognia spada na Bellicas, wybijając Nekronów i mszcząc się za zniszczenie Mieczów Imperatora.
862.M41	Łaaa! Czachogrzmota atakuje system Targus. Wśród nadchodzącej pomocy znajdują się Kayvaan Shrike i 3. Kompania Kruczej Gwardii.	995.M41	Macki floty-roju Jormungandr zaczynają smagać północno-wschodnie granice Imperium. Kontratak przeprowadzają Zakony Widm Śmierci oraz Czcigodnych Synów.
865.M41	Oczyszczanie Modanny. Kor'sarro Khan wypędza Kernaxa Voldoriusa z jego fortecy.	757998.M41	Arcyherasz Ghazghkull powraca na Armageddon na czele nowego i jeszcze większego łaaa! Do strefy walk ściąga ponad dwadzieścia Zakonów Kosmicznych Marines, w tym Białe Szramy, Salamandry, Orły Zagłady oraz Egzorcysty.
871.M41	Wyzwolenie Quintusa. Dzięki pomocy 3. Kompanii Kruczej Gwardii, Kor'sarro Khan w końcu zabija Kernaxa Voldoriusa na ulicach Mankarry.	980999.M41	Flota Kosmicznych Marines Chaosu, pod dowództwem Hurona Czarne Serce, wyłania się z Wiru Chaosu i rozpoczyna oblężenie systemów Chogoris, Kaelas oraz Sessec. Białe Szramy wycofują się z Armageddonu, aby stawić czoła temu nowemu zagrożeniu.
895.M41	Światostatek Alaitoc przeprowadza niszczycielski atak na planetę Zakonu Najeżdźców. Adeptus Astartes, nadal jeszcze osłabieni po szturmie na Idharae, zostają szybko pokonani. Chociaż trzem kompaniom udaje się uciec z życiem, zakonna forteca legnie w gruzach. Tego dnia Najeżdźcy stali się Zakonem wędrownym.	990999.M41	Imperialne planety na galaktycznym południu trafiają w krzyżowy ogień Eldarów z Saim Hann oraz Orków z Octaviusa. Kruca Gwardia, Białe Szramy oraz Salamandry jednoczą się w obronie cierpiących planet.



SIŁY ZBROJNE KOSMICZNYCH MARINES

W tym rozdziale opisane są siły zbrojne Kosmicznych Marines – ich uzbrojenie, jednostki oraz kilku sławnych bohaterów, między innymi Marneus Calgar z Ultramarines oraz Kor'sarro Khan z Białych Szram. Każdemu opisowi jednostki towarzyszą zasady, pozwalające na użycie jej w grze Warhammer 40.000. Lista armii, znajdująca się dalej, odnosi się do numerów stron tych opisów, dzięki czemu będziesz mógł je szybko odnajdować podczas składania armii.

Rozdział „Siły zbrojne Kosmicznych Marines” został podzielony na dwie części. W pierwszej znajdują się opisy wszystkich jednostek piechoty oraz pojazdów wchodzących w skład armii Kosmicznych Marines, ale także bohaterów specjalnych. W drugiej przedstawiona jest zbrojownia, czyli dostępne uzbrojenie oraz ekwipunek

Wypożyczenie

Lista armii znajdująca się na końcu tej książki zawiera cały podstawowy oraz opcjonalny ekwipunek bojowy dostępny dla poszczególnych jednostek. Niektóre elementy ekwipunku są przeznaczone tylko dla określonych bohaterów lub oddziałów, podczas gdy inne mogą być powszechnie stosowane. Zasady dla przedmiotów unikalnych znajdują się w ramach opisów ich właścicieli, pozostałe przedmioty zostały zebrane w części poświęconej ekwipunkowi bojowemu

Dobrym przykładem będzie Włócznie Vulkana, potężna broń na wyposażeniu He'stana, Opiekuna Kuźni w Zakonie Salamander – jej zasady umieszczone są w opisie He'stana. Ale bohater posiada także pistolet boltowy. Jest to broń powszechnie używana przez Kosmicznych Marines, a więc jej zasady znajdują się w rozdziale „Ekwipunek bojowy”

ZASADY SPECJALNE KOSMICZNYCH MARINES

Względem modeli wchodzących w skład armii Kosmicznych Marines stosuje się pewną liczbę zasad specjalnych, wspólnych 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. Zazwyczaj oddziały po przegrupowaniu nie mogą się już normalnie ruszać i traktuje się je jako poruszone. Nie dotyczy to jednak modeli podlegających opisywanej tu zdolności. Jeśli Kosmiczni Marines są celem szarży wtórnej, to nie zostają zniszczeni i dalej walczą – ale w tej turze jednostka podlega działaniu zasady Nie Cofniemy Sie!, na skutek czego może ponieść dodatkowe straty.

Zasada ta dotyczy także jednostek, w których skład wchodzi Serwitorzy, jeśli w takim oddziale znajduje się choć jeden Kosmiczny Marine.

Taktyka Bojowa

Roboute Guilliman preferował walkę polegającą na współdziałaniu jednostek o różnym przeznaczeniu, które mają tworzyć armię znacznie bardziej efektywną niż jej części składowe. Jeżeli Guilliman dysponował ograniczonymi zasobami militarnymi, dokładnie określał, jak może ich użyć. Nie dla niego daremna obrona przed przeważającymi siłami ani krwawo okupione zwycięstwo, którego nie można dobrze wykorzystać. Guilliman wiedział, kiedy stawać do boju, wycofać się oraz kiedy uderzyć z całą mocą

Choć wojenne doktryny Guillimana mają już tysiące lat, nadal pozostają równie skuteczne, co w czasach, kiedy Herezja Horusa pustoszyła galaktykę. Jego dostosowawcza taktyka bojowa jest nadal stosowana przez znaczną większość Zakonów Kosmicznych Marines.

Jednostka Kosmicznych Marines nieposiadająca zasady Nieustraszeni może podjąć decyzję, że test Morale, który ma wykonać, automatycznie kończy się niepowodzeniem

Bohater Niezależny

Patrz rozdział „Bohaterowie” w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000

Drużyny Operacyjne

Dziesięciosobowe drużyny w armii Kosmicznych Marines mogą zostać podzielone na dwa oddziały pięciosobowe, nazywane Drużynami Operacyjnymi. Informacja o takiej możliwości znajduje się w opisach jednostek. Na przykład, dziesięciosobowa Drużyna Ariergardy Weteranów może walczyć jako jeden dziesięciosobowy oddział lub dwie pięciosobowe Drużyny Operacyjne.

Jednostki, które można dzielić na Drużyny Operacyjne:

- Drużyny Awangardy Weteranów
- Drużyny Ariergardy Weteranów
- Drużyny Zwiadu
- Szwadrony Motocykli Zwiadu
- Drużyny Taktyczne
- Drużyny Szturmowe
- Drużyny Terminatorów
- Drużyny Szturmowe Terminatorów
- Szwadrony Motocykli
- 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 można umieścić w różnych miejscach. Wyjątek stanowi drużyna przybywająca na pole bitwy w Kapsule Desantowej. Gracz może podjąć decyzję o podzieleniu jej na Drużyny Operacyjne w momencie, kiedy będzie wysiadała z Kapsuły Desantowej.

Po rozdzieleniu, każda Drużyna Operacyjna traktowana jest pod każdym względem jako oddzielny oddział, podlegający standardowym zasadom gry.

Infiltracja, Nie Czuje Bólu, Ruch Przez Oślonę, Zwiadowcy

Wszystkie te zasady opisane są w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000, w rozdziale „Uniwersalne zasady specjalne”.

WIELKI MISTRZ ZAKONU

Być Wielkim Mistrzem Zakonu, to jakby być bogiem pośród ludzi. Z jego bojowymi możliwościami nikt nie może się równać, wszak posiada ciało Kosmicznego Marine oraz siłę i wytrzymałość charakterystyczną dla potomka Imperatora. Setki lat gromadzenia bojowego doświadczenia Zwiadowcy, brata zakonnego oraz Kapitana dały mu wiedzę o każdym aspekcie wojny, wyszkoliły go w narzędziach zabijania oraz wyostrzyły zmysły

W obecnych, ponurych czasach Ludzkość potrzebuje bohaterów, wyrazistych postaci, których imiona szanowane będą w całym Imperium, a wspaniałe czyny obrosną legendami. Wysoko wśród nich znajdują się Wielcy Mistrzowie Zakonów Kosmicznych Marines. Nawet w 41. tysiącleciu, czasie wojny i nadzwyczajnych wojowników, niewielu spośród obrońców Ludzkości może się poszczycić taką chwałą i honorem, jak oni. Pod względem wygranych bitew i pokonanych przeciwników, Wielcy Mistrzowie Adeptus Astartes nie mają sobie równych.

Nawet tylko pobieżnie spoglądając na strefę działań wojennych, Wielki Mistrz jest w stanie dostrzec wszystkie zagrożenia i możliwości pojawiające się w miarę przemieszczania się linii frontu oraz określić, co trzeba zrobić, by odnieść zwycięstwo. Sam walczy w awangardzie armii, siejąc zniszczenie swoim bolterem i ostrzem, nawet jeśli jego umysł i głos muszą ogarnąć bitwę na większą skalę. Wielki Mistrz stoi niewzruszony, kiedy inni ludzie słabną, naciera bez strachu, kiedy inni ludzie uciekają i wycofuje się tylko wtedy, kiedy jedynie głupiec

jeszcze by walczył. Swoim przykładem inspirował podwładnych do jeszcze wspanialszych czynów i nie chodzi tu tylko o Kosmicznych Marines, ale także Gwardię Imperialną, lokalną milicję czy inne formacje zbrojne. Taka właśnie jest wartość prawdziwego heroizmu – przebudzenie zwykłego człowieka, by dokonywał wiekopomnych aktów męstwa.

Jeżeli moc Wielkiego Mistrza nie ma sobie równych, to potęgą, którą ma pod swoją komendą, jest epickich rozmiarów. Wielki Mistrz Zakonu jest u szczytu imperialnej hierarchii - może podejmować takie działania, jakie sam uzna za słuszne i rozmawiać jedynie z równymi sobie. Poza tysiącem Kosmicznych Marines, którymi dowodzi, zazwyczaj na swoje rozkazy ma także silną flotę, Nawigatorów, Astropatów oraz Rzemieślników. Większość Wielkich Mistrzów włada także w imię Imperatora całymi planetami, systemami lub podsektorami. Takie miejsca są wyspami względnej prosperity i stabilizacji w galaktyce opanowanej przez wojnę, wszak ich obronę wspierają potężni Kosmiczni Marines, a nad wszystkim czuwa Wielki Mistrz.

„Mój miecz jest na rozkazy Imperatora. Nie odpowiadam przed żadnym innym człowiekiem, żywym czy martwym.”

Tu'shan
Wielki Mistrz Salamander



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wielki Mistrz Zakonu	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny.

Bombardowanie Orbitalne. Wielki Mistrz może wydać rozkaz załodze krążownika liniowego, by dokonała bombardowania orbitalnego. Tej zdolności można użyć tylko raz na bitwę, w fazie Strzelania, pod warunkiem, że Wielki Mistrz Zakonu nie ruszał się w poprzedzającej fazie Ruchu (może jednak szarżować w tej samej turze). Wezwanie do bombardowania pod pozostałymi względami traktowane jest jako strzelanie z broni zasięgowej o następujących cechach:

Zasięg	Siła	PP	Typ
Nieograniczony 10		1	Artyleryjska 1, Zaporowa

Jeżeli na kostce Rozrzutu wypadnie strzałka, to bombardowanie orbitalne zawsze należy przesunąć o pełne 2K6" - Zdolności Strzeleckie Wielkiego Mistrza Zakonu nie mają tu znaczenia.

EKWIPUNEK BOJOWY

Żelazna Aureola. Żelazna Aureola wytwarza silne pole energetyczne, od którego odbijają się nawet najpotężniejsze z ciosów. Ten przedmiot daje właścicielowi Specjalną Ochronę 4+

GWARDIA HONOROWA

Dla Kosmicznych Marines awans w szeregi zakonnej Gwardii Honorowej jest uwieńczeniem wielu stuleci nadzwyczaj męskiej służby, a to dlatego, że każdy członek tej formacji jest żywym ucieleśnieniem ideałów, z którymi Guilliman chciał, by kojarzyli się Kosmiczni Marines

Członkowie Gwardii Honorowej są małomówni i niezwykle poważni, ale w bitwie cechują się zjadłością i nieustępliwością. Każdy z nich, dokonawszy czynów, o których się nawet nie śni zwykłym ludziom, dostąpił najwyższych zaszczytów, na jakie mogą liczyć Kosmiczni Marines. Powiada się, iż każdy członek Gwardii Honorowej Ultramarines otrzymał podczas swojej służby więcej odznaczeń i wyróżnień niż dowolna kompania innego Zakonu, oraz że zabił więcej przeciwników niż regiment Gwardii Imperialnej.

Członkowie Gwardii Honorowej są tak przesiąknięci wojenną sztuką, że ich doświadczenia i rozumienie wojny są większe niż Kapitanów Zakonu. Rzadko się zdarza, by udzielali niechcianych rad, ponieważ podważałoby to autorytet dowódcy. Taka powściągliwość nadaje jednak wagi ich słowom. Głupotą, nawet dla Wielkiego Mistrza Zakonu, szlachetnego i niezrównanego wojownika, byłoby ignorować poważne rady jego Gwardii Honorowej.

Uzbrojenie tej formacji wywodzi się z najstarszych i najbardziej czczonych relikwii Zakonu, wszak jedynie tacy mężowie

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Czempion Zakonu	5	4	4	4	1	4	3	10	2+
Gwardzista Honorowy	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa.

Honor albo Śmierć. Czempion Zakonu musi być gotowy, aby w pojedynku stawić czoła każdemu wrogiemu dowódcy. Całe jego szkolenie podporządkowane jest temu jednemu celowi. W fazie Walki Wręcz, jeżeli Czempion Zakonu styka się podstawką z wrogiem bohaterem niezależnym, to wszystkie swoje ataki musi skierować właśnie w niego. Może także powtórzyć wszystkie nieudane rzuty na trafienie i zranienie, które wykonuje, atakując wrogiego bohatera niezależnego.

EKWIPUNEK BOJOWY

Wielka Chorągiew Zakonu. Każda jednostka Kosmicznych Marines będąca w zasięgu 12" od Chorążego, zawsze powtarza nieudane testy Morale i Przygwożdżenia. Dodatkowo, wszystkie modele, będące w tym samym oddziale, co Wielka Chorągiew Zakonu, posiadają +1 Atak, jeżeli Chorąży nadal żyje. Dopóki żyje Chorąży, Gwardia Honorowa podczas obliczania wyniku starcia traktowana jest, jakby zabrała przeciwnikowi jeden dodatkowy punkt Żywotności

„Przeciwnik bez honoru jest już od samego początku przegrany”.

Wielki Chorąży Helveticus
Gwardia Honorowa Ultramarines

zasłużyli na prawo władania takim brzemieniem. I to właśnie członkowie Gwardii Honorowej przystępują do bitwy odziani w kunsztowne pancerze i uzbrojeni w oręż, który dzierżony był w boju przez tysiące wielkich bohaterów. Jest to więc doskonała broń w rękach doskonałych wojowników, tworzących formację, z którą niewielu przeciwników może się równać

Większość Zakonów Kosmicznych Marines posiada niewielką liczbę Honorowych Gwardzistów, z której można stworzyć silną drużynę, ale nic poza tym. Niektóre starsze i większe Zakony mają w swoich szeregach około dwudziestu takich wojowników. Smutny to jednak czas, kiedy wszyscy muszą razem ruszyć do boju

W czasie bitwy Gwardia Honorowa pełni zazwyczaj rolę straży przybocznej Wielkiego Mistrza Zakonu, czuwając nad jego bezpieczeństwem i dzierżąc Wielką Chorągiew Zakonu. Są to święte obowiązki, które ta formacja wykonuje z nieugiętą zaciętością, bez chwili zwątpienia i nie pozwalając, by szal bojowy zdominował jej działania. Taka odwaga i poświęcenie ocaliły życie niejednemu Wielkiemu Mistrzowi i pozwoliły na odwrócenie losów wielu bitew. Kiedy któryś z Honorowych Gwardzistów polegnie, jego bracia walczą z nadludzkim zapalem, aby odzyskać ciało i złożyć je w zakonnej Kryptie Bohaterów.



KAPITAN

Na czele wszystkich kompanii Zakonu Kosmicznych Marines stoją Kapitanowie. To zaprawieni w bojach weterani, mistrzowie strategii, którzy swoich talentów dowiedli w boju jako członkowie 1. Kompanii lub zasłużyli się wybitną służbą we własnej kompanii

Oprócz zakonnego stopnia, każdy Kapitan posiada także przynajmniej jeden honorowy tytuł związany z dowodzeniem określoną kompanią lub dodatkowym zakresem obowiązków. Niektóre z tych tytułów, jak na przykład Mistrz Straży czy Mistrz Rekrutów, są używane niemal we wszystkich Zakonach Kosmicznych Marines. Inne związane są z zakonną historią i tradycjami. Kapitan 4. Kompanii Białych Szram zgodnie z tradycją nosi miano Mistrza Łowów, z kolei w skład dowództwa Zakonu Szponów Aurory wchodzi przynajmniej pięciu Mistrzów Bombardierów.

Niektórzy Kapitanowie Kosmicznych Marines są tak biegli w sztuce bitewnych pól niczym starożytni marynarze w sztuce żeglowania. Kapitan nie może być tylko sprawnym wojownikiem – przecież każdy Zakon posiada ich wielu – musi także dysponować nadludzkim zmysłem strategicznym i taktycznym oraz wiedzieć, jak z niego skorzystać na arenie działań wojennych. Wszystkie drużyny Kosmicznych Marines to śmiercionośna broń, a Kapitan musi się nią biegle posługiwać, czy to pojedynczo, czy w większej grupie

Mówi się, że biorąc pod uwagę militarne zdolności, każdy Kosmiczny Marine równy jest przynajmniej dziesięciu

imperialnym Gwardzistom. Ale pod dowództwem doświadczonego Kapitana liczba ta staje się dziesięciokrotnie wyższa. Taką potęgą nie włada się łatwo i lekkomyślnie, trzeba to robić z precyzją. Każdy Kosmiczny Marine poległy w walce jest gorzką stratą dla Zakonu, więc jeśli należy poświęcić tak znaczne żywoty, to tylko w uzasadnionych i szlachetnych celach.

Ale Kapitan Kosmicznych Marines jest nie tylko mistrzem w sztuce wojennej, musi posiadać także dar oratorstwa i dyplomacji. Choć większość Imperialnych Dowódców z otwartymi ramionami przyjmuje pomoc od Kosmicznych Marines, to są i tacy, z których arogancką dumą trzeba negocjować, aby wspólna walka nie skończyła się katastrofą na polu bitwy

Nie oznacza to, że Kapitanowie Kosmicznych Marines nie używają innych metod radzenia sobie z takimi drugorzędnymi różnicami zdań – co najlepiej obrazuje przykład Kayvaana Shrika z Kruczej Gwardii, który po prostu zastrzelił niezdecydowanego Lorda Kardynała Dostoka. Krótko mówiąc, takie „subtelne” metody perswazji i negocjacji są najlepsze w napiętych sytuacjach – mniej radykalne środki dyplomatyczne sprawdzają się w spokojniejszych okolicznościach. Kosmiczny Marine łatwo się nie ugnie, ale służba Imperatorowi wymaga często, aby osobiste odczucia odsunąć na bok. Misja jest zawsze najważniejsza. Ludzkość zostanie ocalona przed własną nieudolnością, nawet jeżeli w niektórych momentach trzeba będzie się skupić na pojedynczych planetach.



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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny

EKWIPUNEK BOJOWY

Żelazna Aureola. Patrz strona 52.

Kapitan dowodzi z pierwszej linii. Wszak swym przykładem pokazywać ma, co znaczy być Adeptus Astartes, a naukami uzmysławiać, czym jest wojenne rzemiosło w imię Imperatora.

Zwykłym człowiekiem Kapitan być nie może, bo wiele jest ścieżek do zwycięstwa i we wszystkich musi być mistrzem. Jego żywot to przecież uzupełnienie dzieła Imperatora. Każdym ciosem miecza, każdym wypowiedzianym słowem, potwierdza ideały naszego wspaniałego mistrza. Swymi myślami, słowami i czynami przepędza mrok, jako i herezję. Tak więc, jego przybycie dla posłusznych będzie zapowiedzią wybawienia, dla zdrajców jednak zwiastunem przerażającego końca. Żadna żywa istota nie przetrwa jego gniewu.

Z nauk Robouta Guillimana
jako zapisano w Apokryfach Skaros

DRUŻYNA DOWODZENIA

Drużyny Dowodzenia towarzyszą na polu bitwy wysokim rangą oficerom Kosmicznych Marines. Obowiązki oraz tytuły członków Drużyny Dowodzenia zależą od organizacji Zakonu oraz od decyzji Kapitana kompanii. Do najczęściej spotykanych wśród niemal wszystkich Zakonów należą: Czempion Kompanii, Konsyliarz oraz Chorąży Kompanii. Niektóre Zakony mają w swojej organizacji stopnie i funkcje, które wywodzą się z ich własnej tradycji. Są to na przykład: Przepatrywacze w Omega Marines, Przepowiadacze w Srebrnych Czaszkach, Ostrza Terroru w Widmach Śmierci oraz Strażnicy Kurhanu we Władcach Ognia.

Chorążowie Kompanii dzierżą w czasie bitwy chorągiew kompanii, w której służą. Sztandary te to pradawne relikwie, utkane historią i obciążone chwałą Zakonu. Na polu bitwy chorągiew jest sercem kompanii i każdy Kosmiczny Marine, od niedoświadczonego Zwiadowcy do sędziwego weterana, walczy bardziej zaciekle, kiedy nad jego głową powiewa ta święta relikwia. Chorąży, dopóki oddycha, nie może wypuścić sztandaru z ręki. W przeciwnym razie spotka go największy z możliwych dyshonor.

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 Konsyliarz opatruje rany, pozwalając rannemu bratu powrócić do walki, nawet z poważnymi uszkodzeniami ciała. Nie każdego rannego można jednak uratować. Niektóre bronie są na tyle potężne, aby jednym trafieniem śmiertelnie ranić nawet Kosmicznego Marine. Konsyliarz może wtedy jedynie uspokoić ducha konającego i przygotować go na śmierć. Jako że martwy Kosmiczny Marine nadal egzystuje w swym genoziarnie, Konsyliarz przy pomocy Reduktora usuwa z jego truchła organy progenoidalne. Z materiału genetycznego przechowywanego w tych organach tworzone są przyszłe pokolenia Kosmicznych Marines, gwarantujące istnienie Zakonu.

Czempioni Kompanii bronią honoru kampanii, Zakonu oraz samego Imperatora. Mierzą się w pojedynkach z dowódcami i czempionami przeciwnika, pozwalając Kapitanowi na śledzenie bitwy i kierowanie podwładnymi. Oprócz tego pełnią kluczowe role w czasie wielu rytuałów i ceremonii odprawianych przez Zakon, w czasie których są reprezentantami braci, tak jak ma to miejsce na polu bitwy.

Służba w Drużynie Dowodzenia bez wątpienia przyspiesza awanse w zakonnej hierarchii. Większość Kapitanów tworzy swoją świtę z Kosmicznych Marines, których zmysł taktyczny i strategiczny dorównuje umiejętnościom bojowym. Ale niestety tylko najtwardsi i posiadający najwięcej szczęścia wojownicy przeżywają większą liczbę bitew. Kapitanowie ze swoimi Drużynami Dowodzenia są zawsze tam, gdzie toczą się najcięższe walki. I to dlatego wojownicy, którzy przeżyli na tyle długo, aby przyjąć funkcję nowego Kapitana, będą mogli dowieść swojej wartości w najbardziej wyczerpujących bitwach z najbardziej przerażającymi przeciwnikami.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Czempion Kompanii	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Konsyliarz	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa.

EKWIPUNEK BOJOWY

Narthecium. Dopóki Konsyliarz żyje, wszystkie modele w jego drużynie posiadają zasadę specjalną Nie Czuje Bólu.

Chorągiew Kompanii. Każda jednostka Kosmicznych Marines będąca w zasięgu 12" od Chorążego zawsze powtarza nieudane testy Morale i Przygwożdżenia. Dopóki żyje Chorąży, Drużyna Dowodzenia podczas obliczania wyniku starcia traktowana jest, jakby zabrała przeciwnikowi jeden dodatkowy punkt Żywotności

„Wysoko unieście chorągiew. Niechaj ci degeneraci wiedzą, kto przybywa po ich żywota!”

Sierżant Adar Geronan

4. Kompania Imperialnych Pięści



KRONIKARZ

KRONIKARZ

Imperium Człowieka uważnie wypatruje wszelkich oznak mutacji. Zakony Adeptus Astartes, jeśli to w ogóle możliwe, jeszcze bardziej wystrzegają się zmian, które mogłyby skazić ich genoziarzo. 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. Poszukiwanie i wspieranie rozwoju przyszłych Psioników należy do Kronikarzy, członków zakonnego Librarium.

Wśród zwykłych rekrutów tylko garstka jest w stanie przetrwać treningi, usprawnienia i odpowiednią indoktrynację. W procesie szkolenia Kronikarzy odsetek tych, którzy wytrwali do końca, jest jeszcze mniejszy. Obejmuje ono nie tylko standartowe dla każdego rekruta zajęcia – jego szczególnym wyróżnikiem jest formowanie umysłu, wymagające od kandydata wyjątkowego hartu ducha. Końcowym efektem ma być uzyskanie pełnej kontroli nad zdolnościami psionicznymi, tak istotnymi dla prowadzenia skutecznej obrony przed wpływami Osnowy. Szkolenie Kronikarzy to nieustanny spacer nad przepaściami, balansowanie na krawędzi, gdzie każdy nie uważny krok prowadzi w otchłań opętania i szaleństwa.

Ci, którzy przetrwają, wstępują w szeregi Librarium jako Leksykanie, awansując zdobywają tytuł Kodycjariusza, Epistolariusza, a naprawdę nieliczni dostępują zaszczytu bycia Wielkimi Kronikarzami. Zdolności psioniczne pozwalają widzieć przez Osnowę, umożliwiają mentalną, międzygwiazdową komunikację pomiędzy rozszanymi w galaktyce własnymi oddziałami oraz wyszukiwanie wojowników o podobnych zdolnościach. Kronikarz osądzi innych, tak jak sam został osądzony, oceni potencjalnych kandydatów i dostrzeże ułomności ich umysłu lub ducha.



Talenty Kronikarzy w pewien sposób odpychają od nich zwykłych braci, w końcu posiadają zdolności, którymi każdy Kosmiczny Marine powinien gardzić. Jednak na polach bitew zawsze wita się ich z otwartymi ramionami. Większa część mocy Kronikarza związana jest ze wzmacnianiem i powiększaniem jego i tak ogromnych zdolności bojowych. Na przykład może miotać potężne pociski energetyczne, generować pola siłowe, a także zwiększać swoją potęgę do niemal boskich rozmiarów. Ale większość utalentowanych Kronikarzy włada także subtelniejszymi darami. Niektórzy dzięki swoim umysłom mogą opuścić granice liniowo upływającego czasu, wyczuć ruchy przeciwnika lub zmieniać kierunki lotu pocisków. W całym Imperium znajduje się niewielka liczba tych wojowniczych mistyków, łączących męstwo Adeptus Astartes z żelazną dyscypliną, niezbędną do stosowania i utrzymania w ryzach ich niezwykłych umiejętności.

„W niecałą sekundę mogę zetrzeć twoje ciało na miazgę i pogruchotać ci kości. I to jedynie unosząc palec.

Czym jest potęga technologii w porównaniu do tego?”

Vel'cona

Wielki Kronikarz Salamander

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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny

Psionik. Kronikarze są Psionikami, których dotyczą zasady opisane w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

EKWIPUNEK BOJOWY

Broń psioniczna. Patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40 000.

Kaptur psioniczny. Kaptury Psioniczne to pradawne konstrukcje, zbudowane z psychicznie dostrajanych kryształów. Dzięki nim Kronikarze mogą rozpraszać moce wrogich psioników

Użycie kaptura psionicznego deklaruje się po zdaniu testu Psionicznego przez przeciwnika znajdującego się w zasięgu 24" od Kronikarza. Jeśli w zasięgu znajduje się kilku Kronikarzy, to próbę powstrzymania mocy psionicznej może podjąć tylko jeden z nich – ty wybierasz, który.

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 użyty za każdym razem, gdy wrogie modele w odpowiedniej odległości używają mocy, ale tylko raz na daną moc.

MOCE PSIONICZNE KRONIKARZY

Kronikarz Kosmicznych Marines posiada dwie moce psioniczne (wybierane podczas składania armii). W każdej turze gracza może użyć tylko jednej mocy, chyba że zostanie awansowany na Epistolariusza – w tym drugim przypadku w każdej turze będzie mógł użyć do dwóch mocy. Wszystkie poniższe moce podlegają zasadom mocy psionicznych, znajdującym się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Kłątwa Maszyny

Kronikarz rzuca potężną klątwę na ducha maszyny wrogiego pojazdu

Ta moc jest psionicznym atakiem zasięgowym, który może razić pojazdy w odległości do 24". Jeżeli Kłątwa Maszyny trafi, wybrany pojazd automatycznie otrzymuje jedno trafienie z efektem rykoszet.

Kopuła Mocy

Sięgając poza swój umysł, Kronikarz wznosi dookoła siebie i towarzyszy barierę migoczącej mocy

Moc używana jest na początku fazy Ruchu Kronikarza. Do końca tury kolejnego gracza Kronikarz i oddział, który jest do niego dołączony, posiadają Specjalną Ochronę 5+.

Moc Starożytnych

Śmiercionośne moce Immaterium zwiększają siłę Kronikarza do niewyobrażalnych rozmiarów

Moc używana jest na początku fazy Walki Wręcz Kronikarza. Jeżeli zadziała, Kronikarz do końca tej fazy Walki Wręcz posiada Siłę równą 6 i na przebicie pancerza pojazdu rzuca 2K6.

Mściciel

Kronikarz sięga do starożytnych legend Zakonu, aby stworzyć ognistego awatara o niszczycielskiej mocy. Psioniczny konstrukt mknie do przodu, zostawiając za sobą jedynie zniszczenie.

Ta moc to psioniczny atak zasięgowy, który ma następujące cechy:

Zasięg	Siła	PP	Typ
Wzornik	5	3	Szturmowa 1

Porażenie

Śmiercionośne błyskawice wylatują z palców Kronikarza, rozrywając przeciwników w wybuchu psionicznej energii.

Ta moc to psioniczny atak zasięgowy, który ma następujące cechy:

Zasięg	Siła	PP	Typ
12"	4	2	Szturmowa 4

Przyspieszenie

Używając umysłu do ochrony swojego fizycznego istnienia, Kronikarz manipuluje strumieniem czasu, dzięki czemu porusza się z taką szybkością, że dla przeciwników jest tylko rozmałym mirażem.

Moc używana jest na początku fazy Walki Wręcz Kronikarza. Jeżeli zadziała, Kronikarz do końca tej fazy Walki Wręcz otrzyma zasadę specjalną Dodatkowy Ruch, a jego Inicjatywa wzrośnie do 10.

Strefa Niebytu

Kronikarz uwalnia pełną moc swojego umysłu, zdzierając z przeciwników warstwę mistycznej ochrony i czyniąc ich wrażliwymi na oręż braci zakonnych.

Moc używana jest na początku fazy Strzelania Kronikarza. Wszystkie wrogie jednostki w zasięgu 24" od Kronikarza aż do końca tej tury gracza muszą powtarzać wszystkie udane rzuty na Specjalną Ochronę.

Wir Zagłady

Kronikarz tworzy wyrwę pomiędzy światem rzeczywistym a rozszalałą Osnową, uwalniając straszliwe energie, które pochłaniają jego przeciwników

Ta moc to psioniczny atak zasięgowy, który ma następujące cechy:

Zasięg	Siła	PP	Typ
12"	10	1	Ciężka 1, Obszarowa

Jeżeli używając tej mocy Kronikarz nie zda testu Psionicznego, wzornik wybuchu Wiru Zagłady należy umieścić nad jego modelem – w tym przypadku wzornik nie zostaje znoszony.

Wrota Nieskończoności

Skupiając swoje zmysły psioniczne, Kronikarz tworzy bezpieczny korytarz w Immaterium, którym w mgnieniu oka może pokonać spore odległości w świecie materialnym.

Moc używana jest na początku fazy Ruchu Kronikarza. Kronikarz i oddział, do którego jest dołączony, opuszczają pole bitwy i natychmiast powracają zgodnie z zasadami Desantu w dowolnym miejscu w zasięgu do 24". Jeżeli Kronikarz podróżuje samotnie, nie ma żadnego ryzyka, jeżeli jednak weźmie ze sobą oddział, coś może pójść nie tak, jak należy. Jeżeli podczas Desantu oddział zostanie zniesiony i na kosztach odległości wypadnie dublet, jeden członek jednostki, wybrany przez właściciela, zostanie pochłonięty przez Osnowę i trzeba będzie usunąć go z gry (pozostali znoszeni są zgodnie z rzutem).

KAPELAN

Kapelani są duchowymi przywódcami Zakonów, przerażającym i złowieszczym uosobieniem najświętszej czystości. Ich powołaniem jest nadzór nad obrzędami oraz odprawianie rytuałów i starożytnych ceremonii inicjacji, oczyszczenia oraz odkupienia, które są tak samo ważne dla Zakonu jak honor i zdolność bojowa.

Kapelani są nieprzystępnymi postaciami, nawet dla innych Kosmicznych Marines. Jak przystało na zwiastunów niechybnej śmierci, odziani są w czarne pancerze szturmowe. Ich hełmy przypominają śmiertelne oblicze Imperatora, na pancerzu zaś noszą pomagające w bitwie medaliony i talizmany, wieszczące wrogom najstraszliwszą śmierć. Każdy element ubioru Kapelana ma przypominać o kruchości ciała i śmierci, a co się z tym wiąże, o konieczności ochrony nieśmiertelnej duszy. Pod tą srogą skorupą odzienia znajduje się człowiek o nie mniej posępnym wyglądzie i usposobieniu. Kapelani to stanowczy indywidualiści, o silnym poczuciu obowiązku, którzy są odpowiedzialni za opiekę nad duchowością braci zakonnych. Dzięki religijnym dogmatom i katechizmom chronią Kosmicznych Marines przed herezją i zgubną dumą, wpajając tym najbardziej zaufanym sługom Imperatora jego nauki.

Zakonni Kapelani są opiekunami kaplicy zwanej Reclusiam, w której mieści się główny ołtarz klasztornej fortecy i gdzie odprawiane są modlitwy oraz adoracje. To przepelnione modlitwami miejsce otoczone jest wielką czcią i poważaniem. Bitewne sztandary zdobią święte mury, a każdy ich kamień niesie w sobie historię



sprzedaż wieków. To tutaj spoczywają najświętsze relikwie Zakonu: bezcenne elementy pancerzy, legendarne chorągwie oraz odzienia starożytnych bohaterów, którzy już dawno temu zakończyli służbę jako śmiertelnicy. Ale nauki Kapelanów głoszą, że Kaplica nie jest potrzebna, aby oddawać cześć Imperatorowi, że prawdziwym miejscem kultu dla Kosmicznych Marines jest bitwa, a najwspanialszą ofiarą pokonani wrogowie.

Kapelani Kosmicznych Marines za nic sobie mają brednie Eklezjarchatu i ignorują postanowienia Imperialnego Kultu, kierując się jedynie własnymi, starożytnymi tradycjami. Pierwsze Zakony Kosmicznych Marines powstały na długo zanim ukształtował się Imperialny Kult oraz zawiązała rozbudowana struktura Adeptus Ministorum. I choć Adeptus Ministorum rozszerza swe wpływy dzięki tysiącom lokalnych kultów, które niegdyś funkcjonowały w galaktyce, to nigdy nie udało mu się odcisnąć swego piętna na wierzeniach Kosmicznych Marines, których religijny upór nie zmienia się od tysięcy lat

W czasie walk Kapelani stoją zawsze na czele swych żołnierzy i nie stronią od najcięższych starć, radując się z krwawej łaźni swych wrogów. Wszędzie gdzie się pojawiają, sieją śmierć i zniszczenie, wyśpiewując wojenne litanie i dzierżąc Crozius Arcanum – kostur zwieńczony czaszką, będący zarówno symbolem urzędu, jak i zabójczą bronią. Swoim przykładem i pobożnością popychają Kosmicznych Marines na szczyty poświęcenia, aby z odwagą mogli podbijać to, co opiera się innym formacjom

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

ZASADY SPECJALNE

Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny

Honor Zakonu. Kapelan oraz wszyscy członkowie oddziału, do którego się przyłączył, podlegają zasadzie Nieustraszeni (jej opis znajduje się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000).

Liturgie Wojny. Podczas tury właściciela, w której następuje szarża, Kapelan i wszyscy członkowie drużyny, do której się przyłączył, mogą powtórzyć nieudane rzuty na trafienie.

EKWIPUNEK BOJOWY

Rosarius. Rosarius to naszyjnik lub amulet używany przez Kapelanów, który chroni przed obrażeniami fizycznymi i duchowymi. 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.

„Jeśli twoje życie poświęcone jest służbie Imperatorowi, twoja śmierć nie pójdzie na marne.”

Hauis Argento

Kapelan 2. Kompanii Purpurowych Pięści

DRUŻYNA TAKTYCZNA

Drużyny Taktyczne są we wszystkich Zakonach Kosmicznych Marines najczęściej spotykanym typem oddziałów. Ich cechą jest wszechstronność – w zależności od teatru działań zbrojnych mogą zabezpieczać zdobyte obiekty, zapewniać wsparcie ogniowe lub przypuszczać krwawe szarże.

Kosmiczny Marine przydzielony do Drużyny Taktycznej musiał udowodnić swoją wartość w każdym aspekcie wojny. Oznacza to, że zanim otrzymał stałe miejsce w tej formacji, musiał wziąć udział w kilku kampaniach jako członek Drużyny Szturmowej oraz Drużyny Ciężkiego Wsparcia. Taki awans musi zostać okupiony krwią i nieraz trzeba na niego czekać latami, a nawet dziesiątkami lat. Wszystko zależy od umiejętności Kosmicznego Marine. Nie wszyscy też przechodzą do Drużyn Taktycznych. Niektórzy w określonym stylu walki przejawiają nadzwyczajny talent, który może się nawet przeradzać w obsesję. I choć taki wojownik może być cennym nabytkiem, to bardziej prawdopodobne, że nie będzie się umiał przystosować do wszechstronności Drużyny Taktycznej. Innym braciom z kolei brakuje umysłowej elastyczności, by podołać uniwersalnym wyzwaniom.

Zgodnie ze swoim charakterem, Drużyny Taktyczne wyruszają do bitwy z szerokim spektrum uzbrojenia. Oprócz standardowego pistoletu boltowego i granatów, ich członkowie wyposażeni są często w boltery – śmiertelność broń, która swoje krwawe piętno odcisnęła na niezliczonych polach bitew

Ta ogromna siła ognia przeciwpiechotnego uzupełniona jest bronią ciężką, takimi jak wyrzutnie rakiet, działa laserowe czy ciężkie boltery oraz bronią specjalnymi, spośród których warto wspomnieć miotacze ognia oraz karabiny termiczne. Za każdym razem uzbrojenie dobierane jest do celów misji, a użytkownicy tych wyjątkowych broni zmieniają się, by wszyscy Taktyczni Kosmiczni Marines, z wyjątkiem Sierżanta, potrafili posługiwać się każdym rodzajem uzbrojenia

Ze wszystkich jednostek bojowych Kosmicznych Marines to właśnie Drużyny Taktyczne najczęściej korzystają z dostępnych środków transportowych. Dzięki nim są w stanie dokonywać precyzyjnych uderzeń i zajmować strategiczne cele. Niektóre Zakony – jak na przykład Anioły Furii, Krucza Gwardia czy Legion Nocy – oparły swoje doktryny wojenne właśnie na takich taktykach

Na czele każdej Drużyny Taktycznej stoi doświadczony Sierżant, który rozwijał swoje talenty wojenne dziesiątki, a nawet setki lat. Niezwykle ważne jest, aby Drużyny Taktyczne były prowadzone do boju przez odważnych dowódców, potrafiących wykorzystywać wszelkie możliwości pojawiające się podczas walk. Często zdarza się, że tymi Sierżantami zostają członkowie elitarnej 1. Kompanii. Dzięki temu naczelne dowództwo ma pewność, że główne siły Zakonu prowadzone są do boju przez najbardziej doświadczonych wojowników.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierz. Kosmicznych Marines	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Taktyka Bojowa.

Niechaj me słowa powiedzą o Kosmicznym Marine z Drużyny Taktycznej, opoce Zakonu i wzorze dla pozostałych braci.

Musi on być przesiąknięty wiedzą o wojnie i wyszkolony we wszelkim orężu, jako i strategii. Swych wrogów atakował będzie, dzierżąc szturmowe ostrze, bolter oraz granat

Ale to jeno narzędzia: bo jego prawdziwą bronią jest odwaga, przytomność umysłu oraz poświęcenie względem braci.

Walczył będzie w odpowiednim dla siebie czasie i nie da się zaskoczyć, czy to przeciwnikom, czy sytuacji na froncie. Broniąc się, będzie niewzruszony jako góra, bastion dumnie stojący przed wrogami Człowieka. Atakując nieś będzie gniew Nieśmiertelnego Imperatora, zabijając przeciwników bez litości, wyrzutów sumienia ani strachu.

Z nauk Robouta Guillimana
jako zapisano w Apokryfach Skaros



DRUŻYNA SZTURMOWA

Drużyny Szturmowe specjalizują się w walce wręcz. W czasie bitwy sieją przerażenie, spadając na przeciwników jako mściwe anioły śmierci, których plecaki raketowe znaczą niebo ognistymi bliznami. Kosmiczny Marine zostaje przydzielony do Drużyny Szturmowej zazwyczaj po wzorowej służbie w Drużynie Ciężkiego Wsparcia. W tym czasie zdobył już doświadczenie w boju i przeciwnik nie powinien mu być straszny. Od teraz będzie musiał wykazać się na najbardziej brutalnej arenie wojny i dowieść swej wartości w walce wręcz, oko w oko z przeciwnikiem, na tyle blisko, by poczuć jego krew.

„Codex Astartes” podaje, że pierwszy atak powinny wykonać Drużyny Szturmowe, zdecydowanie i szybko uderzając na słabe punkty wrożej formacji. Piechota nieprzyjaciela zostaje rozerwana na strzępy przy pomocy mieczy łańcuchowych oraz pistoletów boltowych, a pojazdy wyeliminowane dzięki granatom przeciwpancernym oraz bombom termicznym. Taka jest właśnie ulubiona taktyka Kosmicznych Marines – w jednym miejscu zadać niepowstrzymany i przyniatający cios, bez litości niszczyć przeciwnika, a następnie podobnie potraktować kolejny cel. Rzecz jasna, nie ma tu co mówić o subtelności, ważny jest przede wszystkim efekt – a przeciwnik, który uważa, że jest to wszystko, na co stać Drużynę Szturmową, jest w grubym błędzie.

Plecak raketowy jest równie niebezpieczny dla przeciwnika, co inne bronie na wyposażeniu Szturmowych Marines. To właśnie

on jest źródłem tej ogromnej mobilności, ponieważ pozwala swoim właścicielom szybko pokonywać każdy rodzaj terenu, a także dokonywać desantu z nisko przelatujących promów szturmowych „Thunderhawk”. W rękach zdolnego dowódcy, Drużyna Szturmowa może więc być wyrafinowanym narzędziem walki. Bo to właśnie ona zdolna jest do niespodziewanego ataku na wrogiego dowódcę, który uważa, że jest bezpieczny wśród swoich szeregów, i to właśnie ona doskonale nadaje się na formację kontruderzeniową lub wykonującą misje zwiadowcze tam, gdzie nie mogą tego zrobić Zwiadowcy. W pewnych okolicznościach Drużyny Szturmowe pełnią także rolę przynęty, ściągając nieświadomego przeciwnika do umocnionych pozycji lub odciągając go i dając braciom czas na lepsze przygotowania lub ewakuację.

Drużyny Szturmowe wykonują najkrwawsze i najniebezpieczniejsze zadania. Często działając z dala od reszty armii, są narażone na oflankowanie, brak wsparcia, a czasem nawet walkę z przytłaczającymi siłami przeciwnika. Aby zwiększyć ich szanse, Sierżantów wyposaża się w systemy komunikacyjne dostarczające im niezliczonych informacji oraz taktycznych analiz służących Kosmicznym Marines do kontrolowania przebiegu bitwy. Nawet jeżeli trupy przeciwników sięgają mu już po kolana, a on sam musi walczyć o życie, Sierżant Drużyny Szturmowej nie może dbać tylko o swoje położenie. Musi przede wszystkim dopilnować, by jego drużyna nie została otoczona przez żądnych krwi przeciwników. Gdyby się tak jednak stało, to jedynie żelazna wola i nadzwyczajne męstwo pozwolą Drużynie Szturmowej przebić się przez zastępy przeciwnika.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierz. Kosmicznych Marines	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Taktyka Bojowa.

Co się zaś tyczy Szturmowego Marine będzie tak:

Spadał będzie na podstępnych przeciwników niczym Anioł Osądu. Plecak raketowy będzie mu skrzydłami, a ryk jego silników hymnem pomsty.

Niechaj miecz łańcuchowy będzie mu berłem wyroku, a cierpki głos z radością śpiewa z każdym ciosem. Tak oto Szturmowy Marine nieść będzie krwawą zemstę here-tykom, zdrajcom i wszelkiej maści obcym, którzy wtargnęli do domeny Imperatora.

To jego zwać będą zgubą dowódców i zabójcą królów. Pancierz jego lękim będzie od krwi pokonanych, a imię otoczy szacunek.

Z nauk Robouta Guillimana
jako zapisano w Apokryfach Skaros

DRUŻYNA CIĘŻKIEGO WSPARCIA

Drużyny Ciężkiego Wsparcia są najczęściej uzbrojonymi formacjami Kosmicznych Marines, wyszkolonymi do niszczenia przeciwników z dystansu. Jako wsparcie dalekiego zasięgu osłaniają Drużyny Szturmowe i Taktyczne, a także eliminują wrogie pojazdy i inne dobrze opancerzone cele.

W przeciwieństwie do innych drużyn Kosmicznych Marines, Drużyny Ciężkiego Wsparcia prowadzą działania zbrojne z ustalonych pozycji, opuszczając je tylko podczas ofensywy, odwrotu lub kiedy trzeba zwiększyć obszar rażenia. Nie oznacza to jednak, że jest to formacja, która nie ma możliwości adaptacji do warunków panujących na polu bitwy. Dzięki przypisanym transporterom „Rhino” może swobodnie zajmować dogodne pozycje strzeleckie. Bez wątpienia jest to doskonale uzupełnienie zakonnych sił zbrojnych, ponieważ siła ognia i zasięg, jakimi dysponuje, nie mają sobie równych.

Większość Drużyn Ciężkiego Wsparcia składa się z Kosmicznych Marines, którzy niedawno zakończyli służbę w zakonnych Drużynach Zwiadu. I choć jako neofici brali już udział w dziesiątkach, a może nawet setkach starć, służba w Drużynie Ciężkiego Wsparcia nie tylko będzie dla nich pierwszą okazją do walki w pancerzach szturmowych, ale przede wszystkim chrztem bojowym w głównych siłach zbrojnych Kosmicznych Marines.

Po otrzymaniu promocji do Drużyny Ciężkiego Wsparcia, Kosmiczny Marine zostaje wyposażony w bolter oraz granaty, dzięki którym ma zdobyć pierwsze doświadczenia bojowe. Jego głównym zadaniem jest zapewnianie krótkozasięgowego wsparcia ogniowego, wyszukiwanie celów oraz wsparcie bardziej doświadczonych braci dzierżących broń ciężką. Dopiero kiedy udowodni, że jest opanowanym i wytrwałym żołnierzem, potrafiącym w zgiełku bitwy doskonale celować i zachowywać zimną krew, otrzyma z zakonnej zbrojowni ciężką broń. Drużyny Ciężkiego Wsparcia ruszają do boju zazwyczaj wyposażone w cztery ciężkie bronie. Mogą to być najczęściej spotykane ciężkie boltery i wyrzutnie rakiet lub rzadsze działa termiczne oraz działa plazmowe. Preferowany rodzaj broni zależy od indywidualnych zapatrywań drużyn lub potrzeb i możliwości Zakonu. Nie ulega jednak wątpliwości, że wszyscy członkowie Drużyn Ciężkiego Wsparcia muszą być doskonale wyszkoleni w walce każdym narzędziem zniszczenia, w które mogą zostać wyposażeni.

Zgodnie z zaleceniami „Codex Astartes” większość Zakonów wyposaża swoje Drużyny Ciężkiego Wsparcia w różne rodzaje ciężkich broni. Dzięki temu mogą sobie lepiej radzić z napotykanymi zagrożeniami. Pojedyncza Drużyna Ciężkiego Wsparcia może spełniać różnorodne role na polu bitwy, na przykład dzielić się na dwie drużyny operacyjne, z których jedna będzie zwalczała czołgi, a druga piechotę. Ale pomimo tego niektóre Zakony Kosmicznych Marines dostosowują Drużyny Ciężkiego Wsparcia do konkretnych przeciwników lub starć. Na przykład Purpurowe Pięści w obliczu zagłady z rąk łaaa! Snagroda, zaczęły powszechnie stosować cztery przeciwpiechotne ciężkie boltery. Z kolei Salamandry oraz Imperialne Pięści najczęściej wyposażają swoje Drużyny Ciężkiego Wsparcia w działa termiczne i działa laserowe, dzięki którym mogą niszczyć wrogie pojazdy oraz fortyfikacje.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierz. Kosmicznych Marines	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Taktyka Bojowa.

Zasięg wojownika Drużyny Ciężkiego Wsparcia będzie nieograniczony, a jego sercu obca będzie litość. Spod jego palców uwalniany będzie ogień, który jemu samemu nic nie zrobi. Krzyk jego wywoływał będzie gromy, które go jednak samego nie pochłonią.

Niechaj Drużyna Ciężkiego Wsparcia będzie twym gniewem, niosącym światło sprawiedliwości Imperatora w najmroczniejsze zakątki pola bitwy. Tam gdzie zajmij pozycję, tam stanic jej forteca prawości. W jej rękach spocznie los tych, którzy znajdą się w zasięgu jej nieustępliwego wzroku.

Wszyscy będą się jej lękali, a ona sama strachu czuć nie będzie.

Z nauk Robouta Guillimana
jako zapisano w Apokryfach Skaros



DRUŻYNA AWANGARDY WETERANÓW

Spośród wszystkich formacji Zakonu Kosmicznych Marines największy strach w sercach przeciwników budzi 1. Kompania. Kosmiczny Marine wstępujący w jej szeregi wywalczył sobie sławę na niezliczonych polach bitewnych i czynami okupionymi krwią zdobył uznanie braci zakonnych. Większość tych Weteranów służyła wcześniej jako Sierżanci – niektórzy nawet przez setki lat – niewielu natomiast zasłużyło sobie na ten zaszczyt aktami szalonego heroizmu.

Każdy członek 1. Kompanii posiada dostęp do wszelkiej maści uzbrojenia i stawiany jest za wzór cnót. Taki status pozwala na swobodny dobór uzbrojenia z zakonnej zbrojowni, co oznacza, że Drużyny Weteranów nie są tak rygorystycznie traktowane, jeżeli idzie o ich skład i doktryny walki, jak pozostałe formacje Kosmicznych Marines. Często przygotowane są i wyposażone odpowiednio do specyficznych wymagań działań wojennych, takich jak zabicie orkowego Herszta i jego obstawy, czy osłabienie fali eldarskich Wojowników Khaina, zanim ci dotrą do pola bitwy.

Drużyna Awangardy Weteranów formowana jest z tych członków 1. Kompanii, którzy specjalizują się w sztuce walki w zwarciu. Większość odsłużyła dodatkowy czas w zakonnych Drużynach Szturmowych, szlifując swoje zdolności w tyglu krwawych starć wręcz.

Powiada się, że Weteran, uzbrojony jedynie we własne pięści i rozum, nadal jest w stanie zaatakować wrogi bastion i odnieść zwycięstwo. Jeżeli jednak dać mu pistolet boltowy oraz miecz

łańcuchowy, to trupem położy po trzykroć większą liczbę przeciwników. Na nieszczęście adwersarzy Ludzkości, zakonna zbrojownia jest tak bogata w narzędzia zadawania śmierci, że rzadko widuje się Weteranów uzbrojonych w podstawową broń.

Drużyny Awangardy Weteranów powszechnie używają mieczy i rękawic energetycznych oraz pistoletów plazmowych, ale nie pogardzą także młotami i szponami energetycznymi, czy jeszcze rzadszym orężem. Tego ekwipunku nie używa się jak każdego innego, wszak pochodzi z zamierzonych czasów i stanowi niezwykle cenne zakonne dziedzictwo. Weteran powracający z pola bitwy bez swej broni musi się poddać wyczerpującym rytuałom pokutnym. Nie powinno więc nikogo dziwić, że nawet nieuzbrojony będzie zaciekle walczył, nie tyle o własne przeżycie, ale o odzyskanie uzbrojenia, a z nim honoru.

Chociaż Drużyny Awangardy Weteranów mogą walczyć na pierwszej linii, większość Zakonów powierza im funkcję sił szybkiego reagowania. Wyposażone wtedy w plecaki rakietowe czy transportery „Rhino” mogą dokonywać przełomowych ataków na przeciążone walkami wrogie formacje obronne czy wspierać mniej liczebnych sojuszników. Już za czasów Legionów Kosmicznych Marines dowiedziono, że szybkość jest bronią samą w sobie, a efekty są jeszcze bardziej druzgocące dla przeciwnika, jeśli skierować ją tam, gdzie się tego nie spodziewa. W myśl tej idei po dziś dzień funkcjonują jednostki wyposażone w plecaki rakietowe. Taka służba jest niezwykle ciężka i nie widać jej końca. Drużyny Awangardy Weteranów, często nazywane „Żelazną Pięścią” Kapitana, są nieustannie w ruchu. Kiedy jeden przeciwnik zostanie unicestwiony, nowe rozkazy wysyłają je w inne miejsce pola bitwy, by i tam wykorzystywały swe śmiertelne zdolności.

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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Taktyka Bojowa.

Heroiczna Interwencja. Weterani znani są z tego, że w określonym czasie przybywają w starannie wybrane miejsce, tam, gdzie mogą zadać przeciwnikowi najdotkliwszy cios. Jeżeli Drużyna Awangardy Weteranów przybywa na pole bitwy w myśl zasady Desant, to jej właściciel może zdecydować o użyciu Heroicznej Interwencji – zanim nastąpi rzut na znośzenie. Użycie tej zdolności oznacza, że oddział Awangardy Weteranów nie może w tej turze strzelać (ani biec), ale może szarżować (naturalnie, jeżeli jest wystarczająco blisko przeciwnika). Ze zdolności nie można skorzystać, jeżeli do oddziału dołączył bohater niezależny.

„Idziemy tam, gdzie musimy. Zabijamy, kogo trzeba.
Niechaj Imperator ocenia prawość naszych czynów”.

Sierżant D’Kestrel
1. Kompania Kruczej Gwardii



DRUŻYNA ARIERGARDY WETERANÓW

Drużyny Ariergardy Weteranów, stawiając czoła największym zagrożeniom, zajmują pozycje tam, gdzie ich własna linia frontu jest najbardziej wrażliwa. Zalewając przeciwnika precyzyjnymi seriami z bolterów, są ucieleśnieniem tego, do czego dąży każdy Kosmiczny Marine – ostoja zakonnych sił zbrojnych.

W przeciwieństwie do Awangardy 1. Kompanii, Ariergarda z zakonnej zbrojowni dobiera broń zasięgową. Czasami może się zdarzyć, że Sierżanci takich drużyn dzierżyć będą specjalistyczny oręż do walki wręcz, ale to sytuacje wyjątkowe. Jak sami twierdzą, lepiej jest zabić przeciwnika z pewnej odległości, niż babrać się w walce wręcz. Większość wojowników Drużyn Ariergardy Weteranów wyposażona jest w boltery ze starannie wykonanymi celownikami i zmodyfikowanymi lunetami. Niektórzy ruszają jednak do boju z cięższymi bronią, takimi jak wyrzutnie rakiet czy działa laserowe. Niedobory w sile ognia kompensowane są szerokim zestawem specjalistycznej amunicji do bolterów, w który wykwapowani są członkowie tych formacji. Można tu znaleźć naboje przeznaczone do zwalczania ciężko opancerzonych celów, naboje stosowane w starciach na większych odległościach, a także kwasowe pociski, doskonałe na roślących zielonoskórach czy tyranidzkie monstra.

W większości Zakonów można zaobserwować pewną formę współzawodnictwa pomiędzy Awangardą i Ariergardą 1. Kompanii. Obie strony rywalizują nieustannie pomiędzy sobą o honor i niebezpieczne przydziały polowe. Pomimo tego współzawodnictwa członkowie Awangardy i Ariergardy Weteranów ponad wszystko pozostają braćmi zakonnymi, którzy oddaliby za siebie życie.

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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Taktyka Bojowa.

EKWIPUNEK BOJOWY

Specjalna amunicja. Każdy model Drużyny Ariergardy Weteranów uzbrojony w bolter automatycznie posiada kilka typów amunicji. Przy każdym strzelaniu Drużyny Ariergardy Weteranów jej właściciel może zdecydować, którego rodzaju amunicji używa. Każdy typ specjalnej amunicji zastępuje cechy boltera (włącznie z bolterami, które są częścią broni podczepianych), zgodnie z poniższym zestawieniem. W danej fazie Strzelania wszystkie modele w oddziale muszą użyć tej samej amunicji.

„Czynny jednego śmiałego wojownika mogą odmienić losy bitwy. Pod swym dowództwem mam czterech takich ludzi, a każdy nasz czyn zmienia kształt galaktyki”.

Sierżant Daegon Incursa
1. Kompania Najeźdźców



Naboje „Dragonfire”. Te wydrażone pociski eksplodując, uwalniają chmurę przegrzanego gazu, którego nie zatrzyma żadna osłona.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	4	5	Szybkostrzelna, Anuluje Osłonę*

***Anuluje Osłonę.** Przeciwko nabojom „Dragonfire” nie można wykonywać rzutów na Osłonę.

Naboje „Hellfire”. Patrz strona 100.

Naboje „Kraken”. Adamantynowy rdzeń oraz lepszy gaz pędny tych pocisków sprawiają, że mogą one przebić najgrubszą skórę, nawet z dużych odległości.

Zasięg	Siła	PP	Typ
30"	4	4	Szybkostrzelna

Naboje „Vengeance”. Stworzone do przebijania pancerzy Zdradzieckich Marines, pociski „Vengeance” bazują na technologii wykorzystującej niestabilny płynny rdzeń, która choć niebezpieczna w użyciu, jest doskonała przeciwko opancerzonym celom.

Zasięg	Siła	PP	Typ
18"	4	3	Szybkostrzelna, Przegrzanie!

DRUŻYNA TERMINATORÓW



Wszystkie Zakony Kosmicznych Marines posiadają na wyposażeniu pewną liczbę świętych pancerzy taktycznych „Drednot”, obecnie powszechnie zwanych pancerzami Terminatorów. Kosmiczni Marines nie mogą liczyć na lepszą ochronę osobistą niż te pancerze. Bronie przeciwpiechotne rzadko są w stanie je przebić, a nawet pociski przeciwpancerne mają z tym czasem problem

Pancerze Terminatorów są bardzo rzadkie. Dla Kosmicznych Marines możliwość noszenia takiego pancerza w bitwie jest ogromnym zaszczytem, którego dostąpić mogą jedynie członkowie elitarniej 1. Kompanii. Po przejściu odpowiedniego szkolenia związanego z używaniem pancerzy Terminatorów, Kosmiczny Marine staje się pierwszym spośród braci. Oczekuje się wtedy od niego, aby wykonywał najtrudniejsze misje i walczył jeszcze mężniej niż przystało na wysokie standardy Adeptus Astartes. Wśród misji, na jakie się go wysyła, możemy wyróżnić: penetrację kosmicznych wraków zamieszkiwanych przez Tyranidów, ataki teleportacyjne, szturm na Tytany oraz działania bojowe w ekstremalnie niebezpiecznych środowiskach, takich jak przestrzeń kosmiczna czy obszary wulkaniczne.

Terminatorzy mają bez wątpienia miejsce pośród największych bohaterów Ludzkości. To odważni wojownicy, łączący niestrudzony heroizm Kosmicznych Marines z przerażającym uzbrojeniem oraz ogromną masą pancerzy taktycznych „Drednot”. Żaden przeciwnik nie jest bezpieczny w obliczu ataku Terminatorów, ani horda Orków, ani adamantynowa forteca, ani nawet kolosalne Tytany Chaosu. Terminatorzy są niestrudzeni, nie sposób ich powstrzymać i nigdy się nie poddają.

	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+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Taktyka Bojowa.

EKWIPUNEK BOJOWY

Piłorękawica. Piłorękawica to po prostu rękawica energetyczna z doczepioną piłą łańcuchową o adamantynowych zębach, którą można przecinać pancerne grodzie lub pancerze pojazdów. Ta broń, montowana do pancerzy Terminatorów, początkowo przeznaczona była do wykorzystania w czasie abordaży, ale okazała się też bardzo skutecznym orężem przeciwko każdemu opancerzonemu celowi.

Piłorękawica traktowana jest jak rękawica energetyczna, ale w rzutach na przebicie pancerza pojazdu rzuca się dla niej 2K6.

Wyrzutnia rakiet „Cyclone”. Wyrzutnia rakiet „Cyclone” została tak zaprojektowana, by mogli jej używać Kosmiczni Marines w pancerzach Terminatorów. Jest to zestaw rakiet przytwierdzony do ramion Terminatora, który pozwala zwalczać zarówno ciężko opancerzone pojazdy, jak i lekką piechotę.

Terminator w danej turze może strzelać z wyrzutni rakiet „Cyclone” oraz boltera szturmowego. Przy każdym strzale z wyrzutni właściciel może zdecydować, którego rodzaju pocisków używa.

Przeciwpancerne

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	8	3	Ciężka 2

Odlamkowe

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	4	6	Ciężka 2, Obszarowa

Lewy naramiennik pancerza Terminatora ozdobiony jest dużym, kamiennym symbolem, znanym jako Crux Terminatus. Jest to zarówno oznaczenie taktyczne, jak i honorowe

Powiada się, że w każdym krzyżu spoczywa niewielki fragment pancerza bojowego noszonego przez samego Imperatora podczas epickiego pojedynku z Arcyzdrajcą Horusem.

Wygląd tego symbolu może się różnić nawet w ramach jednej drużyny czy Zakonu. Crux Terminatus Sierżantów oraz oficerów jest piękniej zdobiony niż ten, który noszą szeregowi bracia. Utrata choć jednego krzyża w bitwie jest zdradą zaufania Imperatora i ściąga ogromny wstyd na cały Zakon.

DREDNOT

Kiedy Kosmiczny Marine odnosi bardzo ciężkie rany, którym nawet jego nadludzkie ciało nie jest w stanie sprostać, z wielką częścią zabierany jest z pola bitwy. Większość takich braci kona z powodu obrażeń lub od jednego z zakonnych Konsyliarzy otrzymuje łaskę Imperatora. Zgodnie z tradycją Zakonu ich martwe ciała zostają spalone, pochowane lub wysłane w przestrzeń kosmiczną na niekończącą się wędrówkę

Ostatecznego spoczynku nie zaznają jednak najwięksi wojownicy, w których iskra życia i honoru nadal rozbłyśkuje jasno, choć ich ciało zostało strzaskane. Dla nich wieczna wojna jeszcze się nie skończyła. Te wspaniałe umiejętności, ogromna wiedza oraz bojowy duch muszą nadal służyć Zakonowi, chociaż pod inną postacią. Okaleczone ciało bohatera umieszcza się więc w cyborgicznej sieci pancernego sarkofagu, a zmysły łączy z elektrowłóknami. Wojownik wyzbywa się kruchej cielesnej powłoki, aby otrzymać coś wspanialszego i bardziej wytrzymałego. Tak oto staje się Drednotem

Wiele szturmów rozpoczyna się zmasowanym atakiem Drednotów na wrogie umocnienia. Te ogromne maszyny bojowe ważą kilka ton i są dwa lub trzy razy wyższe niż zwykły człowiek. Kiedy zdecydowanie zbliżają się do przeciwnika, pociski odbijają się od ich adamantynowych i ceramitowych pancerzy niczym deszcz. Ognista śmierć wylewa się z ich broni, a ogromne metalowe kończyny miażdżą wszystkich, którzy nie mają dość rozumu, by uciec. Uzbrojenie Drednotów zależne jest od wielu czynników, między innymi od warunków misji. Najczęściej spotykany jest zestaw krótkozasięgowego wsparcia składający się z działka szturmowego oraz broni Drednota do walki wręcz. Nie mniej przerażające, choć mniej powszechne, jest połączenie młota sejsmicznego z przeciwczołgowym działem laserowym lub działem termicznym do niszczenia umocnień. Nie trzeba dodawać, że bohater sterujący tą ogromną maszyną nadzwyczaj biegle posługuje się swoim nowym orężem.

Potęgą Drednota to śmiertelne połączenie nadzwyczajnej siły maszyny oraz srogiej woli śmiertelnie ранnego weterana, połączenie scementowane setkami, a nawet tysiącami lat. Pamięć tych czcigodnych „Pradawnych” często sięga tysięcy lat wstecz, do czasów utworzenia ich Zakonów. To między innymi dlatego czczeni są przez innych Kosmicznych Marines, nie tylko jako wspaniali wojownicy, ale także wiekowi przodkowie oraz żywe uosobienie bitew stoczonych w zamierzonej przeszłości. Drednoty to nie tylko budzące grozę narzędzia wojny, ale także powiernicy tradycji oraz strażnicy wiedzy, których rady cenne są zarówno dla nowicjuszy, jak i Wielkich Mistrzów Zakonów. Często się zdarza, że Drednoty są członkami Rady Zakonu, którą wspierają swą wiedzą.

Pancerze Drednotów są jednymi z najświętszych relikwii Zakonu. Wszyscy Kosmiczni Marines będą walczyć z nieziemską wręcz furją o odzyskanie poległego Drednota, by należycie pogrzebać wojownika, a maszynę zabezpieczyć z myślą o kolejnym śmiertelnie ranym bohaterze, który dla przyszłych pokoleń będzie mógł stać się Pradawnym.

	Pancerz						
	WW	ZS	S	P	B	T	I A
Czcigodny Drednot	5	5	6	12	12	10	4 2
Drednot	4	4	6	12	12	10	4 2
Drednot Szturmowy	4	4	6	13	13	10	4 2(3)

ZASADY SPECJALNE

Czcigodny. Jeżeli Czcigodny Drednot zostanie 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.

Ruch Przez Osłonę (tylko Drednot Szturmowy)

EKWIPUNEK BOJOWY

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

Młot sejsmiczny. Cios wyprowadzony młotem sejsmicznym wywołuje potężne drgania. Ten oręż traktowany jest jak broń Drednota do walki wręcz, dla której do rzutów na tabeli uszkodzeń pojazdów należy dodać 1.

Wyrzutnie granatów szturmowych. Patrz strona 103.



DRUŻYNA ZWIADU

Po przyjęciu do Zakonu Kosmicznych Marines, nowy rekrut zostaje włączony w szeregi 10. Kompanii. Trafia tam pod skrzydła Sierżanta, który będzie nim dowodził na polu bitwy, nadzorował szkolenie i uczył, co to znaczy być jednym z Adeptus Astartes

Zwiadowca Kosmicznych Marines musi się dużo nauczyć. Nie chodzi tylko o przyzwyczajenie się do licznych bioinżynierskich modyfikacji dokonanych w jego ciele, ale także o poznanie litanii wojny, która go wzmocni i duchowo wzbogaci. Podczas wyczerpującego szkolenia, które trwa wiele miesięcy, rekrut uczy się, jak używać ekwipunku bojowego, od którego zależy jego życie oraz otrzymuje pierwszą szansę na stoczenie boju z wrogami Ludzkości.

Sierżant ocenia jego postępy i pokazuje mu, jak skutecznie używać boltera, strzelby oraz szturmowego ostrza. W miarę postępów, Zwiadowca poznaje inne bronie, takie jak ciężki bolter, karabin snajperski, wyrzutnia rakiet czy bomby termiczne. Będąc częścią sił rozpoznania, ma szansę poznać wszystkie aspekty wojny. Dowie się także, że Kosmiczny Marine jest wcieleniem śmierci, dla którego nie ma znaczenia ukształtowanie terenu, typ przeciwnika czy oręż królujący na danym polu bitwy.

Lżej uzbrojeni i opancerzeni niż bardziej doświadczeni bracia, Zwiadowcy Kosmicznych Marines walczą zazwyczaj w luźnych

formacjach. Ich obowiązki polegają na infiltracji wrogich pozycji i działaniach w ukryciu

Działając na tyłach wroga, Zwiadowcy zastawiają pułapki na maruderów, niszczą składy amunicji i parki maszynowe, śledzą ruchy wrogich sił oraz zbierają informacje o planach przeciwnika. Czasami Zwiadowcy niepostrzeżenie przenikają do wrogiego obozu i porywają dowódcę, by go przesłuchać lub niszczą wyposażenie oraz zapasy. Uderzając niepostrzeżenie, Zwiadowcy mają za zadanie wykonać misję i zniknąć, zanim przeciwnik zdoła ich dostrzec.

Zwiadowcy są też często wysyłani na misje polegające na abordażu na okręty tyranidzkie lub na wyszukiwaniu i niszczeniu stworzeń synaptycznych, kontrolujących inwazje Tyranidów. A ponieważ standardowa amunicja ciężkich bolterów jest nieefektywna przeciwko dużym tyranidzkim biomonstrom, większość Zakonów wyposaża obecnie Zwiadowców w specjalne pociski typu „Hellfire” – ciężkie naboje ceramiczne, zawierające mutageny kwas, który przeżera się przez tkanę. Taka broń potrafi powalić nawet rozszalałego Karnifexa i nie trzeba chyba dodawać, że równie dobrze radzi sobie z mniej wytrzymałymi przeciwnikami.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant Zwiadowców	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Zwiadowca	3	3	4	4	1	4	1	8	4+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Taktyka Bojowa; Infiltracja; Ruch Przez Oślonę oraz Zwiadowcy.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pociski „Hellfire”. Ciężki bolter znajdujący się na wyposażeniu Drużyny Zwiadu, zamiast strzelać normalnie, może wypuścić z siebie jeden pocisk typu „Hellfire”:

Zasięg	Siła	PP	Typ
36"	X	–	Ciężka 1, Obszarowa, Zatruta (2+)

Strzelba. Strzelby to niezawodne i uniwersalne bronie palne często używane przez Zwiadowców Kosmicznych Marines

Zasięg	Siła	PP	Typ
12"	4	-	Szturmowa 2

Karabin snajperski. W karabinach snajperskich używa się potężnych celowników optycznych pozwalających na skuteczną eliminację bardzo oddalonych celów

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

Płaszcz Maskujący. Patrz strona 100.



SZWADRON MOTOCYKLI ZWIADU

W ostatnim etapie szkolenia Zwiadowca trafia do Szwadronu Motocykli Zwiadu. Jest to szybka formacja specjalizująca się w rozpoznaniu i nekaniu jednostek przeciwnika. Ich działania są bardziej niezależne niż innych Zwiadowców, do tego stopnia nawet, że stanowią osobną odnogę sił frontowych Kosmicznych Marines i odpowiadają jedynie przed własnymi Sierżantami

Choć Motocykliści Zwiadu nadal stosują taktykę uderz i uciekaj, do której przywykli we wczesnych latach służby, to zakres ich umiejętności bojowych znacznie się poszerza w miarę zdobywania doświadczenia i otrzymywania dostępu do specjalnego wyposażenia. Kiedy przeciwnicy koncentrują się na walkach z głównymi siłami Kosmicznych Marines, Motocykliści Zwiadu sięją zamęt na ich tyłach, nakierowując bombardowania orbitalne oraz rezerwy.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierz. Motocyklistów Zwiadu	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+
Motocyklista Zwiadu	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Drużyny Operacyjne; Taktyka Bojowa; Infiltracja; Zwiadowcy.

EKWIPUNEK BOJOWY

Miny kasetowe. Działając na tyłach wroga, Zwiadowcy używają min kasetowych – wybuchowych urządzeń wypełnionych małymi bombami przeciwpiechotnymi i uruchamianymi dzięki potykaczom lub czujnikom nacisku. Używa ich się tam, gdzie mogą osiągnąć najdzielniejszych i najbardziej brawurowych przeciwników.

Zanim rozpocznie się bitwa, każdy Szwadron Motocykli Zwiadu wyposażony w miny kasetowe może je umieścić na dowolnym obszarze terenu. Pamiętaj, że Szwadron Motocykli Zwiadu, który podzieli się na drużyny operacyjne, w przypadku min kasetowych traktowany jest jak jeden oddział. Na początku bitwy, tuż po rozstawieniu terenu, powiedz, że Twój Motocykliści Zwiadu umieszczają miny kasetowe i w tajemnicy zanotuj, w którym obszarze terenu to robią. Na każdym obszarze terenu można umieścić tylko po jednej minie kasetowej.

Miny kasetowe wybuchają automatycznie, kiedy pierwsza dowolna jednostka (zaprzężona lub wroga) wejdzie w dany obszar terenu. Mina wybuchu po tym, jak jednostka skończy ruch i zadaje jej 2K6 trafień, które traktowane są jak trafienia podczas strzelania i opisane następującym zestawem cech:

Zasięg	Siła	PP	Typ
n/d	4	-	Anuluje osłonę

Jeżeli minę kasetową odpalił pojazd, to trafienia są zawsze rozpatrywane względem jego tylnego pancerza, co oznacza, że ładunki dosięgły słabego pancerza dolnego. Kiedy efekty wybuchu miny kasetowej zostaną już określone, minę traktuje się jako zużytą i więcej nie będzie już wybuchać.

Strzelba. Patrz strona 66.

Radiolatarnia lokalizacyjna. Motocykliści Zwiadu często posiadają radiolatarnie lokalizacyjne składające się z transpondera teleportacyjnego, szerokopasmowych komunikatorów oraz geopozycjonerów. Po aktywowaniu radiolatarni przekazują do Taktycznej Sieci Astartes szczegółowe informacje dotyczące pozycji, pozwalające na precyzyjne wykorzystanie rezerw.

Jeśli jednostka będzie chciała przybyć na pole bitwy zgodnie z zasadą Desant i wybierze miejsce w odległości do 6" od modelu posiadającego radiolatarnię lokalizacyjną, wówczas nie wykonuje się rzutu na znoszenie. Ponadto radiolatarnia na początku tury, w której ma być użyta, musi się znajdować na polu bitwy.

Granatnik Astartes. Motocykliści Zwiadu mogą być wyposażeni w granatniki, które załadowane są pociskami przeciwpancernymi i odłamkowymi oraz wyposażone zostały w kompensacyjne systemy celownicze, pozwalające skutecznie strzelać podczas jazdy. Przy każdym strzale właściciel decyduje, którego rodzaju pocisków używa.

Granaty odłamkowe

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	3	6	Szybkostrzelna, Obszarowa

Granaty przeciwpancerne

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	6	4	Szybkostrzelna



SZWADRON MOTOCYKLI

Szwadrony motocykli Kosmicznych Marines wykonują misje polegające na szybkich szturmach, bazują przy tym na informacjach zebranych przez Zwiadowców lub Ścigacze. Szwadrony Motocykli atakują z niewiarygodną szybkością. Polegając na zaskoczeniu i impecie, robią wyłomy we wrogich formacjach i oddalają się, zanim przeciwnik zdąży się pozbierać, by chwilę później zaatakować ponownie, ale od innej strony. Ich taktyczne uderzenia porównywane są często z piorunami – kiedy przeciwnik usłyszy, że się zbliżają, cios został już zadany.

Motocyklista Kosmicznych Marines może wykorzystywać swój potencjał tylko kiedy on sam i jego maszyna będą w doskonałej symbiozie. Dlatego właśnie „Codex Astartes” nakazuje, by wszyscy Szturmowi Marines, Zwiadowcy oraz członkowie 6. Kompanii doskonalili się podczas szkolenia w walce na motocyklach

Niektóre Zakony idą o krok dalej i szkolą każdego Kosmicznego Marine, nawet tego, który dawno temu przeszedł do 1. Kompanii, a czasami dotyczy to także członków Rady Zakonu. Niewiele jest jednak Zakonów dorównujących pod tym względem Białym Szramom, które z dumą używają Szwadronów Motocykli jako głównych sił uderzeniowych. Są też tacy, którzy nie przepadają za motocyklami i wolą swoje oddziały uderzeniowe wyposażać w transportery „Rhino” i „Razorback”.



Motocykl Kosmicznych Marines to bardzo solidna konstrukcja. I właśnie taki musi być, wszak ma unieść w pełni opancerzonego Kosmicznego Marine, szybko się z takim ciężarem przemieszczać i jeszcze do tego pozwalać na wykonywanie swobodnych manewrów. Nawet przy niewielkich prędkościach połączoną masę motocyklisty i jego maszyny niełatwo jest zatrzymać. Wielu doświadczonych Kosmicznych Marines dosiadłszy motorów, potrafi bez szwanku przejeżdżać przez ściany. Co takie uderzenie może zrobić z żywą tkanką, lepiej pozostawić w sferze wyobraźni.

W najcięższych misjach szturmowych siłę ognia Szwadronów Motocykli wzmacnia się Motocyklami Wsparcia. Każda taka maszyna dysponuje potężnym zestawem uzbrojenia, składającym się ze sprzężonych bolterów oraz dział termicznego lub ciężkiego boltera

Potęga Motocykli Wsparcia jest tak duża, że wiele Zakonów łączy je w samodzielne szwadrony, zapewniające mobilne wsparcie ogniowe Zwiadowcom, Szturmowym Marines lub innym szwadronom motocykli. Niewiele jednak Zakonów posiada wystarczającą liczbę Motocykli Wsparcia, by używać ich w dużych ilościach. Przy tych rzadkich okazjach, kiedy te maszyny pojawiają się w dużej liczbie, stanowią niemal niepowstrzymaną siłę. Przykładem tego jest taktyka zastosowana przez Białe Szramy podczas wojny o Armageddon.

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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa.

Drużyny Operacyjne. Szwadron Motocykli w pełnej sile (składający się z ośmiu motocykli i jednego Motocykla Wsparcia) może zostać podzielony na dwie drużyny operacyjne, jak to opisano na stronie 51. Jeśli tak się stanie, Motocykl Wsparcia traktowany jest jako dwa modele, co daje jedną drużynę operacyjną złożoną z pięciu motocykli i drugą, w której skład wchodzi trzy motocykle i Motocykl Wsparcia.

Szwadronów Motocykli używajcie niczym ostrzy, kłujących przeciwników i powstrzymujących jego kontruderzenia. Ale ze wszechmiar miejcie baczność, bo szybkość bez ukierunkowania jest niczym, jako i najpotężniejsza broń bez właściwego celowania.

Postawa motocyklisty powinna być zawsze zdecydowana i mężna, a nie bierna i sztywna. Szybkość jest zaletą, a zaskoczenie najbardziej śmiertelnośnym orężem. W elastyczności tkwił będzie jego sukces, a w sukcesie chwała.

Z nauk Robouta Guillimana
jako zapisano w Apokryfach Skaros

KAPSUŁA DESANTOWA

Kosmiczni Marines znani są jako Anioły Śmierci i tytuł ten nigdy nie jest bardziej odpowiedni niż podczas ich ataków z wykorzystaniem Kapsuł Desantowych. Zaiste, jest to niezwykła broń wymierzana w samo serce przeciwnika, która ma za zadanie zaskoczyć i przerazić przeciwnika. Dopiero co dymiące kadłuby spadły z hukiem na ziemię, a już ich włady po detonacjach odpadają i uwalniają ogromnych wojowników siejących wkoło śmierć i zniszczenie. Szybkość takiego uderzenia jest tak duża, że niewielu przeciwników jest w stanie przechwycić Kapsuły Desantowe zanim wylądują. Jedyne co zazwyczaj mogą zrobić, to czekać, modlić się i karmić złudną nadzieją, że może będą w stanie przetrwać ten teatr śmierci i pożogi, którego głównymi aktorami są Kosmiczni Marines.

Kapsuły Desantowe kształtem i zasadą działania przypominają kapsuły ratunkowe statków kosmicznych. Wystrzelane 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 spartańskich warunkach, przewożona jest drużyna Kosmicznych Marines lub Dreadnot. 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.

Większość ataków przeprowadzana jest z użyciem stosunkowo niewielkiej liczby Kapsuł Desantowych. Czasami zdarza się jednak, że całe Zakony, takie jak Najeźdźcy czy Czarni Konsule, dokonują tego typu desantów na ogromną skalę. Są to szturmowe o przerażającym pięknie, kiedy co najmniej setka Kapsuł Desantowych spada na przeciwników niczym grzmiały zwiastuni niedoli.

	Typ	ZS	Pancerz		
			P	B	T
Kapsuła Desantowa	Odkryty	4	12	12	12

Transport

Kapsuła Desantowa posiada pojemność transportową wynoszącą dwanaście modeli. Może przewozić jednego Dreadnota lub jedno Działo „Thunderfire”.

Natychmiast po wylądowaniu Kapsuły Desantowej, ładunki wybuchowe odrzucają włady 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 oraz wejścia. Po wylądowaniu Kapsuła Desantowa otwiera się i dlatego traktowana jest jak pojazd odkryty.

„Przybywamy. Wybawienia wypatrujcie na niebie”.

Kapitan Kayvaan Shrike do Komisarza Lenta
tuż przed lądowaniem na Ukrytej Nadzieli



ZASADY SPECJALNE

Desant orbitalny. Kapsuły Desantowe wprowadzane są do gry zgodnie z zasadami Desantu, które można znaleźć w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000, w rozdziale „Zasady specjalne misji”. Na początku swojej pierwszej tury musisz wybrać połowę własnych Kapsuł Desantowych (zaokrąglając w górę), które wykonają Desant Orbitalny. Jednostki wykonujące Desant Orbitalny pojawiają się w pierwszej turze. Dla pozostałych Kapsuł Desantowych należy rzucać według standardowych zasad. Jednostka, która wykonuje Desant wykorzystując do tego Kapsułę Desantową, nie może szarżować w turze, w której przybyła na pole bitwy.

Bezwładnościowy System Naprowadzania. Jeśli Kapsułę Desantową zniesie na teren niedostępny lub nad inny model (zaprzęgnięty lub wrogi!), odległość, o którą przemieści się Kapsuła, należy zmniejszyć o minimalny dystans pozwalający na jej zatrzymanie się 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).

EKWIPUNEK BOJOWY

Wyrzutnia „Deathwind”. Niektóre Kapsuły Desantowe w zamian za bolter szturmowy zostają wyposażone w wyrzutnię typu „Deathwind”:

Zasięg	Siła	PP	Typ
12"	5	-	Ciężka 1, Duży Wzornik Wybuchu

MISTRZ KUŹNI

Mistrz Kuźni jest pierwszym spośród zakonnych Zbrojmistrzów, odpowiedzialnym za park maszyn bojowych, do którego należą transportery „Rhino”, „Land Raider” oraz czołgi „Predator”. Jego wiedza o tajemnych naukach udoskonalana jest przez wieki służby i może się równać z tą, którą posiadają Kapłani Maszyny z Marsa. Mistrz Kuźni jednym spojrzeniem potrafi rozpoznać dolegliwości ducha maszyny, a przyczynę niedomagania określić na podstawie ledwie słyszalnego szeptu uderzeń.

Tak niesamowite i nadzwyczajne umiejętności czynią z Mistrza Kuźni kogoś na kształt wyrzutka z jego własnego Zakonu. I choć jest on członkiem Rady Zakonu, to towarzystwo znajduje jedynie wśród podległych mu Zbrojmistrzów i to tylko wtedy, kiedy może rozmawiać z nimi wyłącznie o ukochanych maszynach.

Ta izolacja popycha Mistrza Kuźni w jeszcze większe dziwactwo. Otoczony przez nieme maszyny i bezmyślnych Serwitorów, sam traci głos. Przy rzadkich okazjach, kiedy Mistrz Kuźni przemawia, robi to w sposób wyniosły i monotony, zimno i z budzącą zakłopotanie szczegółowością oraz precyzją.

Ale nie wszystkie Zakony w ten sposób traktują Mistrza Kuźni. Niektóre, jak Mentorzy, Pretorianie Orfeusza czy Astralni Rycerze do zanikającej technologii Ludzkości podchodzą bez zabobonów, a inne, Żelazne Dłonie na przykład, z entuzjazmem.



W tych Zakonach Mistrz Kuźni jest nie mniej szanowaną osobą niż sam Wielki Mistrz. Ale są to rzadkie sytuacje. Co więcej, Zakon, który podziela punkt widzenia Mistrza Kuźni, ściąga na siebie podejrzenia wielu bardziej konserwatywnych braci.

Poza obowiązkami związanymi ze zbrojownią, Mistrz Kuźni zajmuje się także konserwacją wszelkich tajemnych, mechanicznych relikwii, znajdujących się w rękach Zakonu. Najstarsze i najbardziej znane Zakony mają w swych skarbcach wiele takich technologicznych cudów. Większość z nich jest tak nieprawdopodobnie skomplikowana, że żaden żywy człowiek nie może nawet marzyć o poznaniu ich tajemnic. Inne powstały dzięki tajemnicom tak starym, że jedynie rzemieślnik o wiedzy Mistrza Kuźni może się nimi zajmować, nie narażając życia własnego ani osób znajdujących się w pobliżu. Jeżeli zajdzie wielka potrzeba, to Mistrz Kuźni zabiera taką broń na pole bitwy i uwalnia furie zapomnianej technologii Ludzkości.

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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny.

Błogosławieństwo Omnizjasza; Wzmocniona Oslona.
Patrz sąsiednia strona.

EKWIPUNEK BOJOWY

Serworamie; serwopręż. Patrz sąsiednia strona.

Konwerter materii. Konwertery materii to nadzwyczaj rzadkie artefakty, emitujące promień, który, trafiając w cel, wywołuje kontrolowaną subatomową reakcję, zamieniając masę w energię. Zabójczy wybuch jest tym silniejszy, im dalej znajduje się cel, ponieważ promień ma więcej czasu na zwiększenie swojej mocy.

Strzał z konwertera materii ma różne zestawy cech, w zależności od odległości celu od strzelającego. Strzelając z konwertera materii, należy zmierzyć zasięg do celu i przyłożyć wzornik Wybuchu. Po określeniu końcowego położenia wzornika konwertera wybuchu (po zniesieniu go), zmierz odległość do środka wzornika Wybuchu i wynik porównaj z tabelą poniżej, aby określić cechy strzału:

Zasięg	Siła	PP	Typ
do 18"	6	-	Ciężka 1, Obszarowa
18" do 42"	8	4	Ciężka 1, Obszarowa
42" do 72"	10	1	Ciężka 1, Obszarowa
ponad 72"	Pudło!	n/d	n/d

ZBROJMISTRZ

Starożytny pakt pomiędzy Adeptus Mechanicus i Adeptus Astartes pozwala Kosmicznym Marines wysłać na Marsa wojowników przejawiających zdolności we władaniu maszynami. Zanim zostaną kapłanami 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 byłoby w stanie prowadzić wojen.

Nawet najbardziej ambitni Zbrojistrzowie szkolą się na Marsie przez wiele lat. Lat wypełnionych nauką o ceremoniałach 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 indywidualiści. Od tego momentu są wojownikami o podwójnej lojalności, więzami krwi związanymi ze swoim Zakonem, ale duchem i umysłem połączeni z tajemnicami Mechanicusu Omnizjasza. Ta dychotomia powoduje, że Zbrojistrz traci pełne zaufanie swoich braci i nie ma dostępu do tajemnic ani rytuałów Zakonu.

Znajomość mrocznych tajemnic technologii i mitycznej nauki o maszynach sprawia, że bracia zakonni, pomimo tego chłodnego dystansu, darzą Zbrojistrzów ogromnym szacunkiem. Zdolności bojowe Zakonu Kosmicznych Marines byłyby znacznie niższe bez jego wszystkich technologicznych narzędzi, co więcej starożytne wyposażenie musi być cały czas utrzymywane w gotowości – bez Zbrojistrzów byłoby to niemożliwe. Zbrojistrzowie 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 wypadł w ręce wroga. Czynią to z poświęceniem nieporównywalnym z tym, do jakiego zdolni są zwykli bracia, ratujący swoich ciężko rannych towarzyszy.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Zbrojistrz	4	4	4	4	1	4	1	8	2+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny.

Błogosławieństwo Omnizjasza. Jeżeli w fazie Strzelania Zbrojistrz styka się z uszkodzonym pojazdem, to zamiast strzelać, może podjąć próbę naprawy go. Rzuć K6 i dodaj poniższe modyfikatory:

Każdy Serwitor z serworamieniem w oddziale	+1
Zbrojistrz ma serwoprząd	+1

Jeśli ostateczny wynik wyniesie 5 lub więcej, to usunięty zostanie efekt unieruchomiony lub naprawiona zniszczona broń (wybór właściciela). Jeżeli zostanie naprawiona zniszczona broń, to będzie z niej można strzelać od kolejnej fazy Strzelania. Zbrojistrz nie może podejmować naprawy, kiedy jest okopany lub wycofuje się.

„Takż przyzywamy Ducha Maszyny.Takż czynimy całym, co było rozdzielone”.

Z Hymnu Odtworzenia

Wzmocniona Oslona. Zbrojistrz może polepszyć jakość osłony, wzmacniając nadwątlone mury czy metalowe konstrukcje. Przed rozpoczęciem gry, każdy Zbrojistrz może wzmocnić jeden teren sklasyfikowany jako ruiny. Podczas rozstawienia wybierz jedną ruinę w swojej strefie rozstawienia, która ma zostać wzmocniona. Na czas całej bitwy rzuty na Oslonę wykonywane w tej ruinie zwiększone są o jeden. Na przykład, zwykła ruina daje Oslonę 4+, a więc wzmocniona da Oslonę 3+. Każdą ruinę można wzmocnić tylko jeden raz.

EKWIPUNEK BOJOWY

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

Serwoprząd. Serwoprząd traktowana jest jako: dodatkowe serworamie (Zbrojistrz ma więc dwa Ataki pochodzące od serworamienia), palnik plazmowy (traktowany w fazie Strzelania jako sprzężony pistolet plazmowy, nieużywany w walce wręcz) oraz miotacz ognia. Zbrojistrz w fazie Strzelania może strzelić z obu broni zamontowanych w uprząży lub z jednej broni zamontowanej w uprząży oraz jednej broni osobistej.



SERWITOR



Serwitorzy to monozadaniowi niewolnicy, którzy istnieją wyłącznie, by pomagać Zbrojmistrzom w ich obowiązkach. Każdy jest tajemnym połączeniem człowieka i maszyny, bez osobowości i rozumu, wyposażonym w wiele mechanicznych modyfikacji, takich jak świdry, ogromne mechaniczne szczypce, czujniki podczerwieni czy bioniczny egzoszkielet. A wszystko to po to, by najlepiej jak to możliwe pomagać Zbrojmistrzowi. Niektórym Serwitorom doczepia się także ciężkie bronie, dzięki czemu pełnią rolę strażników swojego mistrza.

Tajemniczy proces tworzenia Serwitorów różni się w zależności od Zakonu. Niektórzy hodowani są z ludzkiego materiału genetycznego przy użyciu sztucznych substancji odżywczych. Inni to odrzuceni neofici, cywilni kryminaliści lub dezterzy, którzy zostali poddani lobotomii i pozbawieni umysłu.

Choć cechują się dużą siłą fizyczną, Serwitorzy są ograniczeni umysłowo i potrafią tylko reagować na rozkazy bioprogramów, które Zbrojmistrzowie umieścili w ich mózgach. Niemal nie odczuwają bólu i strachu, nie mają też intuicji. Bez ciągłego nadzoru Zbrojmistrzów Serwitorzy są nieobliczalni – większość popada w umysłową blokadę, bełkocząc coś pod nosem, kiedy ich zniszczone mózgi próbują odzyskać jakąś formę świadomości. Niemniej jednak, większość Zakonów Kosmicznych Marines bardzo polega na tych cyborgach, którym powierza się opiekę nad uzbrojeniem. Setki biomechanicznych niewolników mozolą się nieprzerwanie wewnątrz murów każdej zakonnej fortecy, przygotowując święte narzędzia wojny i doglądając ich.

Choć ich obecność jest konieczna dla utrzymania mechanicznych urządzeń Zakonu, to jedyne, co może spotkać Serwitorów ze strony Kosmicznych Marines, to obojętność. W większości Zakonów Serwitorzy są ignorowani przez wszystkich, z wyjątkiem Zbrojmistrzów lub postrzegani, jak każda inna maszyna lub elementy wyposażenia. W niektórych Zakonach podchodzi się do nich wręcz z odrazą, ich postać przecież urąga ludzkiemu duchowi i ciału.

Istnieje jednak niewielka liczba Zakonów Kosmicznych Marines, zwłaszcza tych mocno powiązanych z Adeptus Mechanicus, w których uważa się, że Serwitorzy dostąpili duchowego połączenia z Omnizjaszem. Traktuje się ich wtedy jak biomechaniczne kaplice i szanuje się niemal na równi z innymi artefaktami, a ich słowa analizuje pod kątem wskazówek i prorocत्व Boga Maszyny. Kosmiczni Marines, którzy podzielają takie przekonania, wierzą, że w ten sposób zbliżają się do Omnizjasza. Inne Zakony uważają jednak, że te praktyki są odrażające i balansują na skraju herezji. I tylko nikt nie wie, co o tym wszystkim myślą sami Serwitorzy – jeśli w ogóle potrafią zauważyć ten problem.

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

ZASADY SPECJALNE

Umysłowa Blokada. Zmodyfikowany i zredukowany mózg Serwitora słabo funkcjonuje, jeżeli nie jest bez przerwy nadzorowany.

Na początku swojej tury, każdy oddział Serwitorów musi wykonać test Umysłowej Blokadę. Dla każdej jednostki Serwitorów rzuć K6. Jeżeli wypadnie 4, 5 lub 6, to test został zdany i do końca tury oddział może normalnie funkcjonować. Jeżeli wypadnie 1, 2 lub 3 Serwitorzy doświadczają Umysłowej Blokadę – jednostka (i wszyscy bohaterowie do niej dołączeni) nie może się w tej turze ruszać, strzelać ani szarżować (ale będzie normalnie walczyła, jeżeli będzie już w walce wręcz). Test zdawany jest automatycznie, jeżeli na początku tury do oddziału Serwitorów dołączony jest Zbrojmistrz lub Mistrz Kuźni.

Jako dowódca będziesz dysponował miriadami narzędzi i urządzeń, ale mędrzec wie, że bitwy wygrywa się ciałem, a nie maszyną. Ciało może się uczyć, a maszynę trzeba kierować. Ciało wie, co to lojalność względem braci oraz szacunek względem Imperatora, dla maszyny są to obce pojęcia.

W najbardziej ponurym dniu i w obliczu porażki, nie polegaj na maszynie, ale na swoich braciach. Maszyna przyniesie ci zwycięstwo tylko wtedy, kiedy powiesz jej, jak ma to zrobić. Na jedno twoje słowo bracia pójdą w ogień, rzuca się w wir najbardziej przerażającej rzeczy i przyniosą ci zwycięstwo, bo ich o to poprosiłeś.

Z nauk Robouta Guillimana
jako zapisano w Apokryfach Skaros

DZIAŁO „THUNDERFIRE”

Siły zbrojne Kosmicznych Marines uderzają potężnie i szybko, dlatego jednostki, które nie potrafią nadażyć za resztą armii, stają się bezużyteczne. Z tego powodu większość dział wsparcia Kosmicznych Marines montowana jest na pojazdach. Najlepszym przykładem są tutaj działa szturmowe „Vindicator” oraz samobieżna wyrzutnia rakietowa „Whirlwind”. Jedynym wyjątkiem jest dział „Thunderfire”, zaprojektowane w celach obronnych. To czterolufowa broń o dużej szybkostrzelności, zamontowana na ciężkich, ale wytrzymałych gasienicach.

Zbrojmistrz obsługujący Dział „Thunderfire” może ustawić parametry jego pocisków, żeby wybuchły w różny sposób, w zależności od sytuacji na polu bitwy. Detonacje na powierzchni wykorzystywane są przeciwko zmasowanym siłom przeciwnika w otwartym terenie, natomiast pociski rozpryskowe używane są do rażenia przeciwników za osłoną. Ale najpotężniejsze efekty uzyskuje się, wykorzystując pociski, które zanim wybuchną, wnikają głęboko w ziemię. I choć siła wybuchu jest zmniejszona, to powstała fala uderzeniowa wystarczy, by powalić przeciwników, których łatwiej będzie razić innym orężem.

Działa „Thunderfire” używane są najczęściej w górzystych lub zdewastowanych rejonach, gdzie inne rodzaje mobilnej artylerii, jak samobieżne wyrzutnie rakietowe „Whirlwind” nie mogą właściwie funkcjonować. Chociaż Dział „Thunderfire” może się poruszać dzięki własnemu napędowi, zazwyczaj zrzucające jest z promów szturmowych „Thunderhawk” lub innych szybkich transporterów. Ten typ uzbrojenia jest także bardzo cenny podczas misji obronnych lub ewakuacyjnych, gdzie jego duża szybkostrzelność i wybuchające pod ziemią pociski mogą zamienić na krwawą miazgę rzesze nacierającej piechoty.

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

Każdemu Działu „Thunderfire” towarzyszy jeden Zbrojmistrz (jego zasady znajdziesz na stronie 71). Zbrojmistrz nie może korzystać z zasad Bohater Niezależny ani Błogosławieństwo Omnizjasza, dopóki Dział „Thunderfire” nie zostanie zniszczony.

„Przebyłem galaktykę wzdłuż i wszerz. Ale nic tak nie raduje mego serca, jak widok dział tak potężnego, że jego furia trzęsie światem”.

Przypisywane Kapitanowi Darnathowi Lysanderowi
I. Kompania Imperialnych Pięści

EKWIPUNEK BOJOWY

Serwouprząż. Patrz strona 71.

Dział „Thunderfire”. Dział „Thunderfire” jest ogromną, wielolufową bronią. Każdy pocisk Działu „Thunderfire” może zostać zaprogramowany na wybuch naziemny, rozpryskowy lub podziemny. Rodzaj pocisku należy określić, zanim działo wystrzeli.



Wybuch naziemny

Zasięg	Siła	PP	Typ
60"	6	5	Ciężka 4, Obszarowa

Rozpryskowy

Zasięg	Siła	PP	Typ
60"	5	6	Ciężka 4, Obszarowa, Anuluje Osłonę*

Wybuch podziemny

Zasięg	Siła	PP	Typ
60"	4	-	Ciężka 4, Obszarowa, Wstrząsy**

***Anuluje Osłonę.** Przeciwko trafieniom pocisków rozpryskowych nie można wykonywać rzutów na Osłonę.

****Wstrząsy.** Jednostka trafiona wybuchem podziemnym w kolejnej fazie Ruchu będzie się przemieszczała tak, jakby była w trudnym terenie. Jeżeli oddział już się znajduje w trudnym terenie, to podczas określania maksymalnej odległości ruchu rzuca jedną kostką mniej. Pojazd trafiony takim pociskiem, który będzie się ruszał w kolejnej fazie Ruchu, będzie musiał wykonać test Niebezpiecznego Terenu. Dotyczy to także antygrawów, których delikatne silniki antygravitacyjne są również wrażliwe na falę uderzeniową.

ŚCIGACZ

Ścigacze używane przez Kosmicznych Marines są udoskonaloną wersją pojazdu Standardowego Technowzorca odkrytego na początku Herezji Horusa. Ścigacz pokonuje grawitację planety dzięki specjalnej płycie odpychającej, umożliwiającej lot i manewry na niedużych wysokościach, z którymi inne jednostki miałyby problemy.

Pierwsze Ścigacze były niemal pozbawione opancerzenia, ale od tego czasu konstrukcja została uzupełniona adamantynowym pancerzem. To ulepszenie nie daje lepszej ochrony obsłudze – pancerz szturmowy jest pod tym względem znacznie skuteczniejszy – ale ma osłaniać delikatne jednostki napędowe, bez których Ścigacz byłby zaledwie wielką bryłą pospawanego metalu, opadającą bezwładnie na ziemię.

Wszyscy Kosmiczni Marines w Zakonie, podczas służby w Drużynach Szturmowych szkoleni są w obsłudze Ścigaczy. Pilotami zostają jednak najczęściej bracia, którzy lubią duże szybkości osiągane przez te maszyny. Nie bez powodu posiadają reputację szalonych ryzykantów, bo który rozsądny człowiek, choćby nie wiem jak odważny, z przyjemnością wykonywałby mrożące krew w żyłach manewry na niskich wysokościach. Ale dla pilotów Ścigaczy dryfowanie tuż nad skałami, lot pomiędzy drzewami, pikowanie czy becзки są chlebem powszednim. Nie bez znaczenia pozostaje także fakt, że niewiele Ścigaczy rozbija się na skutek błędów pilotów, co bez wątpienia

związane jest z nadludzkimi zdolnościami reagowania na zagrożenia i odpornością Kosmicznych Marines.

Ścigacze, wszechstronnie uzbrojone, mogą wykonywać na polu bitwy wszelakie zadania. Najczęściej będą to misje zwiadowcze, często związane z przerzuceniem Zwiadowców za linie wroga, polowania na czołgi oraz inne kluczowe cele.

Napęd grawitacyjny nie pozwala Ścigaczowi na loty na dużych wysokościach, ale można dzięki niemu w kontrolowany sposób opadać z wyższych partii atmosfery. Dzięki temu Ścigacze mogą zostać zrzucone przez przelatujące promy szturmowe „Thunderhawk” i zaatakować niczego nie spodziewającego się przeciwnika.

Chociaż często pełnią rolę wsparcia dla innych jednostek, to zdarza się także, że Ścigacze prowadzą działania wojenne w większej liczbie. Niektóre Zakony Kosmicznych Marines używają całych flot Ścigaczy, jako mobilnej i trudnej do powstrzymania siły. Jej zadanie polega najczęściej na zrobieniu wyłomów we wrogich liniach, w które następnie uderzają Drużyny Taktyczne w transporterach „Rhino”.

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



ZASADY SPECJALNE

Desant.

EKWIPUNEK BOJOWY

Wyrzutnia wieloprowadnicowa „Typhoon”. Wyrzutnia wieloprowadnicowa „Typhoon” wyposażona jest w pociski przeciwpancerne i odłamkowe. Rodzaj pocisku należy określić za każdym razem, zanim działo wystrzeli.

Rakieta

odłamkowa

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	4	6	Ciężka 2, Obszarowa

Rakieta

przeciwpancerna

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	8	3	Ciężka 2

„Zwycięstwo zależy zazwyczaj od właściwie dobranego uzbrojenia. Nawet najbardziej niszczycielska broń jest niczym, kiedy zabraknie jej na polu bitwy”.

Artor Amhrad (martwy)
Wielki Mistrz Astralnych Rycerzy

ŚCIGACZ „STORM”

Ścigacz „Storm” jest dość sporą modyfikacją oryginalnego wzoru, w której ciężkie uzbrojenie zastąpiono systemem przewozu desantu. Dzięki wprowadzonym zmianom nie ustępuje on pod względem szybkości i manewrowości oryginałowi, a dodatkowo może przewozić niedużą Drużynę Zwiadu. Jeżeli połączymy to z wyciszonymi silnikami i wyszukanyymi systemami szpiegującymi, to otrzymamy doskonały pojazd wspierający Zwiadowców w ich misjach typu uderz i uciekaj. W zależności od zapotrzebowania, Ścigacz „Storm” może więc być używany jako mobilne wsparcie ogniowe, szturmowy transporter lub trudna do wykrycia jednostka do zadań specjalnych.

Wiele Zakonów, w celu polepszenia możliwości bojowych Ścigacza „Storm”, wymienia jego ciężki bolter na wyrzutnię „Cerberus”. Ta trzylufowa broń wyrzeliwuje rakiety odłamkowe, ogłuszające i oślepiające, pozwalające Zwiadowcom bezpiecznie zbliżyć się do przeciwnika i wyeliminować tych, którzy przeżyli ostrzał Ścigacza.

W połączeniu z ogromną szybkością Ścigacza „Storm”, wyrzutnia „Cerberus” pozwala na przeprowadzanie błyskawicznych ataków na linie obronne nieprzyjaciela, których nie dałoby się przebić w inny sposób. O tym właśnie przekonał się szalony Regent Amaru, kiedy pewnego ranka wstał i zobaczył, że jego zewnętrzne bastiony były w rękach Wyjących Gryfów, a baterie artylerii, teraz obsadzone przez Zwiadowców Kosmicznych Marines, ostrzeliwały wewnętrzny pałac. Ten szturm, łączący maskowanie i precyzję, którego nie dałoby się przeprowadzić przy użyciu Kapsułów Desantowych ani transporterów „Rhino”, okazał się punktem zwrotnym kładącym kres sukcesji Amaru i stał się doskonałą rekomendacją dla Ścigacza „Storm”.

	Typ	ZS	Pancerz			
			P	B	T	
Ścigacz „Storm”	Szybki, Antygrav, Odkryty	3	10	10	10	

TRANSPORT

Ścigacz „Storm” posiada pojemność transportową wynoszącą pięć modeli. Może przewozić jedynie Zwiadowców.

Punkty ogniowe oraz wejścia. Ścigacz „Storm” jest pojazdem Odkrytym.

ZASADY SPECJALNE

Desant, Zwiadowcy.

EKWIPUNEK BOJOWY

Wyrzutnia „Cerberus”. Wyrzutnia „Cerberus” używana jest w celu ogłuszenia przeciwników przed atakiem Zwiadowców.

Jeżeli Drużyna Zwiadowców szarżuje w tej samej turze, w której wysiadła ze Ścigacza „Storm”, to aż do końca tej fazy Walki Wręcz Zdolności Przywódcze jednostek, na które przeprowadzany jest atak, zmniejszone są o dwa.



Radiolatarnia zakłócająca. Ścigacz „Storm” wyposażony jest w transmistery emitujące potężne zakłócenia elektromagnetyczne. Zniekształcają one informacje nawigacyjne przeciwnika, przez co jego rezerwy przybywają w innym niż zamierzone miejsce.

Transpondery teleportacyjne, Symbole Chaosu i inne urządzenia, dzięki którym nie trzeba wykonywać rzutu na znośnienie, nie działają, jeżeli znajdują się w 6” od Ścigacza „Storm”. Dodatkowo, jednostki przeciwnika, które w zasięgu 6” od Ścigacza „Storm” wchodzi do gry dzięki zasadzie Desant, znoszone są na 4K6”, a nie 2K6”.

„Zapomnijcie o wojennych standardach, zgodnie z którymi szeregi przeciwników ścierają się na ubitej ziemi. Wasze zadanie polega na zaatakowaniu jeszcze zanim przeciwnik pojmie, że wojna już się rozpoczęła, na potężnym uderzeniu w słabe punkty, które posiada każda armia.

Z moich nauk dowiedcie się, jak wyszukiwać takie słabości i jak wykorzystywać je przy użyciu wszelkiego dostępnego wam uzbrojenia. Doprowadźcie to do perfekcji, a nie będę musiał was już więcej uczyć. Wy zaś staniecie się prawdziwymi Kosmicznymi Marines”.

Sierżant Torias Telion
10. Kompania Ultramarines

TRANSPORTER „RHINO”

Transportery opancerzone „Rhino” są podstawą parków maszyn Zakonów Kosmicznych Marines. To wyważone połączenie opancerzenia, zwrotności oraz możliwości transportowych, dzięki któremu Kosmiczni Marines mogą się sprawnie przemieszczać, szybko docierać do strategicznych miejsc, a także z chirurgiczną precyzją dokonywać druzgocących ataków.

Tak jak ma to miejsce w przypadku większości technologii stosowanych w Imperium, Standardowy Technowzorzec „Rhino” pochodzi jeszcze z początków kolonizacji. Podczas upływających tysiącleci nieznacznie go zmodyfikowano, ale od zawsze jego największą zaletą była, jest i będzie łatwość montażu, prosta adaptacja do różnych warunków fabrycznych oraz paliwowych. W przeszłości większość maszyn bojowych Imperium bazowała na transporterze „Rhino”, ale obecnie wiedza o jego konstrukcji i utrzymaniu zanika. Jedynie Kosmiczni Marines oraz kilka imperialnych organizacji dysponują wystarczającą na własne potrzeby liczbą tych pojazdów.

Bez wątpienia ogromną zaletą transporterów „Rhino” jest ich wytrzymałość oraz łatwość naprawy. Większość egzemplarzy posiada szczątkowe systemy autonaprawcze, które potrafią przywrócić sprawność systemom napędowym, nawet jeżeli uszkodzenia były tak duże, że większość podobnych pojazdów byłaby już zupełnie nie do naprawy. Tak poważne uszkodzenia są rzadkością, a w przypadku konstrukcji „Rhino” niemal nie występują. Wprawny Zbrojmistrz, dysponujący

czasem i odpowiednim zapleczem, potrafi „ożywić” nawet bardzo zdruzgotany wrak, uświęcając go ponownie ku chwale Omnizjasza i przywracając do służby ku chwale Zakonu. W ten oto sposób wiele transporterów „Rhino” bierze udział w wojnach od tysięcy lat. I choć przez ten czas niemal każda część oraz każda pancerna płyta muszą zostać wymienione lub w szerokim zakresie naprawione, to transporter „Rhino” nadal świeci triumfy.

Najstarszy transporter „Rhino” znajduje się na wyposażeniu Zakonu Salamander i nosi miano „Młota Nocturne”. Powiada się, że ten majestatyczny pojazd wiozł niegdyś legendarnego Patriarchę Vulkana do bitwy podczas Obleżenia Twierdzy Devlina, przebił się przez wrota imperialnej twierdzy i dotarł w sam środek szeregów Niosących Słowo. „Młot Nocturne” służy już od ośmiu tysięcy lat i doczekał się miejsca w relikwiarzu Salamander. Zbrojmistrzowie poczytują sobie za ogromny zaszczyt, kiedy mogą się opiekować jego pokrytą bliznami skórą i z oddaniem zaspokajać jego potrzeby. U świtu każdej nowej ery, zakonni Zbrojmistrzowie zbierają się w relikwiarzu, a Mistrz Kuźni zapala runę aktywacji, znajdującą się na silniku „Młota Nocturne”. Powiada się, że zagląda spadnie na Salamandry, kiedy silnik po raz pierwszy nie uruchomi się.

„Uniwersalny, wytrzymały oraz niezawodny – zaiste, „Rhino” jest godnym rumakiem Kosmicznych Marines”.

Kapitan Emil Verigan
5. Kompania Straży Nocnej



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

TRANSPORT

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

Punkty ogniowe. 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 zgietku załoga będzie w stanie sama je naprawić. Jeśli z jakiegoś powodu transporter „Rhino” zostanie unieruchomiony, to w kolejnych turach załoga, zamiast strzelania, będzie mogła podjąć próbę dokonania prowizorycznej naprawy. W fazie Strzelania rzuć K6, jeśli wypadnie 6, to pojazd przestaje być unieruchomiony.

„Jesteś rycerzem w służbie Imperatora, tak więc „Rhino” jest twoim rumakiem. Czuj go, szanuj go, pilnuj, by mu niczego nie brakowało, a będzie ci wiernie służył we wszystkich bitwach, do których stajesz”.

Z nauk Robouta Guillimana
jako zapisano w Apokryfach Skaros

TRANSPORTER „RAZORBACK”

W skład ogromnych zbrojowni Kosmicznych Marines wchodzi wiele pojazdów bojowych. Niektóre używane są już od tysięcy lat, inne, jak na przykład transportery „Razorback”, zostały dopiero niedawno ponownie odkryte. „Razorback” to wariant „Rhino”, ale kosztem zajęcia przestrzeni na desant wyposażony został w ciężką broń zamontowaną w wieżyczce, najczęściej sprzężone działo laserowe lub ciężki bolter.

W myśl standardowej doktryny wojennej transportery „Razorback” powinny pełnić rolę mobilnego wsparcia ogniowego, towarzysząc transporterom „Rhino” lub piechocie. Jako że „Rhino” prawie nie dysponują uzbrojeniem, nawet pojedynczy „Razorback” jako eskorta może znacznie zwiększyć efektywność uderzenia. Wiele Zakonów docenia wszechstronność tych pojazdów i dlatego używa transporterów „Razorback” także do innych zadań – służą jako mobilne centra dowodzenia lub ciężkie ekrany zwiadowcze.

Niektóre Zakony są jednak bardziej zachowawcze i twierdzą, iż jest to „nowa” technologia, która nie została jeszcze dostatecznie sprawdzona w boju. I choć można się tu dopatrzeć jakiejś logiki – przecież transportery „Razorback” są w służbie dopiero od czterech tysięcy lat, w przeciwieństwie do „Rhino” czy „Predatorów” pamiętających jeszcze czasy Herezji Horusa – to fakt, że większość Zakonów używa ich jako ważnego elementu swoich sił zbrojnych, nieco te teorie deprecjonuje. Pewnego dnia „Razorback” może zająć miejsce „Rhino”, jako główny transporter Kosmicznych Marines. Żeby się tak jednak stało, musi udowodnić swoją wartość zatwardziałym tradycjonalistom, którzy przecież w swojej nieustającej walce potrzebują najlepszych narzędzi wojny.

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

Transport

Transporter „Razorback” posiada pojemność transportowa 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.

„Uznaje trzy dogmaty wojenne – potęgę ogniową, potęgę ogniową i jeszcze większą potęgę ogniową. Jeżeli Omnizjusz oczekiwałby czegoś innego, to przecież nie obdarzyłby mnie takim potężnym narzędziem jak „Razorback”. Wyczekuję dnia, kiedy mój cały Zakon ruszy do wojny w transporterach tego typu, pojazdach, których szaf ucieleśnia się dzięki ich uświęconemu uzbrojeniu”.

Kardan Stronos
Wielki Mistrz Żelaznych Dłoni



Transportery „Razorback” mogą być wyposażone w najszerszy wachlarz uzbrojenia. Zapewne jest tak z powodu tego, iż niedawno trafiły do zbrojowni Zakonów Kosmicznych Marines. Ten typ transportera nie ugruntuwał jeszcze swojej pozycji, tak jak legendarne „Rhino” czy „Predatory” i dlatego nie ma tak wielu przesądów związanych ze zmianą konfiguracji jego wyposażenia.

Najstarszym modelem transportera „Razorback” jest Mkl „Stronos”, wyposażony w sprzężony karabin plazmowy oraz działo laserowe. Przeznaczony jest do zwalczania ciężkiej piechoty. Szczegóły dotyczące straszliwych wydarzeń, które przyczyniły się do pożenienia tak potężnego uzbrojenia z lekko opancerzonym pojazdem, nie są dziś znane, ponieważ albo zaginęły, albo zostały utajnione.

Pomimo początkowych sukcesów, model Mkl jest coraz rzadszym widokiem w Imperium. Niektóre archiwa utrzymują, że może to być związane z niemożliwą do usunięcia wadą konstrukcyjną, powodującą, że kadłub transportera nie wytrzyma naprężeń powstających podczas strzelania. Pomimo to, Mkl pozostaje jednak szanowanym przodkiem modeli, które nastąpiły po nim i czczony jest przez Zakony, które mogą się pochwalić choć jednym jego egzemplarzem.

CZOŁG „PREDATOR”

„Predator” jest głównym czołgiem bojowym Kosmicznych Marines. Oparty został na konstrukcji transportera „Rhino”, a pojemność transportowa została poświęcona na rzecz przedniego opancerzenia i ciężkiego uzbrojenia montowanego w wieżyczce. W ten sposób powstał więc dobrze uzbrojony i mobilny czołg, mogący zarówno utrzymywać pozycję lub uczestniczyć w pancernych szturmach na najsilniej bronione stanowiska nieprzyjaciela.

Efektywność i wytrzymałość czołgu „Predator” zostały potwierdzone długą i chwalebą historią. Archiwa Adeptus Mechanicus utrzymują, że „Predator” już w czasach Mrocznej Ery Technologii odegrał ważną rolę w ugruntowaniu dominacji Ludzkości w galaktyce. To wtedy jego nieposłuszenie uzbrojenie i wzmocniony pancerz walczyły się do powstrzymania zagrożenia, jakie niosły ze sobą różne obce rasy, a zwłaszcza barbarzyńscy Orkowie czy zagadkowi Eldarzy. Służba każdego „Predatora” jest więc kontynuacją jednej z najzacniejszych wojskowych tradycji Imperium, tradycji nieskalanej podczas Herezji Horusa, Oczyszczania, ani nawet Pochłaniania. Nie powinno więc nikogo dziwić, że „Predator” stał się synonimem pancernej potęgi. Jego wyjątkowa sylwetka zajęła miejsce wśród imperialnych symboli, obok orła zdobiącego adamantynowy pancerz.

Czołg „Predator” jest bardzo wszechstronnym pojazdem, który może być wyposażony w różne zestawy uzbrojenia. Obecnie większość Zakonów Kosmicznych Marines używa

dwóch modeli „Predatora”. Model „Destructor” uzbrojony jest w działko automatyczne zamontowane w wieżyczce, doskonale do rażenia lekkich pojazdów lub formacji piechoty. Z kolei sprzężone działko laserowe modelu „Annihilator” stanowi śmiertelne zagrożenie dla wrogich jednostek pancernych. Siła ognia obu modeli może zostać jeszcze zwiększona poprzez montaż bocznych sponsonów wyposażonych w ciężkie boltery lub działka laserowe. Dzięki temu „Predator” może być przygotowany na wszelkie okoliczności.

Większość Zakonów na równi używa różnych typów „Predatora”, kiedy inne preferują wybrany model. Zakon Zdobywców jest tu chyba najbardziej ekstremalnym przykładem. Jego wszystkie „Predatory” to model „Annihilator”, co oznacza, że wsparcie przeciwpiechotne skupia się całkowicie na samobieżnych wyrzutniach rakietowych „Whirlwind” oraz transporterach szturmowych „Land Raider Crusader”.

Chociaż czasami może się zdarzyć, że Zakon Kosmicznych Marines wyśle na raz do boju zgrupowanie składające się ze wszystkich jego „Predatorów”, to zazwyczaj ten typ pojazdu pełni rolę wsparcia ogniowego dla piechoty. W nawiązaniu do tej funkcji, każdy wyprodukowany czołg otrzymuje nazwę adekwatną do roli obrońcy braci zakonnych.

Nazwa „Predatora” może rozbrzmiewać echem w zbiorowej pamięci Zakonu nawet długo po tym, jak o imionach jego załogi wspominać będą już tylko zakonne archiwa. Nie powinno to nikogo dziwić, bo przecież taki czołg może służyć Zakonowi przez tysiące lat, w którym to czasie jego załoga zmieni się kilka razy. „Serce Oporu”, „Strażnik Orara” czy „Ostrze Honoru” zajmują zaszczytne miejsce w wojennych opowieściach Ultramarines, a ich zniszczenie oplakuje się z takim samym żalem, jak śmierć braci zakonnych.



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

Niechaj przymioty „Predatora” staną się twymi. Niechaj twoje decyzje będą twarde niczym pancerz „Predatora”, a twój szal uderza ze sprawiedliwą furją jego dział.

Jako on miażdży wrogów w bezlitosnej ofensywie, tak i ty, bez wahania i skrucy, traktować będziesz zdrajców oraz obcych.

Wiedz, że stawać u boku „Predatora”, to jak walczyć ramieniem z ramieniem z najwspanialszym obrońcą Ludzkości. Nie dawaj z siebie wszystkiego podczas walki pod jego żelaznym spojrzaniem, to przynosić hańbę sobie i swoim braciom.

Z nauk Robouta Guillimana
jako zapisano w Apokryfach Skaros

SAMOBIEŻNA WYRZUTNIA RAKIETOWA „WHIRLWIND”

Kosmiczni Marines to przede wszystkim bardzo mobilne siły szybkiego reagowania, co oznacza, że niezbyt często mogą być spowalniani przez artylerię. „Codex Astartes” uznaje jednak potrzebę użycia potężnego wsparcia ogniowego, zwłaszcza w obliczu znacznych sił przeciwnika lub mobilnych zgrupowań. W takich przypadkach wrogowie osłabiani są i przygważdżani ogniem artyleryjskim, poprzedzającym atak mniej licznych Kosmicznych Marines. I właśnie w takich celach zaprojektowano samobieżną wyrzutnię raketową „Whirlwind”.

„Whirlwind”, bazujący na konstrukcji „Rhino”, to lekko opancerzony czołg, uzbrojony w wieloprowadnicową wyrzutnię rakiet. Dzięki specjalnemu systemowi namierzania, pojazd ten może dokonywać ostrzału osłoniętych lub okopanych wrogich pozycji, często samemu będąc w ukryciu. Podstawową amunicją „Whirlwinda” są rakiety odłamkowe, wystrzeliwane w zaprogramowanych dwupociskowych salwach. Wyszukane systemy telemetryczne czołgu zapewniają maksymalizację efektów trafienia przez rakiety, powodując, że wybuch ma znacznie większą siłę rażenia niż w przypadku konwencjonalnych pocisków odłamkowych.

„Whirlwind” może strzelać także rakietami zapalającymi typu „Castellan”. W tym przypadku ładunek odłamkowy zastąpiony został przez zapalającą głowicę chemiczną, która eksplodując pokrywa pewien obszar płomieniami. Nawet najlepiej chronione bastiony nie zapewniają należytej ochrony przed ostrzałem rakietami „Castellan” – jeżeli obrońcy nie spłoną żywcem w chemicznym ogniu, to dzieła zniszczenia dokonają kwaśnie i żrące opary.

Takie połączenie mobilności oraz ogromnej siły ognia, kontrolowane przez doświadczoną załogę jest bardzo cenione przez wszystkich dowódców Kosmicznych Marines. Czy to dokonując druzgocących bombardowań wrogich pozycji obronnych, czy to zapewniając wsparcie ogniowe dla nacierających formacji, czy w końcu wspierając defensywę, „Whirlwind” zawsze jest w stanie udowodnić swoją wartość. Niewielu przeciwników nie czuje przerażenia w obliczu bombardowania czołgów tego typu. Bywają generałowie, którzy wydzielają spore części swoich armii, aby zaatakowały pozycje baterii „Whirlwindów”. Jakże wielkie musi być ich zdziwienie, kiedy siły te wpadają w zasadzkę przenikliwego dowódcy Kosmicznych Marines, który przewidział taki ruch. Niektóre Zakony wzmagają psychologiczne oddziaływanie „Whirlwindów” tak modyfikując konstrukcję rakiet, aby lecąc w powietrzu, wydawały przeraźliwe dźwięki. Czasami sama kাকofonia wystarczy do wypłoszenia przeciwnika z fortyfikacji.

„Zwycięstwo nie zawsze spoczywa w rękach tych, którzy używają wielkich dział. Ale jeżeli my spoczniemy przed nimi, to z pewnością przegramy”.

Argentius ze Srebrnych Czaszek

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

EKWIPUNEK BOJOWY

System raketowy „Whirlwind”. Każdy „Whirlwind” w Twojej armii wyposażony jest w rakiety „Vengeance” oraz rakiety zapalające „Castellan”. Rodzaj rakiet należy określić zanim „Whirlwind” wystrzeli.

Rakiety „Vengeance”

Zasięg	Siła	PP	Typ
12-48”	5	4	Artyleryjska 1, Zaporowa

Rakiety zapalające „Castellan”

Zasięg	Siła	PP	Typ
12-48”	4	5	Artyleryjska 1, Zaporowa, Anuluje Osłonę*

***Anuluje Osłonę.** Przeciwno trafieniom pocisków zapalających nie można wykonywać rzutów na Osłonę.



DZIAŁO SZTURMOWE „VINDICATOR”

Działo szturmowe „Vindicator” to czołg obłędnicy bazujący na konstrukcji transportera „Rhino” i wyposażony w najbardziej niszczycielską broń w arsenale Kosmicznych Marines – działo „Demolisher”.

Pomysł zamontowania w kadłubie „Rhino” działa o dużym kalibrze pojawiła się w początkowych latach Herezji Horsa, podczas miejskich walk na Rothern I. Formacje Zdrajców przekształciły wtedy labirynty uliczek i kamiennych budowli w doskonałe pozycje obronne. Lojaliści musieli więc opracować precyzyjną broń, zdolną niszczyć bunkry i potrafiącą poruszać się w warunkach miejskiej dżungli. W tym celu na przemodelowanym i wzmocnionym kadłubie przednim transportera „Rhino” zostało zamontowane działo „Thunderer” o ogromnym kalibrze. Tak narodziło się działo szturmowe „Vindicator”, niekwestionowany zwycięzca kampanii Rothern I, który na stałe wywalczył sobie wtedy miejsce w zbiorni Kosmicznych Marines.

W czasie tysiącleci, które nastąpiły po mrokach Herezji, „Vindicator” bardzo często niósł sąd Imperatora wrogom Ludzkości. Powody, które doprowadziły do powstania tego czołgu, są nadal aktualne pod koniec czterdziestego pierwszego milenium. Nic nie może się równać z „Vindicatorem” na płataninie ulic planet przemysłowych. Tam, gdzie inne pojazdy łatwo mogą zostać oflankowane, tam „Vindicator” po prostu zniszczy przeszkody, stojące na jego drodze i po gruzach ruszy naprzód.



Pomimo tak wspaniałych sukcesów, działo szturmowe „Vindicator” zmieniało się. Na przestrzeni setek lat jego służby wprowadzono liczne ulepszenia i technologiczne usprawnienia. Najważniejsza zmiana związana była z wymianą masywnego działa „Thunderer” na mniejsze, ale równie potężne, działo „Demolisher”. Wiele modyfikacji poddano także opancerzenie, systemy kontroli ostrzału, układy napędowe. Krótko mówiąc, zamieniono prowizoryczny pojazd z ogromnym działem w niezwykle skuteczny czołg obłędnicy na miarę czterdziestego pierwszego tysiąclecia.

Chociaż działa szturmowe „Vindicator” pozostały królami walk miejskich, to od czasu, kiedy weszły do powszechnego użytku, rozszerzono ich zastosowanie. Dla Kosmicznych Marines nie ma znaczenia, że działo „Demolisher” ma relatywnie krótki zasięg, ponieważ większość starć pancernych, w których biorą udział, rozstrzyga się w brutalnych starciach na niewielkich odległościach. I to między innymi dlatego nieczęsto widuje się atakujących Kosmicznych Marines bez przynajmniej jednego działa szturmowego „Vindicator” na czele formacji.

W większych starciach szwadron „Vindicatorów” działa na fланce natarcia, wykorzystując swoją potężną siłę ognia do wspierania transporterów szturmowych „Land Raider”, które przełamują linie obronne przeciwnika. W mniejszych potyczkach, pojedynczy „Vindicator” może stanowić grot formacji, przebijający się przez wroga defensywy i ułatwiający piechocie atak na wrogie pozycje.

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

EKWIPUNEK BOJOWY

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

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	10	2	Artyleryjska 1

Ośłona obłędnicza. Wiele „Vindicatorów” wyposażonych jest w ogromny lemiesz, pozwalający bez ryzyka rozsuwać gruz i inne wojenne pozostałości.

„Vindicator” z osłoną obłędniczą automatycznie zdaje testy Niebezpiecznego Terenu.

„I dobrze, że ukrywają się w swojej fortecy. Moja załoga będzie mogła poćwiczyć strzelanie”.

Brat Sierżant Chronus
Włócznia Macragge

TRANSPORTER SZTURMOWY „LAND RAIDER”

Transporter szтурmowy „Land Raider” jest starszy niż Imperium, ale nadal pozostaje najbardziej niszczycielską bronią w arsenale Adeptus Astartes. Chroniony przez ceramitowo-adamantynowy pancerz, „Land Raider” może zostać zniszczony jedynie przez najpotężniejsze bronie. Imponujące jest także jego uzbrojenie – cztery działa laserowe oraz sprzężony ciężki bolter – pozwalające dziesiątkować zarówno wrogie czołgi, jak i piechotę.

Dzięki możliwości przewożenia pełnej drużyny Kosmicznych Marines, ich polowego wyposażenia, sprzętu komunikacyjnego, amunicji oraz centrum medycznego, „Land Raider” doskonale spisuje się podczas uderzeń w głąb wrogich linii obronnych. Tak duża wszechstronność w połączeniu ze szczelnie zamkniętym pancerzem i złożonymi systemami środowiskowymi pozwala mu funkcjonować niemal w każdym teatrze działań wojennych. „Land Raider” jest tak samo przerażający dla przeciwników w pozbawionej powietrza atmosferze martwego księżyca, co w otoczeniu spowitej trującymi wyziewami planety przemysłowej. Ale równie doskonale spisuje się w podwodnych środowiskach, gdzie pomimo ekstremalnych ciśnień może przemieszczać się po dnie morza lub rzeki. Tau broniący Morix Prime nieprędko zapomną widok „Land Raidera” Ultramarines o nazwie „Duma Argothii”, który wynurzył się z wód jeziora Pytha niczym mityczny lewiatan. Woda ściekała kaskadami z jego pancerza, a potężne silniki kierowały tego potwora na lekko chronione centrum dowodzenia obcych.

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

Transport

„Land Raider” posiada pojemność transportową wynoszącą dwanaście modeli.

Punkty ogniowe. Brak.

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

ZASADY SPECJALNE

Moc Ducha Maszyny. Połączenie Ducha Maszyny „Land Raidera” z systemami kierowania ognia pozwala załodze celować z nadzwyczajną dokładnością.

„Land Raider” może strzelać z jednej broni więcej niż pozwalają na to zasady. Dodatkowo, broń ta może wypalić w inną jednostkę niż pozostałe bronie, oczywiście z zachowaniem standardowych zasad dotyczących strzelania.

Oznacza to, że „Land Raider” poruszający się z prędkością bojową może strzelić z dwóch broni, a „Land Raider”, który ruszył się z pełną prędkością lub który otrzymał trafienie z efektem załoga ogłuszona lub załoga oszołomiona może strzelać z jednej broni.

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

Dla Zbrojmistrzów, którzy się nim opiekują, „Land Raider” jest błogosławionym artefaktem. Jest tak między innymi dlatego, że jego Duch Maszyny jest znacznie silniejszy niż innych, mniejszych czołgów. A wszystko to za sprawą cząstki samego Omnizjasza spoczywającej w nieprzebijalnym adamantynowym pancerzu „Land Raidera”. Dlatego właśnie, jeżeli „Land Raider” straci w walce choćby sponson, to reszta Zakonu będzie walczyła jak opętana, by go odzyskać, nawet jeżeli będzie trzeba wezwać w tym celu posiłki. Tak oto ludzkie żywoty mogą zostać poświęcone w celu ocalenia Ducha Maszyny. Kosmiczni Marines wysoko sobie cenią taką ofiarę i dlatego chętnie walczą w szczytnym celu.

Pomijając jego znaczenie w dziedzinie wiary, Duch Maszyny „Land Raidera” jest także niezwykle cenny pod względem militarnym. Pomaga kierować czołgiem mniejszej załogi niż w przypadku innych maszyn tej wielkości, może też przejąć kontrolę nad silnikami, uzbrojeniem i innymi systemami. Wśród Purpurowych Pięści powiada się, że „Land Raider” o nazwie „Potęga Rynn”, będąc bez załogi, przetrwał trafienie pocisku, który zburzył Ufortyfikowany Klasztor i chwilę później stoczył bój z bandą Orków, zabijając jej Herszta i wielu innych zielonoskórych. Pojazd ten nie przetrwał, ale jest przykładem przypominającym, że „Land Raider” to maszyna, której nie można lekceważyć, nawet wtedy, kiedy pozbawiona jest załogi.



TRANSPORTER SZTURMOWY „LAND RAIDER CRUSADER”

„Land Raider” typu „Crusader” został stworzony przez Czarnych Templariuszy podczas Krucjaty Jerulusiańskiej. Fortyfikacje na jakich wzniesiono jerulusiańskie miasta molochy, choć bardzo stare, stanowiły poważną przeszkodę na drodze gniewu Czarnych Templariuszy. W obliczu takiej broni nawet twierdze Jerulas nie były w stanie się obronić. Czarny Templariusze odnieśli więc zwycięstwo, a „Land Raider Crusader” zapisał się w historii.

Kiedy wieści o sukcesie transportera „Crusader” obiegły Imperium, inne Zakony poprosiły o informacje dotyczące tego nowego modelu „Land Raidera”. W roku 763.M39, przy niemałym wsparciu Ultramarines, „Crusader” został zatwierdzony przez Adeptus Mechanicus. Prawda była taka, że większość Zakonów już od jakiegoś czasu używała tego modelu, ale błogosławieństwo Marsa zapewniło mu przetrwanie. Dzięki wsparciu planet produkcyjnych, „Crusader” jeszcze częściej zaczął się pojawiać na polach bitewnych Imperium, a niektóre Zakony wręcz oparły na nim swoją strategię walki.

„Crusader” jest doskonałym pojazdem do przełamywania wrogich formacji i umocnień, który z łatwością dowozi Kosmicznych Marines w sam środek wrogich pozycji. Jego liczne szybkostrzelne bronie krótkiego zasięgu osłabiają przeciwnika, zanim nastąpi szturm, a później wspierają walczących braci zakonnych. Jako że usunięcie sprzężonych dział laserowych osłabiło „Crusadera” w pancernych

starciach, to w ramach rekompensaty wyposażono go w działo termiczne na obrotnicy. Z drugiej jednak strony wolna przestrzeń powstała po wymontowaniu generatorów dział laserowych umożliwiła zwiększenie pojemności transportowej do rozmiarów niespotykanych w innych pojazdach Imperium.

„Land Raider Crusader” używany jest w jeszcze bardziej zdecydowany sposób niż inne modele „Land Raiderów”. Większość załóg używa pojazdów jako adamantynowych taranów, pozwalając, by ogromna masa transportera kruszyła mury, rozsuwała czołgi lub miażdżyła wroga piechotę. Najlepszym przykładem zastosowania takiej taktyki było oswobodzenie Sanguiny, kiedy to pięć „Crusaderów” z Zakonu Najeźdźców przebiło się przez mur okalający miasto i wdarło się do centrum miasta, miażdżąc wszystko na swojej drodze. Zostawiwszy za sobą czterdzieści zniszczonych orkowych Cieniarów i niezliczone morze zmiażdżonych zielonoskórych ciał, „Crusadery” dotarły przed pałac gubernatora w momencie, kiedy orkowa Horda przyspuściła nań ostateczny atak. Gdy orkowa horda znalazła się w potrzasku pomiędzy działami obrońców a zmasowanym ostrzałem „Crusaderów” i dopiero co wypuszczonych Drużyn Taktycznych, w ciągu kilku minut rozpięchła się. I choć do zabicia Herszta Dakameka potrzebnych było pięciu Kosmicznych Marines i dwudziestu żołnierzy obrony planetarnej, to jego łaaa! zakończyło się zanim na poważnie się zaczęło.



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

Transport

„Land Raider Crusader” posiada pojemność transportową wynoszącą szesnaście modeli.

Punkty ogniowe. Brak.

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

ZASADY SPECJALNE

Moc Ducha Maszyny; Pojazd Szturmowy. Patrz strona 81.

EKWIPUNEK BOJOWY

Bateria bolterów. Każda bateria traktowana jest jak trzy sprzężone boltery, strzelające jako jedna broń.

Wyrzutnie granatów odłamkowych. Na przodzie transportera „Crusader” oraz „Redeemer” 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” lub „Redeemer”, będzie traktowany, jakby posiadał granaty odłamkowe.

TRANSPORTER SZTURMOWY „LAND RAIDER REDEEMER”

Walki toczone w obszarach upstrzonych gruzowiskami zniszczonych miast są zawsze najbardziej wyczerpujące. W takich warunkach nawet słabo wyposażone i najgorzej dowodzone oddziały są w stanie miesiącami powstrzymywać najwspanialszych wojowników galaktyki. Żołnierze czają się w gmatwaniu zniszczonych budynków, ukrywają się w osmalonych ruinach i używają tysięcy stanowisk, z których mogą ostrzeliwać przeciwnika. Dla Kosmicznych Marines, postępujących w myśl etosu błyskawicznej wojny wygranej jeszcze zanim obrońcy zorientują się, że zostali zaatakowani, taka taktyka jest nie do przyjęcia. W potyczkach tego typu jedynie ogień może wypłoszyć przeciwników z ich gniazd. I właśnie przy okazji takiej walki powstał transporter szturmovy „Land Raider Redeemer”.

„Crusader” był modyfikacją oryginalnego „Land Raidera”, z kolei „Redeemer” wyewoluował od „Crusadera”. W tej nowej konstrukcji zachowano działko szturmovie oraz wyrzutnie granatów odłamkowych, ale baterie bolterów w sponsonach zastąpiono kolosalnymi miotaczami ognia, zalewającymi przeciwników falami płonącego promethium. W połączeniu z wyszukаныmi systemami namierzania „Redeemera”, te działa, zwane „Flamestorm”, są w stanie w przeciągu kilku sekund oczyścić doskonale broniony kompleks bunkrów.

„Redeemer” po raz pierwszy pojawił się podczas walk w zniszczonych miastach Grissen, niegdyś wspaniałej planety, którą na strzępy rozdarła tysiącletnia wojna domowa. Z powodu urzędowego błędu imperialnego labiryntu biurokracji, Grissen nie była zauważana, aż do czasu, gdy funkcjonariusz średniego szczebla odkrył, że jej planetarna dziesięcina jest opóźniona o jakieś osiem tysięcy lat. Natychmiast stworzono regiment Gwardii Imperialnej, który miał przywrócić imperialne prawo na Grissen. Kiedy regiment odnosił druzgocące klęski w obliczu brutalnej obrony rdzennych mieszkańców, do walk dołączyły siły Zakonu Władców Ognia, dowodzone przez Kapitana Jarica Phorosa.

Początkowo Kosmiczni Marines nie radzili sobie najlepiej. Mieszkańcy tak mocno się okopali, że nawet najcięższe bombardowania orbitalne nie mogły zagrozić ich pozycjom. Phoros powstrzymywał się przed zarządzeniem exterminatusu, ponieważ imperialny dekret głosił, że Grissen musi powrócić pod skrzydła Imperium jako doskonałe miejsce do rekrutowania nowych żołnierzy Gwardii Imperialnej. Walcząc z narastającą frustracją, Kapitan rozkazał swoim Zbrojmistrzom skonstruować broń, która byłaby w stanie wygrać tę wojnę. W ciągu tygodnia od zmodyfikowania pierwszego „Land Raidera”, Władcy Ognia zajęli stolicę Grissen. W ciągu miesiąca natomiast, największa planetarna frakcja poprosiła o pokój i Grissen ponownie stała się częścią Imperium.

Po Kampanii Grisseńskiej Phoros rozpropagował schematy swojego nowego projektu. A że znany był z sardonicznego podejścia do świata, nazwał go „Prometheusem” – nawiązując w ten sposób do boga z terrańskich legend, który dał ludziom ogień. Kiedy okazało się, że nazwę tą przyjęły Salamandry dla swojego czołgu, zmienił oficjalne określenie na „Redeemer”. Należy jeszcze dodać, że pierwszy „Redeemer” nieprzerwanie służy w 2. Kompanii Władców Ognia, a jego boki nadal przyozdabia nazwa „Prometheus”.

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

Transport

„Land Raider Redeemer” posiada pojemność transportowa wynoszącą dwanaście modeli.

Punkty ogniowe. Brak.

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

ZASADY SPECJALNE

Moc Ducha Maszyny; Pojazd Szturmovy. Patrz strona 81.

EKWIPUNEK BOJOWY

Wyrzutnie granatów odłamkowych. Patrz strona 82.

Działo „Flamestorm”. Działo „Flamestorm” posiada następujące cechy:

Zasięg	Siła	PP	Typ
Wzornik	6	3	Cieźka 1



MARNEUS AUGUSTUS CALGAR

WIELKI MISTRZ ZAKONU ULTRAMARINES

Imperium Ludzkości swą potęgę opiera na pojedynczych jednostkach, których heroiczne czyny zapewniają trwałość tego ogromnego tworu. Spośród wszystkich bohaterów jest jeden, który swoją potęgą przyćmiewa wszystkich pozostałych – to Marneus Calgar, Mistrz Zakonu Ultramarines i Lord Macragge.

W celu dokładnego poznania legendy Calgara, najlepiej udać się do podziemi Ufortyfikowanego Klasztoru, gdzie trzymane są zapiski o największych bohaterach Ultramarines. Samemu Marneusowi poświęcono około dwudziestu ośmiu woluminów, dwa razy więcej niż któremukolwiek z żyjących herosów, w czym ustępuje tylko Patriarsze Guillimanowi.

Od czasu objęcia stanowiska Wielkiego Mistrza Zakonu, Calgar prowadził swe armie na niezliczonych polach bitew, co pozwoliło mu rozwinąć umiejętności strategiczne niemal do perfekcji. Sukces, według Marneusa, zależy głównie od dyspozycji żołnierzy, dowódca jest tylko czynnikiem, który otwiera drogę do zwycięstwa. Troska o każdego podkomendnego sprawiła, że Ultramarines darzą Mistrza takim uwielbieniem i lojalnością, że gotowi są dla niego poświęcić wszystko, nawet życie. Na poparcie tych słów warto wspomnieć kampanię na Ichar IV, kiedy to wokół ранego Calgara zebrały się zastępy Ultramarines, które, aż do nadejścia pomocy, ściągały na siebie ogień nieprzyjaciela.



Księgi, poza licznymi zapiskami o geniuszu taktycznym Calgara, pełne są także informacji o jego bohaterskich czynach. Jedną z nich wspomina czasy Pierwszej Wojny Tyranidzkiej, w czasie której Marneus poprowadził jeden z pierwszych abordaży na statek floty-roju. Jego łupem padł okręt nazywany Behemot Primus. W innej księdze przeczytać można relację z bitwy o Zahrgas, kiedy to Calgar przez jeden dzień i jedną noc bronił samotnie bramy przed hordami Orków. Odnaleźć można również zapiski o tym, jak bohater odbił z rąk demonicznych sił M'kara Odrodzonego gwiazdą Niezdobytą Twierdzą. Zakonne Librarium, poza wspomnianymi wyżej księgami, pełne jest także relacji ze starć Calgara ze zdrajcami, demagogami i piratami.

Na planetach, które znajdują się pod kontrolą Ultramarines, Calgar uchodzi za największego z bohaterów, uosobienie woli walki i triumfu, a wszędzie gdzie się pojawi, towarzyszą mu skandujące jego imię tłumy. W swym przywódcy mieszkańcy Ultramaru widzą człowieka, który będzie walczył w obronie Imperium do wygaśnięcia ostatniej gwiazdy. Ale sława i chwała zawsze przyciągają zazdrość, a heroiczne opowieści, podsycane wielką (niektórzy mówią, że przesadną) dumą Marneusa, stworzyły Mistrzowi i jego braciom wielu wysoko postawionych wrogów w samym Imperium.

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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Wieczny Wojownik; Bohater Niezależny.

Bombardowanie Orbitalne. Patrz strona 52.

Tytaniczna Potęga. Calgar może powtórzyć wszystkie rzuty na zranienie, jakie wykonuje strzelając, czy walcząc wręcz.

Bóg Wojny. Marneus Calgar może zdecydować, czy zdaje, czy oblewa dowolne testy Morale, jakie wykonuje. Kiedy Calgar jest na polu bitwy, wszystkie jednostki posiadające Zasadę Specjalną Taktyka Bojowa także mogą zdecydować, czy zdają, czy oblewają dowolne testy Morale, jakie wykonują.

EKWIPUNEK BOJOWY

Rękawice Ultramaru. Są to dwie dopasowane do siebie rękawice energetyczne. Poza tym, mają wbudowaną parę bolterów, które mogą strzelać zgodnie z następującym zestawem cech:

Zasięg	S	PP	Typ
24"	4	2	Szturmowa 2

Pancerz Antilochusa. Calgar może przywdziać ten pancerz Terminatora, który ma dodatkowo wbudowany transponder teleportacyjny.

CATO SICARIUS

KAPITAN 2. KOMPANII ULTRAMARINES

Cato Sicarius to jeden z największych bohaterów Zakonu Ultramarines. Znany jest pod wieloma tytułami, na przykład jako Kapitan 2. Kompanii, Mistrz Straży, Rycerz Czempion Macragge, Wielki Książę Talassar czy Wielki Zwierzchnik Ultramaru. Każdy z tych honorów odzwierciedla jego pracowitość i oddanie, nie tylko dla Zakonu, ale i dla całego dominium Ultramaru.

Sicarius jest członkiem rosnącego w siłę rodu z Talassar. Zgodnie z rodzinną tradycją, Cato rozpoczął morderczy trening w dniu, w którym był na tyle silny, by unieść miecz. Kariera Sicariusu w szeregach Ultramarines potoczyła się w błyskawicznym tempie. Szybko zaskarbił sobie zaufanie dowódców i pełnił coraz to ważniejsze funkcje, by w końcu zostać Kapitanem najbardziej elitarnej w całym Imperium 2. Kompanii Ultramarines.

2. Kompania od zawsze była w rękach najznamienitszych Braci Zakonnych, od których wymagano genialnego zmysłu taktycznego. Sicarius, który do perfekcji opanował taktykę błyskawicznego uderzenia, wydaje się więc być odpowiednim człowiekiem na tym stanowisku.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Cato Sicarius	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny.

Atak z Zaskoczenia! Armia, w skład której wchodzi Sicarius, może powtórzyć rzut decydujący o tym, kto rozpocznie bitwę.

Przywódca. Kiedy Sicarius jest na polu bitwy, wszystkie jednostki Kosmicznych Marines, które przystępują do testów Morale lub Przygwożdżenia, mogą używać jego Zdolności Przywódczych.

Bohaterowie Ukształtowani w Boju. Sicariusowi towarzyszą najwspanialszy wojownicy 2. Kompanii. Jedna Drużyna Taktyczna w armii, w której znajduje się Sicarius, może bez ponoszenia dodatkowych kosztów otrzymać jedną z następujących zasad specjalnych: Kontrszarża, Infiltracja, Zwiadowcy lub Łowcy Czołgów.

EKWIPUNEK BOJOWY

Talassariańskie Burzowe Ostrze. W czasie gry traktuje się je jako broń energetyczną.

Jeżeli Sicarius zechce, może wyprowadzić jeden cios łaski, zastępujący wszystkie jego normalne ataki. Jeżeli cios łaski trafi, należy go rozpatrzyć, jakby był zadany z Siłą 6 i powodował Natychmiastową Śmierć, bez względu na Wytrzymałość zranionego modelu.

Płaszcz Suwerena. Jest to kunsztowny pancerz, który daje Sicariusowi zasadę specjalną Nie Czuje Bólu.

Niejednemu dowódcy, prowadzącemu uderzenie z takim rozmachem i szybkością, sytuacja wymknęłaby się z rąk. Geniusz Cato polega na tym, że w chaosie pola bitwy błyskawicznie potrafi dostosowywać swe rozkazy do panującej sytuacji, dzięki czemu jego podwładni sieją zamęt i spustoszenie w szeregach wroga. Szybkość wojsk Sicariusu zaskakuje nawet siły imperialne, które walczą u boku 2. Kompanii.

Wraz z kolejnymi sukcesami, imię Sicairusa stało się synonimem zwycięstwa, a jego sława wykracza już poza granice Ultramaru. Dlatego też, u schyłku 41. tysiąclecia, 2. Kompania dostaje najniebezpieczniejsze zadania, a Cato jest przyrównywany do samego Marneusa Calgara. Widocznie coś jest na rzeczy, bo rosnąca popularność Sicairusa wywołuje zazdrość u Kapitana 1. Kompanii i Regenta Ultramaru – Agemmana.

„Bracia! Oto wzywa was wojna.

Odpowiedzcie na wezwanie?”

Kapitan Cato Sicarius
Rycerz Czempion Macragge



VARRO TIGURIUS

WIELKI KRONIKARZ ULTRAMARINES

Tiguriusa, najbardziej tajemniczą postać Zakonu Ultramarines, od pozostałych braci oddziela niewytłumaczalna bariera. Wśród zastępów Marines jest jednak olbrzymim autorytetem, dysponującym wiedzą wykraczającą poza zasoby zakonnego Librarium.

Tigurius przykłada ogromną wagę do właściwego przygotowania do zadania, bowiem wierzy, że brak wiedzy o potencjalnym zagrożeniu to pierwszy krok do porażki. Dlatego też, przed rozpoczęciem misji zasypuje podwładnych pytaniami, żeby ocenić, czy są świadomi potencjalnych niebezpieczeństw, jakie niesie ze sobą misja. Każde drobne uchybienie może kosztować odsunięcie od zadania. Stąd też często dochodzi do konfliktów między Kronikarzem a Kapitanami, którzy zarzucają mu zbyt drobiazgowo podejście do sprawy.

Kronikarz otacza się ludźmi, których olbrzymia wiedza, zdobyta przez lata spędzone w bibliotekach, pozwala na wykrycie potencjalnych zagrożeń dla dominium Ultramaru. Dzięki niezwykle czujnemu Tiguriusowi, Ultramarines mogą stawiać czoła niebezpieczeństwu, zanim urośnie w siłę. Powiadają, że Kronikarza przenikają myśli samego Imperatora, że stąd czerpie swą niezwykłą wiedzę.

To właśnie dzięki przewidującemu umysłowi Tiguriusa flota Łaaa! Madbrakki, jeśli można tak nazwać tę zbieraninę rozklekotanych

statków, została zmieciona w pył tuż po wyjściu z Osnowy. Zdradziecki Mistrz Wojny Niadar miał więcej szczęścia – jeden z jego okrętów zdołał zaatakować bogatą w jaskinie planetę Calth. Na tym jego fart się skończył, bowiem w mgnieniu oka siły Chaosu zostały rozbite przez 3. i 8. Kompanię Ultramarines.

Choć pozornie jego osoba może budzić nieufność, to jednak nikt, kto widział go w boju, nigdy nie zwątpi w Wielkiego Kronikarza Ultramarines. Od momentu rozpoczęcia wojny do jej końca, Tigurius zawsze jest w awangardzie wojsk Imperialnych, a na czas walki przeistacza się z cichego Kronikarza w bezlitosną maszynę do zabijania. Za przykład może tu posłużyć bitwa na Boros, w czasie której Kronikarz najpierw osłabił siły Orków potężnym atakiem psionicznym, by chwilę później poprowadzić zwycięską szarżę resztek 4. Kompanii na przeważające siły zielonoskórych.

Na przestrzeni ostatnich dziesięcioleci Tigurius skupił swój talent na gromadzeniu informacji o zagrożeniu płynącym ze strony flot-rojów Tyranidów. Opracowane przez niego prognozy ich ruchów i zamiarów okazały się niezwykle precyzyjne. Można domniemywać, że zdołał przeniknąć do wspólnej jaźni Tyranidów, samego Umysłu Roju. Jeżeli to prawda, to Tigurius jest jednym z najpotężniejszych psioników w Imperium. Słabsi tracili zmysły zaledwie po nawiązaniu kontaktu z przerażającym Umysłem Roju.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Varro Tigurius	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny.

Mistrz Psioniki. Tigurius zna wszystkie moce psioniczne dostępne dla Kronikarzy Kosmicznych Marines (patrz strona 57).

Dar Przewidywania. Jeżeli w skład Twojej armii wchodzi Tigurius, możesz powtórzyć każdy rzut na Rezerwy – nawet taki, który zakończył się powodzeniem.

EKWIPUNEK BOJOWY

Kaptur Ognia Piekelnego. Kaptur Ognia Piekelnego działa tak jak kaptur psioniczny, ale dodatkowo pozwala Tiguriusowi używać trzech mocy psionicznych na turę.

Kostur Tiguriusa. Kostur Tyguriusa to kunsztowna broń psioniczna.

„Każdą drogę należy wybierać z rozwagą.

W przeciwnym wypadku czeka nas katastrofa”.

Varro Tigurius
Wielki Kronikarz Ultramarines

ORTAN CASSIUS

KAPELAN ULTRAMARINES, STRAŻNIK CZYSTOŚCI DUCHA

Kapelan Cassius jest jednym z najstarszych zakonników Ultramarines. Już na pierwszy rzut oka widać, że ma za sobą długą i krwawą służbę, ponieważ jego ciało składa się w większości z bionicznych elementów wspomagających funkcje życiowe. Choć liczy już sobie blisko cztery stulecia, wcale nie wydaje się być osłabiony, przeciwnie – wciąż drzemia w nim olbrzymie siły, a samą obecnością na polu bitwy przepełnia dumą młodszych braci zakonnych. Gdziekolwiek się pojawi, jego naznaczone ogniem słowa wiodą Ultramarines do walki i napełniają ich głęboką wiarą.

Kapelan często wspomina czasy Pierwszej Wojny Tyranidzkiej, kiedy to, razem z „Młodym Calgarem”, jak zwykł nazywać swego obecnego Mistrza, bronił Ultramaru przed flotą-rojem Behemot. Cassius brał udział w akcji odbijania Weteranów 1. Kompanii, którzy resztkami sił walczyli w Twierdzy Macragge. Z olbrzymim poświęceniem i determinacją siły ratunkowe przebiły się do bastionu, jednak na pomoc było zbyt późno – żaden weteran nie pozostał przy życiu. Na domiar złego Ultramarines ponieśli wysokie straty. Sam Kapelan został ciężko ranny w starciu z rozszalałym Karnifexem. Przetrwał tylko dzięki swej olbrzymiej sile i wytrzymałości.

Aby utrzymać Cassiusa przy życiu, Konsyliarze musieli zastąpić niesprawne części jego ciała bionicznymi elementami. Po długiej rekonwalescencji, Kapelan mógł powrócić do służby i poświęcić się nowemu zadaniu. Cele przyszły same – w czasie, gdy był nieprzytomny, miał wizję, w których inwazja Tyranidów jawiła się jako kara zesłana na Ludzkość za grzeszne życie. Dla Cassiusa stało się jasne, że jedyną drogą do odkupienia win jest wyeliminowanie zagrożenia ze strony obcych.

W tym celu zaproponował Calgarowi stworzenie specjalnej jednostki złożonej z Weteranów Wojen Tyranidzkich. Mając pod komendą doświadczonych i świadomych zagrożenia ze strony Tyranidów braci zakonnych, Cassius mógł stanąć do walki z obcymi. Do jednostki, początkowo nielicznej, napływali kolejni Marines, którzy stanęli oko w oko z tyranidzkimi potworami.

Frakcja Cassiusa zdobywała z czasem coraz większe wpływy w szeregach Ultramarines. Szybko pojawiły się głosy, że jej działania są niezgodne z zasadami „Codex Astartes”, jednak droga, którą obrał Kapelan, zdaje się znajdować uznanie w oczach Mistrza Calgara, świadomego tego, że Weterani w nieuchronnym starciu z Tyranidami mogą poprowadzić Zakon do zwycięstwa.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Ortan Cassius	5	4	4	6	2	4	2	10	3+

ZASADY SPECJALNE

Taktyka Bojowa; Nie Czuje Bólu; Bohater Niezależny.

Honor Zakonu; Liturgie Wojny. Patrz strona 58.

EKWIPUNEK BOJOWY

Infernus. To kunsztowny podczepiony miotacz ognia, z pietyzmem zmodyfikowany przez samego Cassiusa. Bolter strzela nabojami „Hellfire” i rani wszystkich przeciwników na 2+.

„Błuznierstwo Tyranidów jest tak ogromne, że wymaga tylko jednego rozwiązania. Eksterminacji. W takiej walce mogą być tylko dwa obozy – wybierz roztropnie, żebyśmy się nie znaleźli po przeciwnych stronach”.

Kapelan Cassius
Strażnik Czystości Ducha Ultramarines



TORIAS TELION

SIERŻANT 10. KOMPANII ULTRAMARINES

Sierżant Telion, który w czasie swej długoletniej służby walczył pod komendą trzech kolejnych Wielkich Mistrzów Zakonu, doświadczeniem przewyższa niejednego z Kapitanów Ultramarines. Torias znany jest w Zakonie jako doskonały nauczyciel, który zapewnia rekrutom pierwszorzędne wykształcenie. Na poparcie tych słów wystarczy wspomnieć, że czterech spośród obecnych Kapitanów Ultramarines kształciło się właśnie u niego.

Telion jest posiadaczem ogromnej liczby odznak i medali, między innymi Żelaznej Czaszki, Imperialnego Lauru oraz dwunastu Odznak Strzelca Wyborowego. Pomimo tych wszystkich nagród i tytułów, które niejednokrotnie zapewniłyby mu miejsce w elitarnej Gwardii Honorowej, Sierżant ciągle pozostaje w formacjach zwiadowczych. Jak sam mówi, lubi mieć oko na tych młokosów.

W czasie swej trzechsetletniej służby, Telion stawał oko w oko z najbardziej przerażającymi potworami wszechświata, dzięki czemu opanował do perfekcji niemal każdy element wojennego rzemiosła. Niewiele jest istot, które potrafią dotrzymać mu kroku w walce wręcz.

Telion najlepiej radzi sobie z walką na dystans. Posiada doskonale wyczucie czynników otoczenia, takich jak wiatr czy

grawitacja, które wpływają na strzelanie z broni palnej. Dzięki temu potrafi oddawać strzały na odległości znacznie większe od oficjalnego pola rażenia karabinów. Przykładem jego kunsztu może być wkład w zwycięstwo na Palli, gdzie dwoma perfekcyjnymi strzałami Sierżant pozbawił siły ekspedycyjne Tau dowódcy oraz Niebianina. Wprawne oko Teliona oraz specjalnie zaprojektowany bolter utorowały drogę jednostkom Ultramarines do zwycięstwa. W nagrodę Torias został uhonorowany dwiema Odznakami Strzelca Wyborowego.

Swoje znakomite umiejętności strzeleckie Toremion zawdzięcza wrodzonemu talentowi i ogromnemu doświadczeniu. Ale co najważniejsze, swą wiedzę potrafi przekazać rekrutom. Jego uczniowie osiągają poziom umiejętności strzeleckich, którego mógłby pozazdrościć im niejeden doświadczony Kapitan.

To właśnie jemu Ultramarines zawdzięczają najlepszych strzelców wyborowych wśród wszystkich Zakonów Kosmicznych Marines. Jego sława wykracza już poza granice Ultramaru. Często zdarza się, że Sierżant wyrusza z zadaniem podzielenia się swą wiedzą z innymi Zakonami.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant Telion	5	6	4	4	1	4	2	9	4+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Maskowanie; Wyostrzone Zmysły; Infiltracja; Ruch Przez Oślonę oraz Zwiadowcy.

Oko Zemsty. Zranienia pochodzące od ataków strzeleckich Teliona rozdzielane są przez gracza kontrolującego Sierżanta, a nie właściciela trafionych modeli.

Doświadczony Dowódca. Telion może zaniechać własnego strzelania, by pomóc w strzelaniu braciom. Jeżeli Telion nie strzela, to jeden model w jego drużynie może użyć Zdolności Strzeleckich 6. Musisz zadeklarować użycie tej umiejętności, zanim Telion lub beneficjent wystrzela.

EKWIPUNEK BOJOWY

Bolter model „Stalker”. Telion uzbrojony jest w bolter wyposażony w celownik oraz strzelający wyciszonymi nabojami. Broń posiada następujący zestaw cech:

Zasięg	Siła	PP	Typ
36"	4	5	Ciężka 2 Rozrywająca, Przygwożdżenie

ANTARO CHRONUS

SIERŻANT ZBROJOWNI ULTRAMARINES

Antaro Chronus jest najzdolniejszym dowódcą czołgów Ultramarines. W odróżnieniu od innych pancernych, jest czołgistą uniwersalnym, obytym z każdą dostępną maszyną Adeptus Astartes. Czy to bombardowanie z wyrzutni „Whirlwind” lub działa „Vindicator”, czy prowadzenie ognia z czołgu typu „Predator” – Antaro w każdej taktyce wojsk pancernych nie ma sobie równych.

Do jednostek pancernych trafiają tylko wyjątkowi bracia zakonni. Służba w Zbrojowni wiąże się z odpowiedzialnością za najlepszy i najbardziej śmiertelny sprzęt Kosmicznych Marines. Czołgiści wierzą, że tylko nawiązanie więzi z pojazdem pozwoli im na właściwe wykorzystanie potęgi stalowego potwora. Ich skórą jest pancierz maszyny, oczyma wizjery, a pięściami jej potężna broń.

Antaro w wiedzy o pojazdach Adeptus Astartes nie ma sobie równych. Zna wszystkie wady i zalety każdej maszyny, co pozwala mu na uczynienie z czołgu czegoś więcej niż tylko stalowej maszyny uzbrojonej po zęby w najniebezpieczniejszą broń.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Antaro Chronus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

ZASADY SPECJALNE

Dowódca Czołgu. Chronus jest zawsze dobierany jako ulepszenie i rozpoczyna grę w roli dowódcy czołgu Kosmicznych Marines (patrz lista armii). Pokaż to, eksponując na wybranym czołgu model Chronusa.

Czołg Chronusa ignoruje wszystkie trafienia z efektem załoga oszołomiona oraz załoga ogłuszona. Może także korzystać z jego Zdolności Strzeleckich równych 5.

Jeżeli czołg otrzyma trafienie z wynikiem Wrak lub Eksplozja!, rzuć K6. Jeżeli wypadnie 1 lub 2, Chronus ginie. Wynik 3 lub lepszy oznacza, że Chronusowi w ostatniej sekundzie udało się wyskoczyć – kiedy uszkodzenia zostaną rozpatrzone, umieść jego model w odległości do 2” od położenia pojazdu. Jeżeli pojazd Chronusa został zniszczony, to bohater do końca gry posiada powyższy zestaw charakterystyk oraz następujące zasady specjalne: I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny. Nie może także objąć dowództwa nad innym czołgiem.

„Ryk silników, odrzut broni.

To właśnie one pozwalają radować się bitwą”.

Brat Sierżant Chronus
Włócznia Macragge

To właśnie on zasiadał za sterami „Predatora” Furia Antoniusa w czasie Incydentu na Damnos. Przed tym, jak Antaro wyruszył na decydującą akcję, sytuacja nie wyglądała dobrze. Czołg, po licznych trafieniach z dział Gaussa Necronów, był niezdolny do użytku i tylko dzięki Zbrojmistrzom Ultramarines, którzy użyli swych cudownych mocy, Antaro mógł wyruszyć na misję. I chwała za to Imperatorowi, bo wkład Chronusa w zwycięstwo był ogromny. Nie tylko wypełnił zadanie, niszcząc nekroński Generator Fazowy, ale też ostrzałem zmusił siły nieprzyjaciela do odwrotu. Krótko po tym jego maszyna odmówiła posłuszeństwa.

Za swe zasługi na Damnos oraz na wielu innych polach bitewnych zyskał zaszczytne miano Włóczni Macragge – tytuł nadawany najlepszym dowódcom czołgów Ultramarines, wprowadzony jeszcze przed Herezją Horusa.

Tytuł Włóczni Macragge zobowiązuje do zwierzchnictwa nad jednostkami pancernymi Ultramarines. Antaro planuje oraz prowadzi każde pancerne uderzenie Zakonu i chociaż dowodzi bezpośrednio tylko pięćdziesięcioma Marines, jedyną osobą, przed którą odpowiada, jest sam Lord Macragge.



PEDRO KANTOR

MISTRZ ZAKONU PURPUROWYCH PIĘŚCI

Służba wojskowa Pedro Kantora rozpoczęła się 250 lat przed mianowaniem go na Mistrza Zakonu Purpurowych Pięści. Drogę do tego urzędu, który piastuje już niemal wiek, zapoczątkował w bitwie o Sondę Melchitt. Pedro, wtedy jeszcze w stopniu Sierżanta, poprowadził abordaż na Mordownik Grzmot. Akcja unieruchomiła statek Orków, dzięki czemu Flota Imperialna, na czele z Krążownikiem Purpurowych Pięści o nazwie Krzyżowiec, mogła przeprowadzić atak na zielonoskórych i przepędzić ich z systemu.

Kantor jako jeden z nielicznych przetrwał zrównanie z ziemią forticy Purpurowych Pięści na Świecie Rynn w czasie Łaaa! Snagroda. Odrzuciwszy na bok wspomnienia o śmierci braci zakonnych, Pedro zebrał pod swoją komendą wszystkich ocalałych i wyruszył do miasta Nowe Rynn, gdzie wraz z miejscowym garnizonem walczył mały oddział Purpurowych Pięści. Za dnia, w celu uniknięcia licznych band Orków, niedobitki zmuszone były do chowania się po opuszczonych farmach i ruinach. Po dziesięciu dniach morderczej wędrówki, oblepiony krwią zabitych zielonoskórych, Kantor pojawił się w bramach Nowego Rynn. Wraz z nim do celu dotarła tylko połowa oddziału, który wyruszył z gruzów forticy. Po każdym z przybyłych widać było trudy podróży po pustkowiach pełnych

watah Snagroda, jednak żaden z nich, nawet na moment, nie stracił wiary w swojego przywódcę. Krótko po wkroczeniu do miasta, rozpoczął się atak Orków. Pod dowództwem Kantora obrońcy Imperium dokonali krwawej i bezlitosnej zemsty na zielonoskórych, a po osiemnastu miesiącach rozpoczęli ofensywę, która wyparła najeźdźców ze Świata Rynn.

Po przepędzeniu Orków z ojczystej planety Purpurowych Pięści, Kantor stanął przed trudnym wyborem. Zakon był tylko cieniem, należało więc zdecydować o dalszych losach tych, którzy przeżyli inwazję. Miał do wyboru albo atak rozpaczny na przeważające siły wroga i poszukiwanie chwalebnej śmierci u boku braci zakonnych, albo powolną odbudowę dawnej potęgi Purpurowych Pięści.

Chwała Imperatorowi za to, że Pedro okazał się człowiekiem rozsądku i wybrał drugą opcję. W tych mrocznych czasach Imperium nie może sobie pozwolić na stratę tak wspaniałego Zakonu.

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



ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bombardowanie Orbitalne; Bohater Niezależny.

Taktyka Zakonna. Jeżeli w skład Twojej armii wchodzi Pedro Kantor, to wszystkim jednostkom zamienia się zasadę Taktyka Bojowa na zasadę Upór. Drużyny Ariergardy Weteranów otrzymują także zasadę Utrzymać Linie!, która została opisana poniżej. Jeżeli w swojej armii masz więcej niż jednego bohatera z zasadą Taktyka Zakonna, to musisz wybrać, która wersja tej zasady jest obowiązująca.

Utrzymać Linie! Jeżeli w skład Twojej armii wchodzi Pedro Kantor, to wszystkie Twoje Drużyny Ariergardy Weteranów traktowane są jako Jednostki Punktujące.

Inspirująca Obecność. Wszystkie zaprzyjaźnione jednostki w zasięgu 12" od żywego Pedro Kantora posiadają +1 Atak. Premia ta nie dotyczy samego Kantora i nie sumuje się z podobną premią, pochodzącą od Wielkiej Chorągwi Zakonu.

EKWIPUNEK BOJOWY

Strzała Dorna. Ten starożytny bolter szturmowy posiada następujące cechy:

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	4	4	Szturmowa 4

DARNATH LYSANDER

KAPITAN 1. KOMPANII IMPERIALNYCH PIĘŚCI

Kariera Lysandera w szeregach Zakonu, nawet jak na Kosmicznego Marine, jest wyjątkowo długa i bogata. Pierwsze wzmianki o bohaterze w archiwach Imperialnych Pięści pojawiają się przy okazji wpisów dotyczących bitwy o Most Kolonialny, w czasie której Lysander, wtedy jeszcze jako Sierżant, zasłynął jako Pogromca Heretyków z Iduno. Później, w stopniu dowódcy 2. Kompanii, poprowadził zwycięski abordaż na krążownik Eldarów Krew Khaina, dzięki czemu imperialny atak na planetę Haddrake Tor mógł być przeprowadzony zgodnie z planem. W przeciągu dwustu kolejnych lat Lysander zdołał zdobyć wszystkie możliwe tytuły zakonne.

Pod koniec 40. tysiąclecia, krążownik Tarcza Odwagi z dowodzoną przez Lysandera 1. Kompanią został pochłonięty przez Osnowę. Słuch po Marines zaginął. W Twierdzy Imperialnych Pięści przez długi czas nikt nie mógł pogodzić się ze śmiercią Weteranów. W końcu jednak, z ogromnym żalem zdecydowano o wykreśleniu nieszczęśliwych z list zakonnych. W geście uznania dla jego zasług, pamięć Lysandera uczczono, stawiając mu pamiątkowy pomnik w komnacie bohaterów.

Tysiąc lat później krążownik zdołał się wydostać z Osnowy, jednak 1. Kompanii znów nie dopisało szczęście. Los rzucił ją na zachodnie granice Oka Terroru do systemu Malodrax, gdzie znajdowała się twierdza Kosmicznych Marines Chaosu z Legionu Żelaznych Wojowników. W mgnieniu oka statek został unieruchomiony i ściągnięty na powierzchnię planety. Imperialne Pięści trafiły do niewoli u swych największych przeciwników, gdzie ich ciała były poddawane brutalnym torturom. Miesiąc po schwytaniu, ocalała dzięki ogromnej wytrzymałości i uporowi garstka braci zakonnych, z Lysanderem na czele, zdołała się uwolnić. Nieuzbrojeni, poranieni i wycieńczeni torturami Marines przechwycili prom, którym udali się w drogę powrotną do siedziby Zakonu.

Powrót Lysandera na Phalanx wywołał ogromną euforię. Jednak szybko pojawiły się głosy, że koszmar, przez jaki przeszedł, nie mógł pozostać bez wpływu na jego psychikę. Dlatego też, przez sześć miesięcy Konsyliarze i Kronikarze Imperialnych Pięści poddawali specjalnym badaniom umysł i ciało bohatera w celu znalezienia jakiegokolwiek piętna Chaosu. Dochodzenie nie wykazało żadnych nieprawidłowości, a Lysander szybko powrócił na stanowisko dowódcy 1. Kompanii.

Po powrocie do pełni sił, Lysander dostał szansę na zrewanżowanie się Żelaznym Wojownikom. To właśnie on był dowódcą armii Imperialnych Pięści, która zrównała z ziemią twierdzę heretyków na Malodrax. Na tym gniew Kapitana się nie zakończył. Zanim kurz na Malodrax opadł, Lysander już planował kolejny atak. Wszystko po to, by raz na zawsze przegonić Żelaznych Wojowników z galaktyki. Jego krucjata trwa do dzisiaj.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Darnath Lysander	6	5	4	4	4	5	3	10	2+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny; Wieczny Wojownik; Wzmocniona Oslona (patrz strona 71).

Bolterowy Dryl. Lysander nigdy nie stracił umiejętności, które uczyniły go najskuteczniejszym Sierżantem Imperialnych Pięści. Wszystkie modele z oddziału, do którego dołączył Lysander, mogą powtórzyć nieudane rzuty na trafienie, ale tylko jeżeli strzelały z ciężkich bolterów, bolterów szturmowych, bolterów lub pistoletów boltowych.

Taktyka Zakonna. Jeżeli w skład Twojej armii wchodzi Lysander, to wszystkim jednostkom zamienia się zasada Taktyka Bojowa na zasadę Upór. Jeżeli w swojej armii masz więcej niż jednego bohatera z zasadą Taktyka Zakonna, to musisz wybrać, która wersja tej zasady jest obowiązująca.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pięść Dorna. Jest to kunsztowny młot energetyczny. Wszystkie trafienia Pięści Dorna rozpatrywane są z Siłą 10, a w rzutach na tabeli uszkodzeń pojazdów należy dla nich dodawać +1.



KYVAAN SHRIKE

KAPITAN CIENIA 3. KOMPANII KRUCZEJ GWARDII

Kapitan Shrike zyskał sławę w czasie bitwy o Targus VII, kiedy to dowodzona przez niego 3. Kompania otrzymała zadanie przeniknięcia za linie Orków i zniszczenia ważnych punktów obrony planetarnej. Błyskawiczne i zdecydowane uderzenie zapewniło szybkie osiągnięcie głównego celu. Shrike i podległe mu wojska musiały jednak pozostać na terytorium wroga, ponieważ prom szturmowy „Thunderhawk”, który miał ich ewakuować, został zestrzelony.

Niezrążony biegiem wydarzeń, Kyvaan zdecydował się dalszą walkę z zielonoskórymi. Taktyka 3. Kompanii polegała na błyskawicznych atakach na czułe miejsca armii Orków.

Przez niemal dwa lata, do czasu powrotu do Zakonu, ludzie Shrika wskazywali jednostkom floty cele do ostrzału i siali spustoszenie na tyłach armii wroga, niszcząc warsztaty naprawcze, zapasy paliwa i amunicji. Po wykonaniu uderzenia znikali w cieniach zniszczonych korytarzy miasta-molocha, a niezbędne do przetrwania i kontynuowania misji zapasy zdobywali na przeciwniku.

W momencie, w którym Kyvaan powracał w triumfie do swych braci, jego imię było już znane w całej galaktyce. Po kolejnych sukcesach, tym razem w systemach Donara i Yakhee, Shrika zaczęto traktować jak zbawiciela. Pośród

ruin miast zniszczonych przez Łaaa! Czachogrzmota błagano w modlitwach o Kapitana Cienia, a imperialni generałowie prześcigali się w prośbach o przydzielenie w ich rejon Marines z 3. Kompanii.

W walce z Łaaa! Czachogrzmota, ludzie Shrika pojawiają się wszędzie tam, gdzie potrzebna jest ich wyjątkowa pomoc. W wyborze kolejnych celów misji Kyvaan kieruje się głównie dobrem zwykłych ludzi, rzadziej głosami imperialnych dowódców. Jeśli ma do wyboru wesprzeć imperialną ofensywę czy pozostawionych na pastwę losu mieszkańców jakiejś planety, zawsze wybiera tę drugą opcję. Zwykłym obywatelom ludzie Kapitana Cienia jawią się jako wielcy, mityczni bohaterowie, którzy stają w obronie uciśnionych.

Serca imperialnych żołnierzy walczących z Łaaa! Czachogrzmota wypełnia nadzieja, że w każdej chwili z nieba może spaść Krucza Gwardia i wspomóc ich w walce z Orkami. Chopaki Czachogrzmota zaś coraz częściej obawiają się walki na otwartej przestrzeni, wiedząc, że każdy cień niesie ze sobą potencjalne niebezpieczeństwo.

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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny.

Patrz, Lecz Nie Bądź Widoczny. Shrike (oraz modele w jego oddziale) posiada zasadę specjalną Infiltracja (patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40.000).

Taktyka Zakonna. Jeżeli w skład Twojej armii wchodzi Kayvaan Shrike, to wszystkim jednostkom zamienia się zasadę Taktyka Bojowa na zasadę Dodatkowy Ruch. Jeżeli w swojej armii masz więcej niż jednego bohatera z zasadą Taktyka Zakonna, to musisz wybrać, która wersja tej zasady jest obowiązująca.

EKWIPUNEK BOJOWY

Krucze Szpony. Jest to para kunsztownych szponów energetycznych. W walce wręcz dają one także Shrikowi zasadę specjalną Broń Rozrywająca.

„Kiedy stąpasz, czyni to lekko. Jesteśmy bliżej niż myślisz, a nasze ostrza nie znają litości”.

Kapitan Kayvaan Shrike
3. Kompania Kruczej Gwardii



VULKAN HE'STAN

OPIEKUN KUŹNI ZAKONU SALAMANDER

Jak głosi legenda, Patriarcha Salamander Vulkan pozostawił po sobie dziewięć artefaktów. Wyznając teorię, że na nagrodę trzeba sobie zasłużyć, pochował relikwie w różnych zakątkach wszechświata. Dzięki temu miał pewność, że cenne przedmioty nie wpadną w ręce wroga, ale też dał swym potomkom szansę na dowiedzenie męstwa. Od czasu zniknięcia Patriarchy, Salamandry wyznaczają jednego spośród braci zakonnych na stanowisko Opiekuna Kuźni. Jego zadaniem jest odnalezienie schedy po założycielu Zakonu. U schyłku 41. tysiąclecia urząd ten piastuje Kapitan He'stan.

He'stan miał za sobą niemal stuletnią służbę, gdy został wybrany nowym Opiekunem Kuźni. Wiązało się to ze ściąganiem go ze stanowiska dowódcy 4. Kompanii Salamander. Jednocześnie, jak nakazywały tradycje Zakonu, nowowybrany Opiekun Kuźni musiał przyjąć imię swego Patriarchy.

Ścieżka He'stana, wyznaczana przez wskazówki umieszczone w Woluminie Ognia, wiedzie przez całą galaktykę. W swych poszukiwaniach He'stan musi się wykazać sztuką perswazji i umiejętnego zdobywania informacji. W każdej chwili może też liczyć na wsparcie Zakonu, pomimo tego, że nie ma już pod sobą 4. Kompanii.

Opiekun Kuźni często trafia na planety opanowane przez Zdrajców i Obcych. W takich miejscach jedyną kartą przetargową w zdobywaniu informacji jest bolter i miecz łańcuchowy. Każdy, kto stanie na drodze He'stana musi się liczyć z tym, że Opiekun Kuźni nie cofnie się przed niczym w osiągnięciu swego celu. Odnalezienie dziewięciu artefaktów jest zadaniem, dla którego warto ponieść wysokie straty, bowiem ma ono pomóc Salamandrom w odnalezieniu swego Patriarchy.

Poprzedni Opiekunowie Kuźni zdołali odnaleźć pięć z dziewięciu artefaktów. He'stan jest posiadaczem trzech z nich: Włóźni Vulkana – ostrza o osłepiającym blasku, Płaszcz Kesara wykonanego z łusek smoka, oraz Rękawicy Rzemieślnik, której uderzenie niszczy nawet najbardziej wytrzymałe materiały.

Pozostałe artefakty w rękach Salamander znajdują się w układzie Prometheus. Jeden z nich, statek produkcyjny Kielich Ognia, ma na swym pokładzie olbrzymie kuźnie, które dostarczają Zakonowi wszelkiego rodzaju sprzętu. Drugi relikw, nazywany Okiem Vulkana, jest potężnym działem, zapewniającym ochronę Zakonnej Fortecy przed ostrzałem z kosmosu. Pozostałe cztery, jeszcze nieodnalezione artefakty, znane są tylko z nazwy. Miejsce ukrycia oraz przeznaczenie Silnika Niedoli, Obsydianowej Karocy, Nieskrępowanego Ognia oraz Pieśni Entropii ukryte są pośród wersów Woluminu Ognia.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	JP	Och
Vulkan He'stan	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny.

Taktyka Zakonna. Jeżeli w skład Twojej armii wchodzi He'stan, to wszystkie jednostki tracą zasadę Taktyka Bojowa. W zamian wszystkie młoty energetyczne w Twojej armii są traktowane jako kunsztowne, a wszystkie miotacze ognia, ciężkie miotacze ognia, karabiny termiczne oraz działa termiczne jako sprzężone. Jeżeli w swojej armii masz więcej niż jednego bohatera z zasadą Taktyka Zakonna, to musisz wybrać, która wersja tej zasady jest obowiązująca.

EKWIPUNEK BOJOWY

Płaszcz Kesara. Smocze łuski o wytrzymałości adamantynu dają He'stanowi Specjalną Ochronę 3+.

Rękawica Rzemieślnika. Ta pancerna rękawica może strzelać jak ciężki miotacz ognia.

Włóźnia Vulkana. Jest to kunsztowne artefaktyczne ostrze.



KOR'SARRO-KHAN

KAPITAN 3. KOMPANII BIAŁYCH SZRAM

Kor'sarro-Khan jest Mistrzem łowów Białych Szram. Od czasów Wielkiego Jaghatai-Khana ten honorowy tytuł, charakterystyczny dla Zakonu, nosiło pięćdziesięciu jeden braci zakonnych. Co 25 lat, biorący udział w Rytuale Lamentu wybraniec zobowiązuje się do wytropienia przeciwnika, który umknął podczas walki z Białymi Szramami. Ukoronowaniem polowania jest powrót do siedziby Zakonu z trofeum w postaci głowy ściganego.

Jako Kapitan 3. Kompanii Białych Szram, Kor'sarro ma do dyspozycji wiele środków ułatwiających łowy. Często widzi się go w otoczeniu grupy starannie wyselekcjonowanych braci zakonnych, którzy pomagają mu w tropieniu zwierzyny. Pogoń może trwać miesiące, a nawet lata, w czasie których Mistrz łowów przemierza wiele planet i stref wojennych. Polowanie może zostać zawieszone tylko w obliczu zbliżającej się wojny, jednak nigdy nie można go porzucić. Prędzej czy później, poszukiwany zostaje wytropiony i zabity. Nie ma się więc co dziwić, że niejeden wróg Zakonu w takiej sytuacji szybko traci głowę.

Powrót Kor'sarro na Chogoris jest początkiem wielkiego święta. Po zakończeniu tradycyjnej uczty, Kor'sarro ofiaruje głowę przeciwnika Arcykapelanowi, który za pomocą rozżarzonego

preta wypala jej oczy. W momencie, w którym spala się pozostała na czasze skórę, w sali rozbrzmiewa Hymn Zemsty, a imię pokonanego zostaje wykreślone z listy poszukiwanych. Kolejny etap rytuału to posrebrzanie głowy, którą następnie nabija się na pal. Od tego momentu jej przeznaczeniem jest pilnowanie podejścia do fortecy. Chociaż droga do cytadeli Białych Szram, wybudowanej wysoko w górach Khum Karta, jest długa, to srebrne trofea zdobią już każdy metr ścieżki.

Przez te wszystkie lata kiedy był Mistrzem łowów, Kor'sarro-Khan niemal wypełnił powierzone mu zadanie, a swą skutecznością budzi zrozumiały strach w sercach przeciwników Zakonu. Dla poparcia tych słów wystarczy wspomnieć, że dotychczas nieuchwytnie cele, takie jak Demoniczny Książę Kernax Voldrius czy dowódca eldarskich piratów Varaliel, wraz z nadejściem ery nowego Wielkiego łowczego zostały wytropione, a ich głowy szybko zmieniły właścicieli.

„Otocz się najwspanialszymi wojownikami albo schowaj w najgłębszej i naczarniejszej dziurze, jaką uda ci się znaleźć. To bez znaczenia. I tak przyniosę twoją głowę Wielkiemu Chanowi i Imperatorowi”.

Kor'sarro Khan

3. Kompania Białych Szram



WW ZS S Wt Żw I A ZP Och

Kor'sarro Khan 6 5 4 4 3 5 3 10 3+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach; Taktyka Bojowa; Bohater Niezależny.

Mistrz Łowów. Kor'sarro Khan (oraz modele w jego oddziale) posiada zasady specjalne Uderz i Uciekaj oraz Szaleńczy Atak (patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40.000).

Taktyka Zakonna. Jeżeli w skład Twojej armii wchodzi Kor'sarro Khan, to wszystkim jednostkom zamienia się zasadę Taktyka Bojowa na zasadę Atak z Flanki. Jeżeli się na to zdecydujesz, to wszystkie transportery przypisane także otrzymają zasadę Atak z Flanki – patrz rezerwowe zasady misji. Jeżeli w swojej armii masz więcej niż jednego bohatera z zasadą Taktyka Zakonna, to musisz wybrać, która wersja tej zasady jest obowiązująca.

EKWIPUNEK BOJOWY

Księżycowy Drakkan. Księżycowy Drakkan został stworzony dla czwartego Mistrza łowów. Jest to motocykl Kosmicznych Marines (patrz strona 100). Dosiadając Księżycowego Drakkana, Kor'sarro Khan może w fazie Strzelania biec i posiada zasadę specjalną Dodatkowy Ruch (szczegóły w podstawowym podręczniku Warhammer 40.000).

Księżycowy Kieł. Jest to starożytny miecz energetyczny oraz relikwia Białych Szram. Wszystkie rzuty na zranienie, w których Kor'sarro wyrzuci 6, powodują Natychmiastową Śmierć, bez względu na Wytrzymałość celu.

LEGION PRZEKŁĘTYCH

PRZEKŁĘCI KRZYŻOWCY, SKĄPANI W OGNIU ZEMSTY

Ze wszystkich imperialnych legend, z pewnością najdziwniejsza jest ta o Legionie Przeklętych. Ci milczący wojownicy, odziani w czarne pancerze przyozdobione mrozącymi krew w żyłach malunkami płomieni i kości, na pierwszy rzut oka wyglądają jak typowi Marines. Jednak jest w nich coś, co odróżnia ich od reszty Zakonów. Świadkowie działań tajemniczych Legionistów mówią, że bije od nich upiorny blask, a stopy otacza ognista aura. Wiele osób wręcz wątpi w ich śmiertelność. Pisma pełne są opisów traktujących o Marines wychodzących cało z ostrzału, który byłby zgubny dla zwykłego śmiertelnika. Na specjalną uwagę zasługuje raport bitewny ze strefy Keyan, gdzie siejący spustoszenie ogień z dział „Volcano” nie wyrządził żadnej krzywdy szóstce Legionistów szturmujących pozycje wroga. Wcześniej ofiarą nieprzyjacielskiego ostrzału padły cztery czołgi typu „Predator” i czterdziestu Kosmicznych Marines. Na polu bitwy tajemniczy żołnierze korzystają ze specjalnych pocisków zapalających, nieznanych pozostałym Zakonom. Nic, nawet Wybrańcy Chaosu, pancerne bunkry czy rozgrzana do czerwoności lawa, nie jest w stanie powstrzymać gniewu Legionu Przeklętych.

Geneza Legionu często bywa tematem dyskusji w imperialnych akademiach. Jedni twierdzą, że składa się on z pasażerów statku Zakonu Ognistych Jastrzębi, przemienionych podczas burzy Osnowy. Inni zaś widzą w Przeklętych Krzyżowcach

twór wszechmocnego umysłu samego Imperatora, zagubionych w czasoprzestrzeni wybawców, czy też duchy poległych Kosmicznych Marines. Aby rozwiać te wątpliwości, przedstawiciele Wielkiej Inkwizycji postanowili zatrzymać i przesłuchać choć jednego Legionistę. W tym celu udawali się w strefy wojenne, gdzie było głośno o wyczynach tajemniczych Marines. Dochodzenie nie przyniosło żadnych rezultatów, bowiem Krzyżowcy nigdy nie dopuszczają do swojego otoczenia nikogo, a już zwłaszcza przedstawicieli Świętej Inkwizycji.

Kto lub co stoi za Legionem Przeklętych pozostaje tajemnicą dla całego wszechświata, oczywiście za wyjątkiem wszechwiedzącego Imperatora. Legioniści pojawiają się tylko w najtrudniejszych chwilach, jednak swoją potęgą potrafią doprowadzić do zwycięstwa bitwę, nad którą zawisło widmo porażki. Niszczą nieprzyjaciela z zabójczą skutecznością, przemykając po polu bitwy niczym duchy i pozostawiając za sobą ciała nieszczęśników, którzy stanęli im na drodze. Gdy bitwa dobiega końca, znikają równie szybko jak się pojawili, a jedynym świadectwem ich obecności jest śmierć, którą za sobą zostawili.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Przeklęty Sierżant	5	4	4	4	1	4	2	10	3+
Przeklęty Legionista	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszeni, Powolni ale Skuteczni.

Nieustępliwe Widma. Legion Przeklętych jest bardzo odporny nawet na najpotężniejsze bronie. Ich Ochrona traktowana jest jako Specjalna Ochrona.

Nieoczekiwana Pomoc. Legion Przeklętych zawsze zaczyna grę w Rezerwach i na polu bitwy zawsze pojawia się zgodnie z zasadami Desantu, nawet jeśli nie pozwala na to rozgrywana misja. Panuje powszechne przekonanie, że Legion Przeklętych przybywa zawsze, kiedy jest najbardziej potrzebny. W grze oznacza to, że możesz powtórzyć rzut na znoszenie wykonywany podczas Desantu.

„Nigdy wcześniej ani później nie widziałem takiego stylu walki, jak wtedy, kiedy ci niezwykle wojownicy spadli na Orków. Wykorzystując sytuację, przegrupowałem moją kompanię i raz jeszcze powiodłem ją do ataku. Nie mieliśmy jednak wiele pracy, bo zielonoskórzy stracili ochotę do walki. Wkrótce ponownie zabezpieczyliśmy wielki bastion, tym razem bez strat. Po mrocznym bractwie nie było śladu”.

Varro Tigurius
Wielki Kronikarz Ultramarines



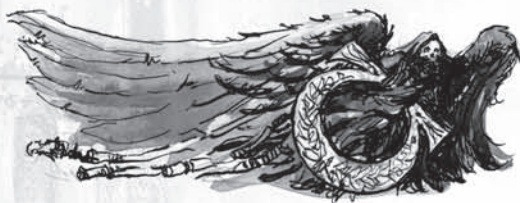
OSTATNIA MISJA IDAEUSA

W roku 999.M41 na planecie Thracia wykryto skarżenie Chaosem. Siły imperialne wyruszyły niezwłocznie, by stawić czoła zagrożeniu. Na miejscu okazało się, że połowa garnizonu została zdeprawowana przez Mroczne Moce. Co gorsza, raporty donosiły o obecności Kosmicznych Marines Chaosu z Legionu Władców Nocy.

Siły lojalistów rozpedzały słabo uzbrojonych zdrajców, aż oddziały Gwardii Imperialnej zajęły pozycje wyjściowe do zmasowanej ofensywy na miasto stołeczne Mercia. Ale zanim można było przystąpić do szturmowania, należało zniszczyć sześć mostów na prawej flance zgrupowania Imperium, którymi wrogowie mogli nagle zaatakować. Atmosferyczne burze elektryczne nie pozwalały na przeprowadzenie bombardowania orbitalnego, ale raporty donosiły, że mosty bronione były przez nie liczne jednostki rebeliantów i siły naziemne nie powinny mieć problemów z ich przejęciem. Do ataku wysłano Ultramarines w promach szturmowych „Thunderhawk”. Ich zadaniem było zająć budowle i zniszczyć je ładunkami termicznymi.

Most dwa-cztery – gigantyczna budowla z kamiennych płyt i adamantynowych dźwigarów, o szerokości pozwalającej na przejazd superciężkiego czołgu „Baneblade”, był kluczowy dla całej operacji i jego zniszczenie powierzono 4. Kompanii Ultramarines. Po krótkiej wymianie ognia, garnizon rebeliantów przestał istnieć i obie strony mostu należały do sił imperialnych. Zbrojmistrzowie przystąpili do zakładania ładunków wybuchowych, a reszta Kompanii Idacusa zabezpieczała wschodnie podejście, wypatrując sił Chaosu, które mogłyby nadejść ze wschodnich równin spowitych mgłą.

Kilka minut później na pozycje Kosmicznych Marines spadły pierwsze pociski. Przy dźwiękach wybuchów, z mgły wyłoniły się potężne siły Chaosu. Władcy Nocy odkryli cel misji Ultramarines i przypuścili zmasowany atak na ich pozycje. Idacus wiedział jednak, że wycofanie się, nawet w obliczu przeważającego liczebnie przeciwnika, oznaczało narażenie prawej flanki głównych sił imperialnych na atak Chaosu.



Pod przywództwem opanowanego Idacusa, 4. Kompania stanęła gotowa do walki, aby dać czas Zbrojmistrzom na wykonanie ich zadania. Kiedy ładunki zostały podłożone, Idacus rozpoczął wycofywanie swoich ludzi i wezwał promy szturmowe „Thunderhawk”, przygotowując się do detonacji ładunków. Ultramarines wycofywali się w sposób zdyscyplinowany, ale Zbrojmistrzowie niosący detonatory zostali unicestwieni bezpośrednim trafieniem wrogiej artylerii. Niedługo chwilę później sytuacja stała się jeszcze bardziej dramatyczna, ponieważ „Thunderhawk” pojawiające się tuż za pozycjami Ultramarines zostały zestrzelone przez ukryte czołgi przeciwnicze typu „Hydra”.

W obliczu niewykonanej misji i niemożności wycofania się, Ultramarines okupujący bunkry i gniazda dział na zachodnim końcu mostu przystąpili do dramatycznej obrony. Idacus wysłał ostrzeżenie do dowództwa sił imperialnych i wezwał kolejne promy szturmowe. Słudzy Chaosu atakowali przez resztę nocy, ale każda ich fala była odpierana przez deszcz pocisków z bolterów. Nad ranem, chwilowa przerwa w walkach dała Idacusowi szansę na wysłanie sił wypadowych, które miały podjąć próbę ręcznej detonacji ładunków. Wypad zakończył się jednak niepowodzeniem, a biorący w nim udział nie powrócili.



Kiedy wstało słońce, na moście pojawiły się transportery „Rhino” w barwach Władców Nocy. Gniew zagościł w sercach obrońców, ponieważ do ich pancerzy przybici byli okaleczeni Ultramarines, pojmieni nad ranem. Ogarnięty szałem Idacus przeprowadził dramatyczny kontratak. Niektórzy powiadają, że gniew Kapitana był tak duży, iż gołymi rękoma rozrywał przeciwników. Można tym opowieściom wierzyć lub nie, ale według oficjalnych raportów atak Władców Nocy został odparty szybciej, niż ktokolwiek mógł się tego spodziewać. Kosmiczni Marines Chaosu, przytłoczeni bohaterским szałem Ultramarines, musieli się wycofać, zostawiając za sobą ciała Adeptus Astartes, które tak bezlitośnie okaleczyli. I choć atak został odparty, nie uległo wątpliwości, że po nim nastąpią kolejne. Przy życiu pozostała mniej niż jedna piąta Ultramarines, którzy przystąpili do operacji i Idacus wiedział, że kolejny szturm zakończy się ich porażką. Wbrew błaganiom swoich Sierżantów zdecydował więc, że samotnie podejmie samobójczą próbę wysadzenia mostu.

Biegnąc w ogniu świszczących kul, Idacus dotarł do pierwszych ładunków termicznych w tym samym momencie, kiedy prom szturmowy „Thunderhawk” wylądował na tyłach zachodniej części mostu, z dala od przeciwniczych jednostek wroga. Używając komunikatora, Idacus rozkazał pozostałym przy życiu Ultramarines wycofać się pod dowództwem Sierżanta Uriela Ventrisa. Bracia zakonni, wspierani ogniem z dział „Thunderhawk”, przystąpili do wykonania rozkazu. Idacus czekał do ostatniej chwili, zanim odpalił pierwszy ładunek. Reakcja łańcuchowa detonowała kolejne ładunki, zabijając Idacusa, ale przede wszystkim niszcząc most i wielu Władców Nocy, którzy próbowali powstrzymać Kapitana.

Chociaż cena była ogromna, atak na most dwa-cztery został powstrzymany. Armia imperialna, z bezpieczną prawą flanką, wkroczyła do Mercii i w ciągu kilku dni zmiażdżyła wszelkie opór. Nie upłynęły dwa miesiące, a planeta powróciła pod kontrolę Imperium.

EKWIPUNEK BOJOWY

W tym rozdziale Kodeksu znajduje się zestawienie ekwipunku i broni używanych przez Kosmicznych Marines, opatrzone zasadami pozwalającymi na używanie ich w grze.

W tym miejscu zebrano broń i ekwipunek, które mogą być używane przez więcej niż jeden typ modeli lub jednostek. Wyposażenie charakterystyczne dla wybranych modeli czy jednostek (wliczając w to bohaterów specjalnych) zostało umieszczone w odpowiednich opisach, w rozdziale „Siły zbrojne Kosmicznych Marines”.

Na przykład, bolter jest powszechnie dostępny i wyposażonych w niego jest wiele modeli, stąd jego opis znajduje się w tym rozdziale. Wyrzutnię rakiet „Cyclone” mogą natomiast posiadać tylko Terminatorzy. W tym rozdziale znajdziesz jedynie informacje o stronie, odsyłającą do zasad tej broni umieszczonych w opisie Terminatorów.

BRONĀ

Artefaktyczne ostrze

Artefaktyczne ostrza to dwuręczne miecze lub topory, otoczone polem energetycznym mogącym rozrywać pancerze. Większość wywodzi się z mrocznych czasów Herezji Horusa, ale część została także stworzona w późniejszych czasach, w celu upamiętnienia innych ważnych wydarzeń. Prawo władania taką bronią mają tylko ci Kosmiczni Marines, którzy mogą się pochwalić długą i nienaganną służbą.

Artefaktyczne ostrze traktowane jest jako broń energetyczna, zwiększająca Siłę właściciela do 6. Z powodu rozmiaru i wagi tego oręża, model nim władający nie otrzymuje dodatkowego ataku za dodatkową broń do walki wręcz.

Bolter

Bolter to broń strzelająca małymi rakietami lub pociskami większymi niż standardowa kula. Każdy samobieżny pocisk wybucha tuż po wbiciu się w cel i rozrywa go od wewnątrz.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	4	5	Szybkostrzelnia

Bolter szturmowy

Bolter szturmowy zbudowany jest z dwóch połączonych ze sobą bolterów. Przy jego pomocy można kłaść miazdzący ogień, będąc w ruchu i szybko przemieszczając się w kierunku przeciwnika.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	4	5	Szturmowa 2

Bomby termiczne

Bomby termiczne to 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 cyfrowe

Bronie cyfrowe to ukryte lasery doczepione do palców, biologicznych implantów lub rękawic. Nie mają tyle mocy, aby

używać ich na odległość, ale znajdują zastosowanie w walce wręcz, gdzie pozwalają zdobyć przewagę, kiedy przeciwnik odsłonił swoje słabości.

Model wyposażony w broń cyfrową w każdej fazie Walki Wręcz może powtórzyć jeden nieudany rzut na zranienie.

Bronie podczepiane

Najbardziej uzdolnieni rzemieślnicy Zakonu tak zmodyfikowali boltery, żeby można do nich było podczepić inną broń, jak na przykład karabin termiczny, karabin plazmowy czy miotacz ognia. Ta dodatkowa broń posiada ograniczony zapas „paliwa”, pozwalający na pojedynczy strzał ostatniej szansy lub 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 drugiej broni (zgodnie z opisem z tego rozdziału). Z boltera można wypalić w każdej turze, natomiast z drugiej broni jedynie raz na bitwę (podczepiany karabin plazmowy może strzelić jako broń Szybkostrzelnia). W jednej turze nie można użyć obu broni.

Broń energetyczna

Broń energetyczna (zazwyczaj miecz lub topór, ale także glewia, halabarda czy maczuga) otoczona jest silnym polem energetycznym, zdolnym przeciąć każdy rodzaj materiału. Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Faza Walki Wręcz”.

Broń psioniczna

Patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40.000.

Ciężki bolter

To olbrzymia wersja boltera, która z dużą częstotliwością strzela nabojami wielkości pięści.

Zasięg	Siła	PP	Typ
36"	5	4	Ciężka 3

Ciężki miotacz ognia

Ciężki miotacz ognia jest doskonałą bronią do oczyszczania fortyfikacji i zwalczania na krótkim dystansie dużych skupisk przeciwnika.

Zasięg	Siła	PP	Typ
Wzornik	5	4	Szturmowa 1

Crozius Arcanum

Patrz opis Kapelana na stronie 58.

Działo szturmowe

Szybko obracające się lufy działka szturmowego uwalniają deszcz pocisków, z których każdy może rozedrzeć człowieka na pół. Ta duża siła ognia powoduje, że można go z powodzeniem używać przeciwko piechocie, a nawet dobrze opancerzonym pojazdom.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	6	4	Ciężka 4, Rozrywająca

Działo laserowe

Niewiele jest lepszych broni do zwalczania czołgów. Wewnątrz działka znajduje się komora lasera, z której uwalniany jest strumień wybuchowej energii. Działa laserowe używane przez Kosmicznych Marines występują w różnych wersjach, od tych, z których może korzystać piechota, np. Drużyny Ciężkiego Wsparcia, po Boski Młot, czyli typ montowany w transporterach szturmowych „Land Raider”.

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	9	2	Ciężka 1

Działo plazmowe

Działo plazmowe strzela kulami plazmy, wybuchającymi w kontakcie z celem i generującymi ciepło porównywalne z tym emitowanym przez małe słońce. Działo plazmowe jest podatne na przegrzania i może być tak samo zabójcze dla użytkownika, jak dla celu.

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



Działo termiczne

Większa i jeszcze bardziej niszczycielska wersja karabinu termicznego, doskonała do niszczenia bunkrów i czołgów.

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

Granatnik „Astartes”

Patrz opis Szwadronów Motocykli Zwiadu na stronie 67.

Granaty odłamkowe

Granaty odłamkowe to ładunki wybuchowe rzucające w przeciwnika tuż przed szarżą. Deszcz szrapneli z wybuchających granatów odłamkowych na moment zmusza przeciwnika,

by lepiej się ukrył, co daje atakującemu czas na bezpieczne dotarcie do jego pozycji.

Granaty odłamkowe to granaty szturmowe, opisane w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

Granaty przeciwpancerne

Granaty przeciwpancerne to ładunki wybuchowe mogące rozrywać pancerze wrogich pojazdów. Nie mają takiej siły jak bomby termiczne czy inne specjalne materiały wybuchowe, są za to małe i wygodne do przenoszenia.

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

Karabin plazmowy

Nie tak duży jak działko plazmowe, strzela mniejszymi porcjami energii plazmowej.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	7	2	Szybkostrelna Przegrzanie!

Karabin snajperski

Patrz opis Zwiadowców na stronie 66.

Karabin termiczny

Karabin termiczny to przeciwpancerna broń o przerażających możliwościach, używana przez Kosmicznych Marines między innymi w czasie szturmów na silnie umocnione pozycje przeciwnika i bunkry. Najsukuteczniejszy na krótkich dystansach, karabin termiczny potrafi zamienić kamień, metal czy ciało w stopioną szlakę lub pył.

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

Konwerter materii

Patrz opis Mistrza Kuźni na stronie 70.

Kunsztowna broń

Kunsztowne bronie to produkt lat starannej pracy najlepszych rzemieślników Zakonu. Broń stworzona z takim poświęceniem i oddaniem pod każdym względem przewyższa standardowe wersje.

Używana, kunsztowna broń pozwala właścicielowi powtórzyć raz na turę jeden nieudany rzut na trafienie.

Miecz łańcuchowy lub szturmowe ostrze

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

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

Miotacz ognia

Miotacz ognia rozpryskuje chmurę łatwopalnych, płynnych chemikaliów, które zapalają się w kontakcie z powietrzem. Dzięki niemu można 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. Młoty energetyczne używane są najczęściej z tarczami energetycznymi, co zapewnia doskonałą ochronę i zabójcze możliwości ofensywne. Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Faza Walki Wręcz”.



Piłorękawica

Patrz opis Terminatorów na stronie 64.

Pistolet boltowy

Pistolety boltowe to mniejsza wersja bolterów. Dzięki małemu rozmiarowi świetnie sprawdzają się jako broń osobista 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. Siła rażenia tej broni jest ogromna, ale jej zasięg i częstotliwość oddawania strzałów stanowią pewne ograniczenie.

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

Pomocniczy granatnik

Pomocniczy granatnik to cylindryczne urządzenie, które miota wcześniej załadowane granaty. Zazwyczaj doczepia się je do innej broni, np. boltera, broni podczepianej, a nawet rękawicy energetycznej, ale w zamierzonych czasach przytwierdzano je także do ramienia czy nadgarstka. Jest to urządzenie bardzo rzadkie i najczęściej używane przez personel dowodzący i weteranów.

Pomocniczy granatnik może strzelać w tej samej rundzie, co inna broń. Przy każdym strzale z pomocniczego granatnika należy zdecydować, którego rodzaju pocisków się używa.

Przeciwpancerne

Zasięg	Siła	PP	Typ
12"	6	4	Szturmowa 1

Odlamkowe

Zasięg	Siła	PP	Typ
12"	3	6	Szturmowa 1, Obszarowa

Rękawica energetyczna

Rękawica energetyczna to pancerna rękawica otoczona niszczytelskim polem energetycznym. Używa się jej do zadawania potężnych ciosów, które mogą przebić nawet najgrubsze z pancerzy.

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

Strzelba

Patrz opis Zwiadowców na stronie 66.

Szpony energetyczne

Szpony energetyczne to pancerne rękawice wyposażone w długie i ostre szpony otoczone skwierczącym polem energetycznym. Używane najczęściej w parze, szpony energetyczne z przerażającą skutecznością przebijają się przez pancerz, ciało i kość.

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

Wyrzutnia rakiet

Wyrzutnia rakiet to standardowa ciężka broń Drużyn Taktycznych Kosmicznych Marines, która może wystrzeliwać pociski przeciwpancerne lub odlamkowe. Rakiety odlamkowe mają siał zniszczenie wśród lekko opancerzonej piechoty,



natomiast zadaniem rakiet przeciwpancernych jest zwalczanie celów silnie opancerzonych.

Przy każdym strzale z wyrzutni właściciel musi zdecydować, którego 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 na stronie 64.

POZOSTAŁY EKWIPUNEK

Chorągiew Kompanii

Patrz opis Drużyny Dowodzenia na stronie 55.

Kaptur psioniczny

Patrz opis Kronikarza na stronie 56.

Miny kasetowe

Patrz opis Szwadronów Motocykli Zwiadu na stronie 67.

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 wyposażony jest w sprzężony bolter.

Naboje „Hellfire”

Są to zmodyfikowane pociski do boltera, zaprojektowane do zwalczania tyranidzkich biomonstrów. Standardowy ładunek wybuchowy zastąpiony został komorą z biokwasem, który wżera się w ciało. Jeżeli model posiada naboje „Hellfire”, to cechy boltera (także boltera zamontowanego na motocyklu Kosmicznych Marines) należy zastąpić następującymi:

Zasięg	Siła	PP	Typ
24"	X	5	Szybkostrzelna, Zatruta (2+)

Nabojów „Hellfire” można używać jedynie w bolterach.



Narthecium

Patrz opis Drużyny Dowodzenia na stronie 55.

Plecak raketowy

Wyposażeni w plecaki raketowe żołnierze mogą wykonywać bardzo długie skoki, a nawet latać na krótkich dystansach.

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 zgod-

nie z zasadą Desant (patrz rozdział „Zasady specjalne misji” w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000).

Płaszcz Maskujący

Zwiadowcy Kosmicznych Marines noszą często płaszcze maskujące – luźne odzienia wykonane z materiału pochłaniającego światło, które pozwalają wtopić się w otoczenie. Dzięki temu Zwiadowcy są niemal niewidzialni z dużych odległości i trudniej ich trafić, kiedy znajdują się za osłoną.

Model ubrany w płaszcz maskujący posiada zasadę specjalną Maskowanie.

Pociski „Hellfire”

Patrz opis Zwiadowców na stronie 66.

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 6+.

Radiolatarnia lokalizacyjna

Patrz opis Szwadronów Motocykli Zwiadu na stronie 67.

Rosarius

Patrz opis Kapelana na stronie 58.

Serworamię

Patrz opis Zbrojmistrza na stronie 71.

Serwoprąż

Patrz opis Zbrojmistrza na stronie 71.

Signum

Signum to specjalne urządzenie komunikacyjne dające dostęp do niezliczonych informacji namierniczych i pozwalające na bardziej celne koncentrowanie ognia. Model może użyć Signum zamiast strzelania. Jeżeli tak się stanie, jeden model w jego oddziale, do końca bieżącej fazy Strzelania będzie posiadał Zdolności Strzeleckie równe 5. Zadeklaruj użycie Signum, zanim wykonasz jakiegokolwiek rzuty na trafienie.

Tarcza energetyczna

Jest to solidna, metalowa tarcza z wbudowanym generatorem pola siłowego, od którego odbijają się niemal wszystkie ataki, nawet trafienia z dział laserowych i broni energetycznych.

Model wyposażony w tarczę energetyczną posiada Specjalną Ochronę 3+. Model wyposażony w tarczę energetyczną nie

otrzymuje nigdy dodatkowego Ataku za posiadanie dwóch broni do walki wręcz.

Transponder teleportacyjny

Urządzenia te emitują potężny sygnał, który namierzany jest przez systemy teleportacyjne krążowników liniowych Kosmicznych Marines. 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 znoszenie. Urządzenie to działa tylko

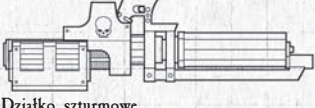
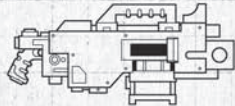
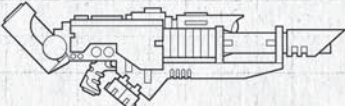
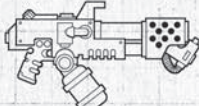
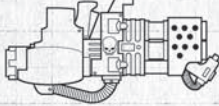
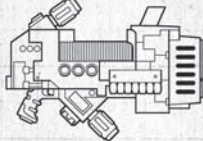
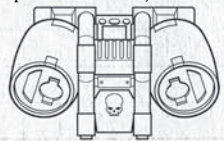
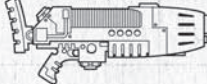
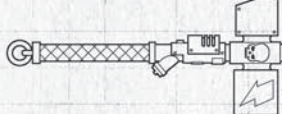
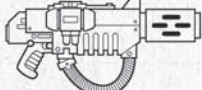
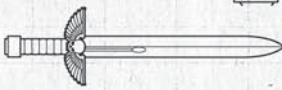
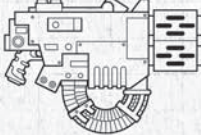
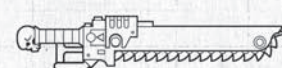
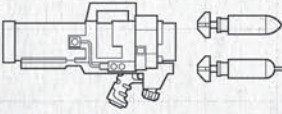
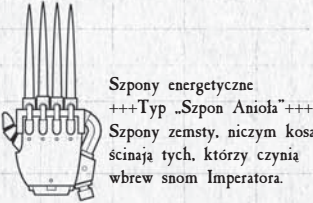
w przypadku jednostek teleportujących się. Nie dotyczy tych, które wkraczają na pole bitwy przy pomocy plecaków rakietowych, Kapsułów Desantowych, czy innych środków transportu. Ponadto transponder na początku tury, w której ma być użyty, musi się znajdować na polu bitwy.

Wielka Chorągiew Zakonu

Patrz opis Gwardii Honorowej na stronie 53.

Żelazna Aureola

Patrz opis Wielkiego Mistrza Zakonu na stronie 52.

 Bolter +++Wzór Godwyn+++ Siła ognia, siła ognia ponad wszystko.	 Działo szturmowe +++Astartes MK II: wzór Absinia+++ Wysoko pojemnościowy, szybko wymieniający zasobnik amunicyjny.	 Pistolet boltowy +++Model standardowy+++	 Pistolet plazmowy +++Wzór z pojedynczym rdzeniem+++
„Nie porzucaj swej broni. Wszak to zwiastun gniewu i wierny towarzysz na drodze nieustającej wojny”.			
 Podczepiany karabin plazmowy MK III +++Wzór Aloysha+++	 Ciężki bolter +++Astartes MK IVa+++ Ciężki bolter wypiewkuje ku chwale Imperatora głosem, który nigdy nie pozna, co to zmechanie.	 Działo laserowe +++MK VII: Alternatywny system celowniczy+++ Także czyste i gniewne, jako sama sprawiedliwość.	 Bolter +++Astartes MK IIIsx+++ Wojownik może się poszczycić takimi umiejętnościami, na jakie pozwala mu uzbrojenie.
 Miotacz ognia Miotacz ognia to coś więcej niż tylko broń. To wybawienie zdeprawowanych i oczyszczenie skażonych.	 Ciężki miotacz ognia +++MK III: Zbiornik z 12 porcjami promethium+++ Płomienie rozgrzeszenia oczyszczą wszystkich. Dzielu Imperatora zostanie ukończony.	 Działo plazmowe +++MK XIII+++ Przeciwko grupom ciężkiej piechoty i lekkim pojazdom używajcie dział plazmowych.	 Plecak rakietowy +++Model Astartes I2+++ Ulepszone właściwości nośne.
 Karabin plazmowy +++MK XII typ „Ognista Furia”+++ Najszlachetniejsze czyny związane są z największym ryzykiem.	 Tarcza energetyczna +++Model dla Terminatorów+++ Generator MKII.	 Bolter szturmowy Siły ognia nigdy za wiele.	
	 Puklerz energetyczny +++Model limitowany+++ Wzór „Wybawienie”.	 Młot energetyczny +++Wzór Stormlord+++ Siły dodaje mu pewność. Cel wskazuje mu sprawiedliwość.	
 +++Wzór szturmowy „Vulkan”+++ Furia karabinu termicznego jest postąpcem naszego słusznego gniewu.		 Miecz energetyczny Pancerz nie chroni przed uderzeniami błogosławionych narzędzi sprawiedliwych.	
	 Działo termiczne +++Wzór „Maxima”+++ Przemawia rykiem dziesięciu milionów głosów, poszukując sprawiedliwości w okrutnym wszechświecie.	 Miecz łańcuchowy +++MK XI „Piekielne Kły”+++ Posmakuj strachu przeciwnika, kiedy kona	
 Wyrzutnia rakiet +++Wzór „Głośnie Uderzenie”+++ Nie pozwól, by przeciwnik zastał cie niegotowego do bitwy.		 Szpony energetyczne +++Typ „Szpon Anioła”+++ Szpony zemsty, niczym kosa ścinają tych, którzy czynią wbrew snom Imperatora.	 Rękawica energetyczna +++MKIIa „Oprawca”+++ Rękawica energetyczna uderza w przeciwników z furją tysiąca mężów.

PANCERZE

Kunsztowny pancerz

Choć te dwa typy pancerzy są na pierwszy rzut oka do siebie bardzo podobne, kunsztowny pancerz przewyższa pancerz szturmowy, tak jak ten przewyższa pancerz używany przez Zwiadowców Kosmicznych Marines i elitarne formacje Gwardii Imperialnej. Zrećnie wkomponowane systemy kontroli uszkodzeń i utwardzone materiały powodują, że większość egzemplarzy kunsztownych pancerzy oferuje ochronę porównywalną z tą pochodzącą od pancerzy taktycznych „Drednot”.

Kunsztowny pancerz jest niezwykle cenną relikwią, często służącą na przestrzeni wieków wielu zakonnym bohaterom. W tym czasie wiele jego elementów zostało naprawionych lub wymienionych, a heraldyka zmieniana była na potrzeby nowych właścicieli. Nadal jest to jednak tak samo czczony egzemplarz.

Z powodu niewielkiej ich liczby, użytkowanie kunsztownego pancerza jest zaszczytem, którego dostąpić mogą jedynie najpotężniejsi wojownicy Zakonu – zazwyczaj Wielki Mistrz, Kapitanowie czy członkowie Gwardii Honorowej. Ale pewną formę kunsztownego pancerza noszą także Zbrojmistrzowie. Są to egzemplarze nie mniej stare i cenne, ale powstałe na skutek modyfikacji pancerzy szturmowych, udoskonalanych na przestrzeni wieków przez kolejnych Zbrojmistrzów. Takie pancerze zawierają ogromną liczbę mechanicznych interfejsów i wbudowanych serwonarzędzi, wspierających Zbrojmistrza w jego obowiązkach.

Model w kunsztownym pancerzu posiada Ochronę od Pancerza 2+.

Pancerz szturmowy

Pancerz szturmowy to standardowa ochrona Kosmicznych Marines, budząca zarazem słuszny lęk w sercach przeciwników Ludzkości. 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. Model w pancerzu szturmowym posiada Ochronę od Pancerza 3+.

Pancerz Terminatora

Pancerz Terminatora, znany także jako taktyczny pancerz „Drednot”, zapewnia najlepszą ochronę osobistą, w jaką może być wyposażony Kosmiczny Marine. Został zaprojektowany do walk w zwarciu 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 niezwykle uzbrojeniem o mocy broni energetycznych czy nawet broni 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 w pancerzach Terminatorów posiadają zasadę specjalną Nieustępliwy.

Z drugiej strony, ciężar pancerza powoduje, że Terminatorzy nie mogą ścigać lżej opancerzonych przeciwników. Terminatorzy nie mogą wykonywać Szarzy Wtórnej.

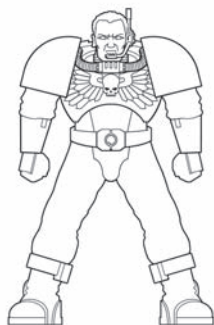
Model w pancerzu Terminatora posiada Ochronę od Pancerza 2+ i Specjalną Ochronę 5+.

Każdy model w pancerzu Terminatora może się teleportować na pole bitwy. Oznacza to, że zawsze może rozpocząć bitwę w Rezerwach i pojawić się zgodnie z zasadami Desantu, nawet, jeśli nie pozwala na to rozgrywana misja.

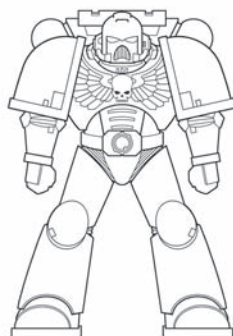
Pod względem transportu w pojazdach, jeden Terminator traktowany jest jako dwa modele i nie może wsiadać do transporterów „Rhino” ani „Razorback”.

Pancerz zwiadowczy

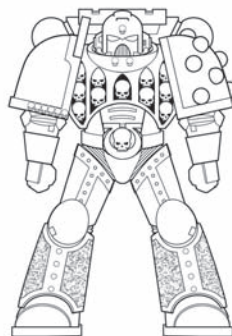
Pancerze zwiadowcze wykonane są z grubych płyt karapaksu, potrafiących zatrzymywać pociski. Bardziej poręczny i mniej hałaśliwy niż pancerz szturmowy, pancerz zwiadowczy doskonale nadaje się do wykonywania zadań zwiadowczych. Model w pancerzu zwiadowczym posiada Ochronę od Pancerza 4+.



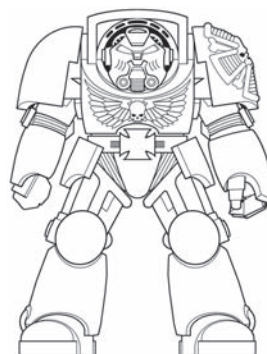
Pancerz zwiadowczy



Pancerz szturmowy



Kunsztowny pancerz



Pancerz Terminatora

DODATKOWE WYPOSAŻENIE POJAZDÓW

Bateria bolterów

Patrz opis transportera szturmowego „Land Raider Crusader” na stronie 82.

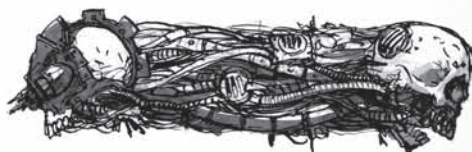
Bolter szturmowy

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 bolter szturmowy. Szczegóły znajdują się w opisie boltera szturmowego.

Dodatkowy pancerz

Niektóre załogi Kosmicznych Marines 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 automatyczne

Działo automatyczne strzelają wielkokalibrowymi pociskami lecącymi z dużą prędkością. Montuje się je w wieżyczkach czołgów „Predator Destructor”, a czasem, jako broń sprzężoną, w ramionach Drednotów.

Zasięg	Siła	PP	Typ
48"	7	4	Ciężka 2

Działo „Demolisher”

Patrz opis działu szturmowego „Vindicator” na stronie 80.

Działo „Flamestorm”

Patrz opis transportera szturmowego „Land Raider Redeemer” na stronie 83.

Lemiesz

Lemiesze to pługi, tarany, ostrza, czy zgarniarki, używane do usuwania przeszkód z drogi pojazdu. Pojazdy wyposażone w lemiesz mogą powtórzyć nieudany rzut na Trudny Teren.

Młot sejsmiczny

Patrz opis Drednota na stronie 65.

Radiolatarnia zakłócająca

Patrz opis Ścigacza „Storm” na stronie 75.

Rakieta przeciwpancerna

Jest to stosunkowo powszechne ulepszenie imperialnych pojazdów. Przyjmuje formę systemu uzbrojenia jednorazowego użytku, dającego pojazdowi takim jak „Rhino” oreż w walce z pancernymi pojazdami przeciwnika.

Rakieta przeciwpancerna traktowana jest jak pocisk przeciwpancerny z nieograniczonym zasięgiem, ale może być użyta tylko raz na bitwę. Wyrzeliwana jest ze Zdolnościami Strzeleckimi 4. Traktuje się ją jako dodatkową broń.

System rakietowy „Whirlwind”

Patrz opis samobieżnej wyrzutni rakietowej „Whirlwind” na stronie 79.

Szperacz

Szperacze montowane są na pojazdach Kosmicznych Marines, 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 obie-raniu 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 „Cerberus”

Patrz opis Ścigacza „Storm” na stronie 75.

Wyrzutnia „Deathwind”

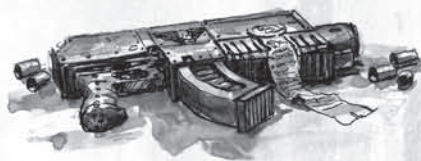
Patrz opis Kapsuły Desantowej na stronie 69.

Wyrzutnia wieloprowadnicowa „Typhoon”

Patrz opis Ścigacza na stronie 74.

Wyrzutnie granatów dymnych

Wyrzutni granatów dymnych używa się do chwilowego ukrycia obiektu za zasłoną dymną, zwłaszcza, gdy porusza się on w terenie otwartym. Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Pojazdy”.



Wyrzutnie granatów odłamkowych

Patrz opis transportera szturmowego „Land Raider Crusader” na stronie 82.

Wyrzutnie granatów szturmowych

Wyrzutnie granatów szturmowych załadowane są różnymi granatami przeciwpiechotnymi, które dezorientują przeciwnika i wypłaszają go zza osłony.

Drednot wyposażony w wyrzutnie granatów szturmowych traktowany jest jakby posiadał granaty szturmowe i granaty obronne.

Tworzenie Zakonu

Zdecydowałeś się kontynuować dzieło Imperatora i bronić Ludzkości, nadszedł więc czas na stworzenie armii Kosmicznych Marines. Zacznijmy od kilku podstawowych informacji.

Kosmiczni Marines są elitarną armią, która nie ma sobie równych w świecie Warhammera 40.000. Wielcy Mistrzowie mają do dyspozycji różne typy piechoty, czołgów i bohaterów – począwszy od nowych w Zakonie Zwiadowców, poprzez wszechstronne Drużyny Taktyczne, aż po budzące grozę maszyny wojenne, takie jak Drednoty, Działa „Thunderfire” czy transportery szturmowe „Land Raider”. Taka różnorodność daje wiele opcji taktycznych. Na początek przyjrzyjmy się jednak kilku podstawowym kwestiom.

PODSTAWY

Podstawowy Schemat Organizacyjny Armii zawiera dwie obowiązkowe Jednostki Podstawowe, które tworzą trzon Twojej armii. Przede wszystkim to właśnie one biorą na siebie ciężar walki, ale mogą także przejmować kluczowe cele – najważniejszy element wielu misji. Kosmiczni Marines mają tu bez wątpienia przewagę, ponieważ ich Jednostki Podstawowe są bardziej wytrzymałe niż większość oddziałów w grze.

Kosmiczni Marines mogą wybierać spośród dwóch Jednostek Podstawowych, ale to, co traci się na braku różnorodności, rekompensowane jest wszechstronnością. Nawet z najbardziej podstawowym wyposażeniem, Drużyny Taktyczne i Drużyny Zwiadu mogą pełnić wiele ról na polu bitwy i z równą skutecznością walczyć w zwarciu czy na odległość. Co więcej, wszyscy wojownicy podstawowo wyposażeni są w granaty przeciwpancerne, co pozwala im niszczyć najciężiej opancerzone pojazdy.

Oba rodzaje drużyn mogą także zostać przystosowane do określonych zadań, co wiąże się z wyposażeniem ich w ciężkie, specjalne bronie, na przykład działa laserowe czy karabiny plazmowe. Jeżeli nie umiesz zdecydować, jak wyekwipować drużyny, sugerujemy wybranie wyrzutni rakiet. To w ich przypadku otrzymujemy do dyspozycji dwa rodzaje amunicji – odłamkową, stosowaną przeciw piechocie, oraz przeciwpancerną do zwalczania czołgów. Jak widać, wyrzutnia rakiet znajduje zastosowanie przeciwko każdemu przeciwnikowi.

POTĘŻNI BOHATEROWIE

Po dobraniu Jednostek Podstawowych przychodzi czas na znalezienie Dowódcy albo i dwóch. W armii Kosmicznych Marines kategoria Dowództwo jest dość bogata i można powiedzieć, że jednostki znajdujące się tam należą do dwóch kategorii: przywódca oraz wsparcie.

Przywódcy to potężni wojownicy, potrafiący siać spustoszenie w szeregach przeciwnika zarówno w zwarciu, jak i z pewnej odległości. Kapitanowie i Wielcy Mistrzowie Zakonu to głównodowodzący armiami Kosmicznych Marines, posiadający ogromne umiejętności walki i dysponujący szerokim wachlarzem najdoskonalszego ekwipunku. Każdemu może towarzyszyć świta – Drużyna Dowodzenia lub Gwardia Honorowa – które jeszcze bardziej podnoszą ich bojową wartość. Kronikarze, Kapelani czy Mistrzowie Kuźni należą natomiast do Dowództwa pełniącego rolę wsparcia. Ich funkcje najczęściej wiążą się z polepszaniem zdolności innych jednostek. Kapelan, na przykład, zwiększa skuteczność oddziału w walce wręcz i podnosi jego morale. Natomiast zadaniem Kronikarza jest rażenie przeciwnika potężnymi mocami psionicznymi oraz osłabianie go.

ROZBUDOWA ZAKONU

Kiedy dobierzesz Dowódców i Jednostki Podstawowe, przyjdzie czas na bardziej specjalistyczne oddziały. Jednostki Szybkiego Reagowania, Elitarne czy Wsparcia wprowadzają do Twojej armii różnorodność związaną z niezwykle zdolnościami czy specjalistycznym wyposażeniem. Według podstawowego Schematu Organizacyjnego Armii ograniczony jesteś do trzech wyborów z każdej z tych kategorii. Ale ograniczenie to należy traktować raczej jako wskazówkę, prowadzącą do stworzenia wyważonej armii. W armii Kosmicznych Marines wszystko jest świetne – niemal każda jednostka może się z powodzeniem mierzyć z innymi jednostkami w grze. Takie wspaniałe walory mają jednak swoją cenę. Do dyspozycji masz ograniczoną liczbę punktów i musisz je wydać „z głową”. Im bardziej skupisz się na „Land Raiderach”, „Predatorach” i „Whirlwindach”, tym mniej punktów będziesz mógł przeznaczyć na zwrotne Szwadrony Motocykli czy Ścigacze.

Na kolejnych stronach przedstawiliśmy trzy przykładowe armie Kosmicznych Marines, każda kosztująca 1500 punktów. Każda z nich charakteryzuje się nieco inną specjalizacją. Ultramarines tworzą najczęściej armie, które możemy określić jako standardowe w odniesieniu do Kosmicznych Marines. Podstawą są więc u nich Taktyczni Marines i w równych proporcjach dobrane Jednostki Elitarne, Szybkiego Reagowania oraz Wsparcia. Taka armia dysponuje niezłą siłą ognia, dobrymi jednostkami walczącymi w zwarciu oraz solidnym wsparciem pancernym – może więc mierzyć się z każdym rodzajem przeciwnika. Przykładowa armia Salamander jest natomiast nastawiona na obronę – posiada dużą liczbę ciężkich broni i dobrze opancerzonych jednostek, takich jak Terminatorzy. Salamandry dysponują zatem potężną siłą ognia, ale cechują się słabą mobilnością. W końcu prezentujemy tu także Białe Szramy, armie, która specjalizuje się w błyskawicznych atakach i sprawnym przejmowaniu strategicznych celów, wspierając się niezłą siłą ognia. Wszystkie te armie są skuteczne na swój sposób. W miarę rozgrywania kolejnych bitew sam odkryjesz, jakie jednostki i taktyka najbardziej Ci odpowiadają.

MALOWANIE ARMII

W niniejszej książce przedstawiamy wiele Zakonów Kosmicznych Marines, a wśród nich Ultramarines, Purpurowe Pięści czy Białe Szramy. Na kolejnych stronach znajdziesz przykłady figurek utrzymanych w barwach ponad trzydziestu różnych Zakonów Kosmicznych Marines, każdy z własną heraldyką, schematem kolorystycznym i oznaczeniami. Jeżeli nie chcesz malować swojej armii na kolory jednego z tych znanych Zakonów, ale wolisz stworzyć swoich własnych bohaterów Imperium, to przykłady w tej książce z pewnością posłużą Ci jako doskonała inspiracja. Kolejne pomysły związane z malowaniem znajdziesz w książkach „How to Paint Citadel Miniatures” oraz „How to Paint Space Marines”.

Bardzo prawdopodobne, że Twoja armia Kosmicznych Marines nigdy nie przestanie rosnąć – istnieje wszak wiele interesujących taktyk czy nieustannie pojawiających się nowych modeli. Dodatkowe figurki dają Ci możliwość rozgrywania większych bitew, które mogą pochłoniąć cały dzień, a nawet weekend. Rzecz jasna, nie musisz za każdym razem wykorzystywać wszystkich swoich figurek – dysponując szeroką gamą jednostek będziesz mógł smakować się już w samym doborze armii do bitwy.



Armia Ultramarines „Zemsta”



Armia Salamander „Magmowa Burza”



Armia Białych Szram „Lodowe Ostrze”

DOWÓDCY KOSMICZNYCH MARINES



Marneus Calgar, Lord Macragge,
Wielki Mistrz Ultramarines.



Marneus Calgar w Pancerzu
Antilochusa.



Cato Sicarius, Kapitan 2.
Kompanii Ultramarines.



Kapitan Ultramarines
ze szponami
energetycznymi.



Gwardia Honorowa
Ultramarines z Wielką
Chorągwią Zakonu.



Gwardia Honorowa Ultramarines z artefaktycznymi ostrzami
i bolterami.



Czempion Zakonu Ultramarines
z mieczem energetycznym.



Kapitan Ultramarines z bronią energetyczną oraz tarczą energetyczną.



Kapitan Ultramarines z bronią energetyczną oraz bolterem szturmowym.



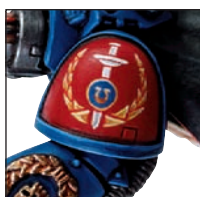
Kapitan Ultramarines z mieczem energetycznym.



Kapitan Ultramarines z młotem energetycznym.



Kapitan Ultramarines z podczepianym karabinem plazmowym oraz rękawicą energetyczną.



Kapitan Ultramarines ze szponami energetycznymi i pistoletem plazmowym.



Kapitan Ultramarines z bolterem szturmowym oraz mieczem łańcuchowym.



Kapitan Kruczej Gwardii z rękawicą energetyczną oraz plecakiem rakietowym.



Pedro Kantor, Wielki Mistrz Purpurowych Pięści.



Lysander, Kapitan Imperialnych Pięści.



Kapitan Purpurowych Pięści.



Kayvaan Shrike, Kapitan Kruczej Gwardii.

BOHATEROWIE KOSMICZNYCH MARINES



Kapelan Ultramarines z plecakiem rakietowym.



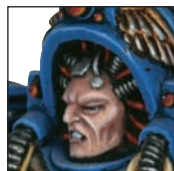
Kapelan Kruczej Gwardii z Crozius Arcanum i pistoletem boltowym.



Kapelan Salamander w pancerzu Terminatora.



Cassius, Kapelan Ultramarines.



Tigurius, Wielki Kronikarz Ultramarines.



Kronikarz Egzorcystów z pistoletem plazmowym.



Kronikarz Salamander.



Zbrojmistrz Ultramarines z serwouprężą.



Serwitor z działem plazmowym.



Serwitor z serworamieniem.



Zbrojmistrz Ultramarines.

DRUŻYNY DOWODZENIA



Weteran Ultramarines
z Chorągwią Kompanii.



Konsyliarz
Ultramarines.



Weteran Ultramarines
z bolterem.



Czempion Kompanii
Ultramarines.



Weteran Ultramarines
z karabinem
plazmowym.



Konsyliarz
Purpurowych
Pięści.



Czempion Kompanii
Salamander.



Konsyliarz Wyjących
Gryfów.



Czempion Kompanii
Mentorów.



Czempion Kompanii
Kruczej Gwardii.



Kapitan Salamander na czele Drużyny Dowodzenia.

TAKTYCZNI KOSMICZNI MARINES



Sierżant Ultramarines
z pistoletem boltowym oraz
mieczem łańcuchowym.



Sierżant Ultramarines
z mieczem łańcuchowym.



Sierżant Ultramarines
z bolterem.



Kosmiczny Marine
z karabinem
termicznym.



Kosmiczny Marine
z miotaczem ognia.



Ultramarines z bolterami – kolory widoczne na krawędziach naramienników
oznaczają różne kompanie.



Sierżant Reliktorów.



Sierżant Kruczej
Gwardii.



Kosmiczny Marine
z Legionu Zagłady.



Kosmiczny Marine
z Mosiężnych Pazurów.



Kosmiczny Marine
z Krwawych Kruków.



Kosmiczny
Marine z Orlich
Wojowników.



Kosmiczny Marine
z Sokolników.



Kosmiczny Marine
z Białych Konsulów.



Kosmiczny Marine
z Najeźdźców.



Kosmiczny Marine
z Legionu Przeklętych.

SZTURMOWI KOSMICZNI MARINES



Sierżant Ultramarines
z pistoletem plazmowym.



Ultramarines z pistoletami boltowymi oraz mieczami
łańcuchowymi.



Sierżant Ultramarines
z młotem energetycznym.



Szturmowy Marine
z Kruczej Gwardii.



Szturmowy Marine
z Egzorcystów.



Szturmowy Marine
z Orłów Zagłady.



Szturmowy Marine
z Salamander.



Szturmowy Marine
z Purpurowych Pięści.

KOSMICZNI MARINES WSPARCIA



Marine Wsparcia
z Ultramarines
z wyrzutnią rakiet.



Marine Wsparcia z Ultramarines
z działem termicznym.



Marine Wsparcia
z Ultramarines z działem
plazmowym.



Marine Wsparcia z Ultramarines
z ciężkim bolterem.



Sierżant Wsparcia
z Ultramarines z Signum.



Marine Wsparcia
z Purpurowych Pięści.



Marine Wsparcia
z Władców Burz.



Marine Wsparcia ze
Srebrnych Czaszek.



Marine Wsparcia
z Salamander.



Marine Wsparcia
z Widm Śmierci.

WETERANI KOSMICZNYCH MARINES



Kosmiczni Marines z Ariergardy Weteranów są mistrzami w krótkozasięgowej walce strzeleckiej.



Marine z Ariergardy Weteranów Ultramarines z podczepianym karabinem termicznym.



Sierżant Ariergardy Weteranów Ultramarines z bolterem szturmowym oraz mieczem energetycznym.



Marine z Awangardy Weteranów Srebrnych Czaszek.



Marines z Awangardy Weteranów Ultramarines.



Marine z Ariergardy Weteranów Ultramarines z bolterem.



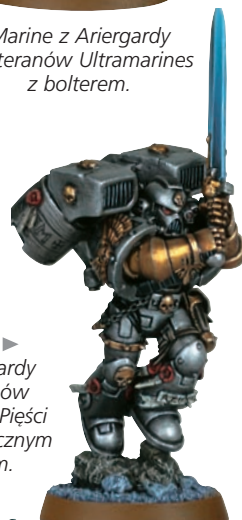
Marines z Awangardy Weteranów wyposażeni w plecaki rakietowe.



Marine z Awangardy Weteranów Czerwonych Templariuszy.



Marine z Awangardy Weteranów Żelaznych Pięści z artefaktycznym ostrzem.



Marine z Ariergardy Weteranów Orlich Wojowników z rękawicą energetyczną.



Marine z Ariergardy Weteranów Żelaznych Dłoni.



Marine z Awangardy Weteranów Białych Szram ze szponami energetycznymi.



Marine z Ariergardy Weteranów Synów Orara.

TERMINATORZY KOSMICZNYCH MARINES



*Terminator Ultramarines
z wyrzutnią rakiet „Cyclone”
oraz piłorękawicą.*



*Terminator Ultramarines
z bolterem szturmowym oraz
piłorękawicą.*



*Terminator Ultramarines
z działkiem szturmowym oraz
rękawicą energetyczną.*



*Sierżant Terminator Ultramarines
z mieczem energetycznym.*



*Terminator Żelaznych
Lordów z młotem
energetycznym oraz tarczą
energetyczną.*

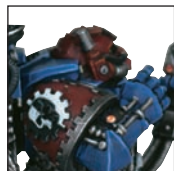


*Terminator Salamander ze
szponami energetycznymi.*

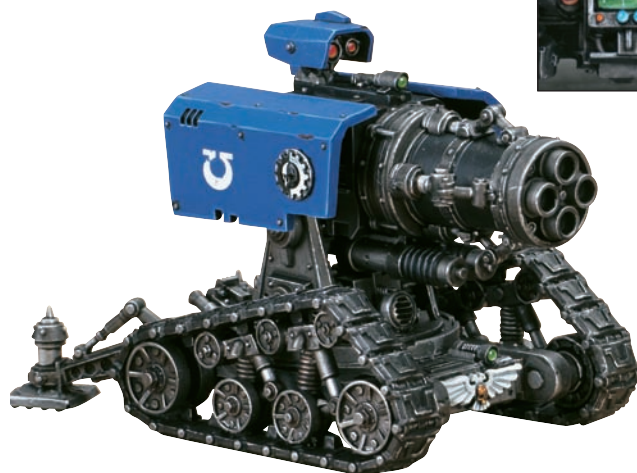


*Terminator Purpurowych Pięści
z ciężkim miotaczem ognia oraz
rękawicą energetyczną.*

DZIAŁO „THUNDERFIRE”



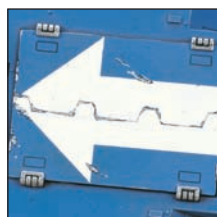
Zbrojmistrz z serwouprężą.



TRANSPORTERY OPANCERZONE



Godło Zakonu.



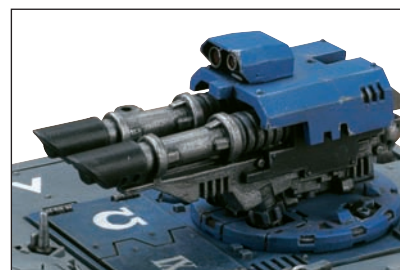
Przydział do Drużyny Taktycznej.



▲ „Rhino” Ultramarines.



▲ „Razorback” Ultramarines.



„Razorback” może być uzbrojony w różną broń, tutaj pokazany ze sprzężonym działem laserowym.



Godło Zakonu.



Uszkodzenia powstałe w bitwach.



▲ „Razorback” Kruczej Gwardii.

SZWADRONY MOTOCYKLI



Motocyklista Ultramarines.



Motocyklista Ultramarines z karabinem termicznym.



Motocyklista Kruczej Gwardii z karabinem termicznym.



Sierżant Białych Szram na motocyklu.



Motocyklista Sokolników.



Sierżant Motocyklista z Czerwonych Templariuszy.



Motocykl Wsparcia Ultramarines z działem termicznym.



Motocykl Wsparcia Ultramarines z ciężkim bolterem.

► *Motocykl Wsparcia Białym Szram z ciężkim bolterem.*



ZWIADOWCY



Sierżant Telion
z Ultramarines.



Zwiadowca
Ultramarines
z bolterem.



Zwiadowca
Ultramarines z ciężkim
bolterem.



Zwiadowca Ultramarines
z wyrzutnią raket.



Zwiadowca
Ultramarines
z karabinem
snajperskim.



Zwiadowca Purpurowych
Pięści.



Zwiadowca Kruczej
Gwardii.



Sierżant Zwiadowców
Zakonu Genezis.



Zwiadowca
Zakonu Aurora.



Zwiadowca Żelaznych
Rycerzy ze strzelbą.



Motocyklista Zwiadu
Ultramarines z bolterem.



Sierżant Motocyklistów
Zwiadu Ultramarines.



Motocyklista Zwiadu Ultramarines
z granatnikiem „Astartes”.



Motocyklista Zwiadu
Wojowników Pogardy.



Motocyklista Zwiadu
Novamarines.



Sierżant Motocyklistów Zwiadu
Mosiężnych Pazurów.

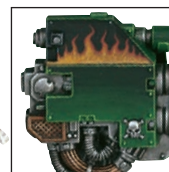
DREDNOTY



Drednot Ultramarines ze sprzężonym działkiem automatycznym oraz wyrzutnią rakiet.



Drednot Salamander ze sprzężonym działkiem laserowym oraz rękawicą energetyczną z ciężkim miotaczem ognia.



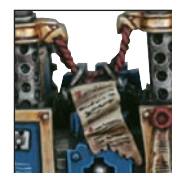
Drednoty Salamander często ozdobione są emblematami przedstawiającymi płomień i ławę – symbolami ich zaginionej Patriarchy, Vulkana.



Drednot Salamander z działkiem termicznym oraz rękawicą energetyczną z ciężkim miotaczem ognia.



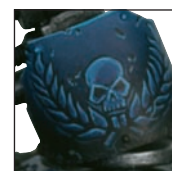
Czcigodny Drednot Ultramarines.



Drednot Kruczej Gwardii z działkiem szturmowym oraz rękawicą energetyczną z bolterem szturmowym.



Drednot Purpurowych Pięści ze sprzężonym działkiem laserowym oraz wyrzutnią rakiet.



ŚCIGACZE



Ścigacz „Tornado” z Ultramarines.



Ścigacz „Tornado” z Kruczej Gwardii.



Ścigacz Salamander z działem termicznym.



Ścigacz Białych Szram.



Ścigacz Ultramarines oraz Ścigacz „Typhoon”.

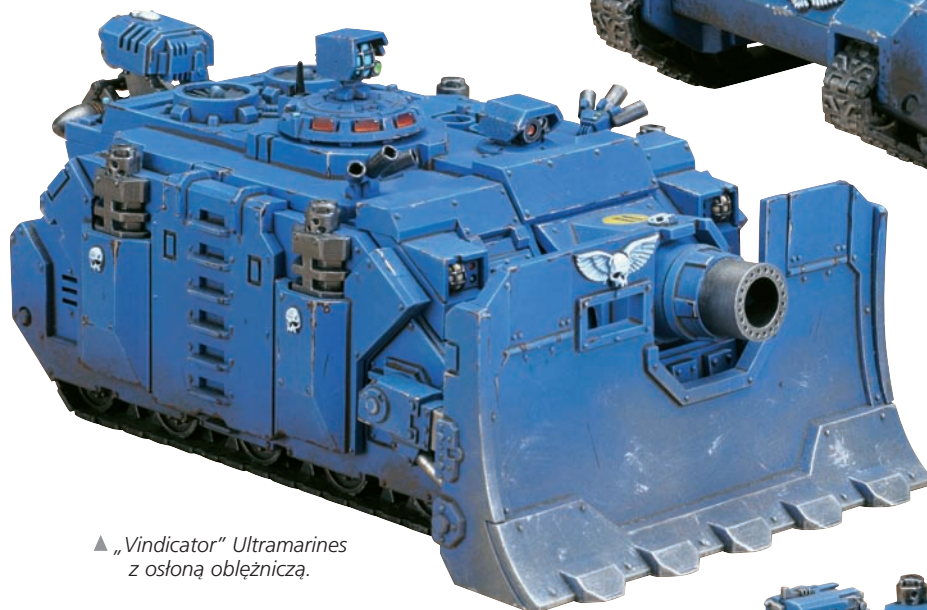
PANCERNE WSPARCIE



◀ „Predator” Ultramarines ze sprzężonym działem laserowym w wieżyczce oraz działami laserowymi w sponsonach.



▶ „Predator” Ultramarines z działkiem automatycznym w wieżyczce oraz ciężkimi bolterami w sponsonach.



▲ „Vindicator” Ultramarines z osłoną obłędniczą.

▼ „Whirlwind” Ultramarines.



Alternatywne pociski „Whirlwinda”.

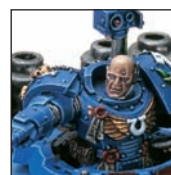
TRANSPORTERY SZTURMOWE „LAND RAIDER”



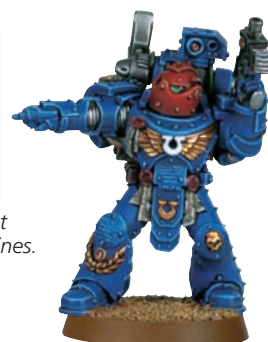
Sprężone działa laserowe „Land Raidera” to potężna broń przeciwpancerna.



„Land Raider Crusader” uzbrojony w sprężone działko szturmowe oraz przeciwpiechotne baterie bolterów.



▲► Brat Sierżant Chronus z Ultramarines.





„Land Raider Redeemer” dzięki działom „Flamestorm” jest bardzo niebezpieczny dla przeciwników przebywających blisko niego.



Osobisty „Land Raider” Marneusa Calgara, przyozdobiony jego heraldyką i freskami przedstawiającymi największe zwycięstwa Wielkiego Mistrza.

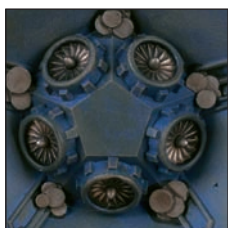




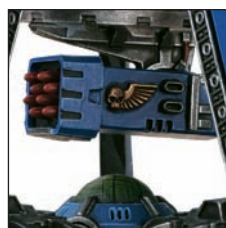
KAPSUŁY DESANTOWE



Potężne silniki ciągu wstecznego zmniejszają prędkość opadania Kapsuły Desantowej.



Kapsuły Desantowe mogą być wyposażone w wyrzutnię rakiet „Deathwind”.



◀ Kapsuła Desantowa Ultramarines z bolterem szturmowym.

▼ Kapsuła Desantowa Białych Szram.



► Kapsuła Desantowa Kruczej Gwardii.



LISTA ARMII KOSMICZNYCH MARINES

Lista armii Kosmicznych Marines pozwala na rozgrywanie misji znajdujących się w podręczniku podstawowym Warhammera 40.000. Znajdziesz tu także podstawowe informacje, dzięki którym będziesz mógł wykorzystać armię Adeptus Astartes w bitwach opartych na własnych scenariuszach, będących, na przykład, częścią kampanii.

Lista armii pozwala na zbudowanie armii opartej na jednostkach należących do kompanii bojowej Kosmicznych Marines i uzupełnionej wsparciem z pozostałych kompanii Zakonu.

Lista armii podzielona jest na pięć kategorii. W każdej z nich znajdują się drużyny, pojazdy lub bohaterowie pogrupowani w zależności od roli, jaką spełniają na polu bitwy. Dodatkowo, każdy model umieszczony w 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.

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 szary prostokąt pozwala na wybranie jednej jednostki z odpowiedniej części listy armii. Ciemne prostokąty to wybory obowiązkowe. Obok umieściliśmy schemat dla Misji Standardowych.

MISJE I PUNKTY

Prezentowane tutaj listy armii zostały opracowane do zastosowania w 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.



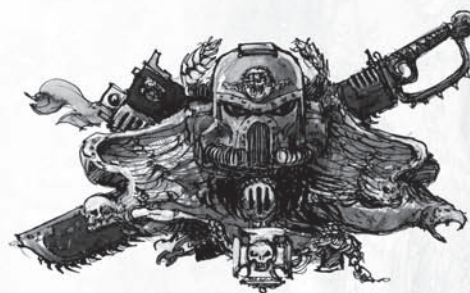
KORZYSTANIE Z LISTY ARMII

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 zaprezentowana cała wyposażona 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!

MISJE STANDARDOWE



OBYWIAZKOWE	OPCJONALNE	OPCJONALNE
1 DOWÓDCA	1 DOWÓDCA	3 J. SZ. REAG.
2 J. PODST.	4 J. PODST.	3 J. WSPARCIA
	3 J. ELITARNE	



ULTRAMARINES I INNE ZAKONY

Lista armii oparta jest na Ultramarines, ale można z niej również korzystać w przypadku innych Zakonów postępujących zgodnie z „Codex Astartes”. Wystarczy używać listy armii zaprezentowanej na kolejnych stronach i pomalować figurki zgodnie z odpowiednim schematem kolorystycznym pokazanym w tej książce (lub wymyślonym przez siebie).

Bohaterowie posiadający imiona pochodzą z różnych Zakonów, ale można ich używać w jednej armii. Można to wytłumaczyć faktem, iż Zakony Adeptus Astartes często łączą się w walce. Modelu i zasad nazwanego bohatera można także użyć jako potężnej postaci z innego Zakonu. Na przykład, Marneus Calgar może zostać użyty jako Wielki Mistrz Imperialnych Pięści lub innego Zakonu, który sam stworzysz. Trzeba tylko wymyślić nowe imię.

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. Więcej informacji związanych z opisem i zasadami oddziałów, pojazdów oraz wyposażenia znajdujących się w liście armii znajdziesz się na stronach 51-95. Przykłady figurek firmy Citadel Miniatures przedstawiające opisywanych tu żołnierzy, pojazdy oraz ekwipunek można znaleźć na stronach 97-103.

Opis każdego elementu listy armii składa się z siedmiu części, opisanych poniżej.

1

DRUŻYNA SZTURMOWA 100 punktów

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierz. Kosmicznych Marines	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Strona 60

2 Skład jednostki:

- 4 Kosmicznych Marines
- 1 Sierżant Kosmicznych Marines

5 Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa

7 Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines..... +18 pkt. na model
- Na każde pięć modeli w drużynie, jednemu Kosmicznemu Marine można wymienić bolter na jedną z następujących broni:
 - miotacz ognia +10 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
- Sierżantowi można wymienić pistolet boltowy i/lub miecz łańcuchowy na:
 - tarczę energetyczną +15 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
 - broń energetyczną lub pojedyncze szpony energetyczne +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną +25 pkt.
 - młot energetyczny +30 pkt.
- Sierżantowi można dokupić:
 - bomby termiczne +5 pkt.
 - puklerz energetyczny +5 pkt.

3 Typ jednostki:

- Piechota latająca

4 Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- miecz łańcuchowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- plecak raketowy

6 Transporter przypisany:

- Drużynie można usunąć plecaki raketowe i wtedy zaliczała się będzie do Piechoty. Bez ponoszenia dodatkowych kosztów, będzie jej można wykupić wtedy Kapsułę Desantową lub „Rhino”. Na ulepszenia pojazdów trzeba wydać punkty według standardowych zasad (koszt punktowy na stronie 135).

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 100 punktów.

2 Skład jednostki. W tym miejscu, jeśli to konieczne, znajduje się informacja o liczbie i rodzaju modeli tworzących trzon oddziału. Na przykład, powyższa Drużyna Szturmowa, kosztująca 100 pkt., składa się z Sierżanta Kosmicznych Marines oraz czterech Kosmicznych Marines. Jeżeli obok liczby modeli w jednostce znajdzie się słowo „Wyjątkowy”, oznaczało to będzie, że w swojej armii będziesz mógł mieć tylko jedną taką jednostkę.

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

5 Zasady specjalne. W tym miejscu wyszczególnione są wszystkie zasady specjalne, jakim podlega jednostka. Ich dokładne opisy znajdziesz w rozdziale „Siły zbrojne Kosmicznych Marines” lub w podstawowym podręcz-

niku 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” Kosmicznych Marines na stronie 47, ale także zasadę Desant, szczegółowo objaśnioną w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

6 Transport. Ta ostatnia część odnosi się do pojazdów transportowych, które można wykupić dla jednostki. Lista takich pojazdów znajduje się na stronie 135. Szczegółowe objaśnienia zasad dotyczących transporterów przypisanych znajdują się w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Pojazdy transportowe”.

7 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 znajduje się określony bohater, niektóre jednostki będą posiadały dodatkowe opcje. Jeżeli w opcjach znajdzie się zapis o możliwości zamiany jednej broni „i/lub” innej, to będziesz mógł wymienić dowolną z nich, żadną lub obie – oczywiście zużywając odpowiednią liczbę punktów.

DOWÓDZTWO

MARNEUS CALGAR, LORD MACRAGGE..... 250 punktów

Strona 84

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

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- miecz energetyczny
- Żelazna Aureola
- Rękawice Ultramaru

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Tytaniczna Potęga
- Bóg Wojny
- Bombardowanie Orbitalne
- Wieczny Wojownik

Opcje:

- Pancerz szturmowy można wymienić na Pancerz Antilochusa +15 pkt.

Wielki Mistrz Ultramarines:

Jeżeli w Twojej armii znajduje się Marneus Calgar, to możesz dobrać trzy drużyny Gwardii Honorowej, a nie jedną, jak ma to miejsce w przypadku Wielkiego Mistrza (patrz strona 131). Tylko jedna drużyna może posiadać Wielką Chorągiew Zakonu. Jednostki te nie są wliczane do Dowództwa.

KAPITAN CATO SICARIUS 200 punktów

Strona 85

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Cato Sicarius	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- Płaszcz Suwerena
- Talassariańskie Burzowe Ostrze
- pistolet plazmowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- Żelazna Aureola

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Przywódca
- Atak z Zaskoczenia!
- Bohaterowie Ukształtowani w Boju

WIELKI KRONIKARZ TIGURIUS 230 punktów

Strona 86

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Varro Tigurius	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- pistolet boltowy
- Kaptur Ognia Piekielnego
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- Kostur Tiguriusa

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Mistrz Psioniki
- Dar Przewidywania

Moce psioniczne:

- Porażenie
- Pole Mocy
- Mściciel
- Moc Starożytnych
- Strefa Niebytu
- Wrota Nieskończoności
- Wir Zagłady
- Przyspieszenie
- Kłątwa Maszyny

KAPELAN CASSIUS 125 punktów

Strona 87

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Ortan Cassius	5	4	4	6	2	4	2	10	3+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- Crozius Arcanum
- Rosarius
- pistolet boltowy
- Infernus
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne

Zasady specjalne:

- Bohater Niezależny
- Taktyka Bojowa
- Honor Zakonu
- Liturgie Wojny
- Nie Czują Bólu

DOWÓDZTWO

WIELKI MISTRZ ZAKONU PEDRO KANTOR 175 punktów

Strona 90

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

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- Strzała Dorna
- rękawica energetyczna
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- Żelazna Aureola

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Bombardowanie Orbitalne
- Inspirująca Obecność
- Taktyka Zakonna

Wielki Mistrz

Purpurowych Pięści:

Jeżeli w Twojej armii znajduje się Pedro Kantor, to możesz dobrać jedną drużynę Gwardii Honorowej (patrz strona 131). Jednostka ta nie jest wliczana do Dowództwa.

KAPITAN DARNATH LYSANDER 200 punktów

Strona 91

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Darnath Lysander	6	5	4	4	4	5	3	10	2+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Bolterowy Dryl
- Wieczny Wojownik
- Taktyka Zakonna
- Wzmocniona Osłona

Ekwipunek bojowy:

- pancerz Terminatora
- Pięść Dorna
- tarcza energetyczna

KAPITAN CIENIA KAYVAAN SHRIKE 195 punktów

Strona 92

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

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota latająca

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- Krucze Szpony
- plecak rakietowy
- Żelazna Aureola

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Patrz, Lecz Nie Bądź Widoczny
- Taktyka Zakonna

OPIEKUN KUŹNI VULKAN HE'STAN 190 punktów

Strona 93

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Vulkan He'stan	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- kunsztowny pancerz
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- Płaszcz Kesara
- Włócznie Vulkana
- bronie cyfrowe
- Rękawica Rzemieślnika

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Taktyka Zakonna

KOR'SARRO KHAN 160 pkt.

Strona 94

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Kor'sarro Khan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota

Zmotoryzowana Ofensywa:

Jeżeli Kor'sarro Khan posiada Księżycowy Drakkan, Szwadrony Motocykli Kosmicznych Marines składające się z przynajmniej pięciu modeli mogą być brane z kategorii Jednostek Podstawowych.

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- Księżycowy Kieł
- Żelazna Aureola

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Mistrz łowów
- Taktyka Zakonna

Opcje:

- Księżycowy Drakkan +45 pkt.

DOWÓDZTWO

WIELKI MISTRZ ZAKONU KOSMICZNYCH MARINES 125 punktów

Strona 52

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wielki Mistrz Zakonu	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Skład jednostki:

- 1 Wielki Mistrz Zakonu

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- miecz łańcuchowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- Żelazna Aureola

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Bombardowanie Orbitalne



Opcje:

- Pistolet boltowy i/lub miecz łańcuchowy można wymienić na:
 - bolterza darmo
 - bolter szturmowy+3 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy+10 pkt.
 - tarczę energetyczną, miecz energetyczny, pojedyncze szpony energetyczne lub pistolet plazmowy+15 pkt.
 - rękawicę energetyczną+25 pkt.
 - artefaktyczne ostrze+30 pkt.
 - młot energetyczny+30 pkt.
- Pancerz szturmowy można wymienić na kunsztowny pancerz+15 pkt.
- Można dokupić bomby termiczne+5 pkt.
- Można dokupić broń cyfrową+10 pkt.
- Można dokupić naboje „Hellfire”+10 pkt.
- Można dokupić pomocniczy granatnik+15 pkt.
- Pancerz szturmowy, pistolet boltowy, miecz łańcuchowy oraz granaty odłamkowe i przeciwpancerne można wymienić na pancerz Terminatora z bolterem szturmowym i mieczem energetycznym+40 pkt.
- Bolter szturmowy pancerza Terminatora można wymienić na:
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy+5 pkt.
 - pojedyncze szpony energetyczne+10 pkt.
 - młot energetyczny+20 pkt.
- Miecz energetyczny pancerza Terminatora można wymienić na:
 - pojedyncze szpony energetyczne+5 pkt.
 - rękawicę energetyczną lub tarczę energetyczną+10 pkt.
 - młot energetyczny lub piłorękawicę+15 pkt.
- Jeżeli nie dokupiono pancerza Terminatora, można dobrać jeden przedmiot z poniższych:
 - plecak rakietowy+25 pkt.
 - motocykl Kosmicznych Marines+35 pkt.

DRUŻYNA GWARDII HONOROWEJ 115 punktów

Strona 53

Na każdego Wielkiego Mistrza Zakonu można dobrać jedną Drużynę Gwardii Honorowej. Jednostka ta nie jest wliczana do Dowództwa.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Czempion Zakonu	5	4	4	4	1	4	3	10	2+
Gwardzista Honorowy	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Skład jednostki:

- 1 Czempion Zakonu
- 2 członków Gwardii Honorowej

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- kunsztowny pancerz
- broń energetyczna
- granaty odłamkowe

i przeciwpancerne

- bolter
- pistolet boltowy

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Honor albo Śmierć (tylko Czempion Zakonu)

Transporter przypisany:

- Można dokupić Kapsułę Desantową, „Rhino” lub „Razorbacka” (koszt punktowy na stronie 135).

Opcje:

- Można dokupić do siedmiu dodatkowych Gwardzistów Honorowych+35 pkt. na model
- Czempionowi Zakonu można wymienić bolter na:
 - szturmowe ostrzeza darmo
- Czempionowi Zakonu można wymienić miecz energetyczny na:
 - młot energetyczny+15 pkt.
- Czempiona Zakonu można wyposażać w:
 - broń cyfrową+10 pkt.
- Dowolny model można wyposażać w:
 - artefaktyczne ostrze+15 pkt. na model
 - pomocniczy granatnik+15 pkt. na model
- Jeden Gwardzista Honorowy może dzierżyć Wielką Chorągiew Zakonu:+25 pkt.

DOWÓDZTWO

KAPITAN KOSMICZNYCH MARINES 100 punktów

Strona 54

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

Skład jednostki:

- 1 Kapitan

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- miecz łańcuchowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- Żelazna Aureola

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny

Zmotoryzowana Ofensywa:

Jeżeli w skład Twojej armii wchodzi Kapitan wyposażony w motocykl Kosmicznych Marines, to Szwadrony Motocykli Kosmicznych Marines składające się z przynajmniej pięciu modeli mogą być brane z kategorii Jednostek Podstawowych.



Opcje:

- Pistolet boltowy i/lub miecz łańcuchowy można wymienić na:
 - bolterza darmo
 - bolter szturmowy+3 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy+10 pkt.
 - tarczę energetyczną, miecz energetyczny, pojedyncze szpony energetyczne lub pistolet plazmowy+15 pkt.
 - rękawicę energetyczną+25 pkt.
 - artefaktyczne ostrze+30 pkt.
 - młot energetyczny+30 pkt.
- Pancerz szturmowy można wymienić na kunsztowny pancerz+15 pkt.
- Można dokupić bomby termiczne+5 pkt.
- Można dokupić broń cyfrową+10 pkt.
- Można dokupić naboje „Hellfire”+10 pkt.
- Można dokupić pomocniczy granatnik+15 pkt.
- Pancerz szturmowy, pistolet boltowy, miecz łańcuchowy oraz granaty odłamkowe i przeciwpancerne można wymienić na pancerz Terminatora z bolterem szturmowym i mieczem energetycznym+40 pkt.
- bolter szturmowy pancerza Terminatora można wymienić na:
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy+5 pkt.
 - pojedyncze szpony energetyczne+10 pkt.
 - młot energetyczny+20 pkt.
- miecz energetyczny pancerza Terminatora można wymienić na:
 - pojedyncze szpony energetyczne+5 pkt.
 - rękawicę energetyczną lub tarczę energetyczną+10 pkt.
 - młot energetyczny lub piłorękawicę+15 pkt.
- Jeżeli nie dokupiono pancerza Terminatora, można dobrać jeden przedmiot z poniższych:
 - plecak rakietowy+25 pkt.
 - motocykl Kosmicznych Marines+35 pkt.

DRUŻYNA DOWODZENIA 115 punktów

Strona 55

Na każdego Kapitana w swojej armii można dobrać jedną Drużynę Dowodzenia (dotyczy to także Kapitana Sicariusza, Kapitana Lysandera, Kapitana Cienia Shrika oraz Kor'sarro Khana). Jednostka ta nie jest wliczana do Dowództwa.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Czempion Kompanii	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Konsyliarz	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Skład jednostki:

- 4 Weteranów
- 1 Konsyliarz

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- miecz łańcuchowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- bolter lub pistolet boltowy
- Konsyliarz posiada także Narthecium

Transporter przypisany:

- Można dokupić Kapsułę Desantową, „Rhino” lub „Razorbacka” (koszt punktowy na stronie 135).

Opcje dla oddziału:

- Jeden Weteran może dzierżyć Chorągiew Kompanii: ...+15 pkt.
- Jeden Weteran może zostać awansowany na Czempiona Kompanii z bronią energetyczną i puklerzem energetycznym: ...+15 pkt.
- Cały oddział może być wyposażony w motocykle Kosmicznych Marines:+90 pkt.

Opcje dla modeli:

- Dowolnym Weteranom można wymienić miecz łańcuchowy i/lub pistolet boltowy na:
 - bolter szturmowy+3 pkt.
 - miotacz ognia+5 pkt.
 - karabin termiczny+10 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy+10 pkt.
 - karabin plazmowy, miecz energetyczny lub pojedyncze szpony energetyczne+15 pkt.
 - rękawicę energetyczną+25 pkt.
 - młot energetyczny+30 pkt.
- Dowolnym Weteranom można wymienić pistolet boltowy na:
 - pistolet plazmowy+15 pkt.
- Dowolnym Weteranom można dokupić:
 - bomby termiczne+5 pkt.
 - tarczę energetyczną+15 pkt.

DOWÓDZTWO

KRONIKARZ KOSMICZNYCH MARINES..... 100 punktów

Strona 56

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

Skład jednostki:

- 1 Kronikarz

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- bolter lub pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- broń psioniczna
- kaptur psioniczny

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Psionik

Moce psioniczne:

Kronikarz posiada dowolne dwie z następujących mocy:
 Porażenie, Kopuła Mocy, Kłatwa Maszyny, Przyspieszenie, Strefa Niebytu, Mściciel, Moc Starożytnych, Wrota Nieskończoności, Wir Zagłady.

Opcje:

- Może zostać awansowany na Epistolariusza..... +50 pkt.
- Bolter można wymienić na:
 - bolter szturmowy..... +3 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy..... +15 pkt.
 - pistolet plazmowy..... +15 pkt.
- Pancerz szturmowy, bolter, granaty odłamkowe i przeciwpancerne można wymienić na pancerz Terminatora i:
 - bez dodatkowej broni..... +25 pkt.
 - bolter szturmowy..... +30 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy..... +35 pkt.
 - tarczę energetyczną..... +40 pkt.
- Jeżeli nie dokupiono pancerza Terminatora, można dobrać jeden przedmiot z poniższych:
 - plecak rakietowy..... +25 pkt.
 - motocykl Kosmicznych Marines..... +35 pkt.

KAPELAN KOSMICZNYCH MARINES..... 100 punktów

Strona 58

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

Skład jednostki:

- 1 Kapelan

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- bolter lub pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne

- Rosarius

- Crozius Arcanum

Zasady specjalne:

- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Liturgie Wojny
- Honor Zakonu

Opcje:

- Bolter można wymienić na:
 - bolter szturmowy..... +3 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy..... +15 pkt.
 - rękawice energetyczne..... +15 pkt.
 - pistolet plazmowy..... +15 pkt.
- Można dokupić bomby termiczne..... +5 pkt.
- Można dokupić broń cyfrową..... +10 pkt.
- Pancerz szturmowy, bolter, granaty odłamkowe i przeciwpancerne można wymienić na pancerz Terminatora i:
 - bolter szturmowy..... +30 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy..... +35 pkt.
- Jeżeli nie dokupiono pancerza Terminatora, można dobrać jeden przedmiot z poniższych:
 - plecak rakietowy..... +15 pkt.
 - motocykl Kosmicznych Marines..... +35 pkt.

MISTRZ KUŹNI..... 100 punktów

Strona 70

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

Skład jednostki:

- 1 Mistrz Kuźni

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- kunsztowny pancerz
- serwoprząd
- bolter lub pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Błogosławieństwo Omnizjasza
- Wzmocniona Osłona

Władca Zbrojowni:

Jeżeli w skład Twojej armii wchodzi Mistrz Kuźni, to Drednoty, Czcigodne Drednoty oraz Drednoty Szturmowe mogą być dobierane z kategorii Jednostek Wsparcia oraz Jednostek Elitarnych.

Opcje:

- Serwoprząd i bolter można wymienić na:
 - konwerter materii..... +20 pkt.
- Bolter można wymienić na:
 - bolter szturmowy..... +5 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy..... +10 pkt.
 - pistolet plazmowy..... +15 pkt.
- Można dokupić broń cyfrową..... +10 pkt.
- Można dokupić jeden z następujących przedmiotów:
 - miecz energetyczny..... +15 pkt.
 - młot energetyczny..... +30 pkt.
- Można dokupić motocykl Kosmicznych Marines..... +35 pkt.

JEDNOSTKI PODSTAWOWE

DRUŻYNA TAKTYCZNA 90 punktów

Strona 59

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierż. Kosmicznych Marines	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Skład jednostki:

- 4 Kosmicznych Marines
- 1 Sierżant Kosmicznych Marines

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- bolter

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa

Transporter przypisany:

- Można dokupić „Rhino” lub „Razorbacka”. Jeżeli oddział liczy dziesięć modeli, to można mu dokupić Kapsułę Desantową (koszty punktowe na stronie 135).

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines +16 pkt. na model
- Jeśli w skład drużyny wchodzi dziesięć modeli, to jednemu Kosmicznemu Marine można wymienić bolter na jedną z następujących broni:
 - miotacz ognia za darmo
 - karabin termiczny +5 pkt.
 - karabin plazmowy +10 pkt.
- Jeśli w skład drużyny wchodzi dziesięć modeli, to jednemu Kosmicznemu Marine można wymienić bolter na jedną z następujących broni:
 - ciężki bolter, działko termiczne lub wyrzutnię rakiety za darmo
 - działko plazmowe +5 pkt.
 - działko laserowe +10 pkt.
- Sierżantowi można wymienić bolter i/lub pistolet boltowy na:
 - miecz łańcuchowy za darmo
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy +10 pkt.
 - bolter szturmowy +10 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
 - broń energetyczną +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną +25 pkt.
- Sierżantowi można dokupić:
 - bomby termiczne +5 pkt.
 - transponder teleportacyjny +15 pkt.

DRUŻYNA ZWIADU 75 punktów

Strona 66

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant Zwiadowców	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Zwiadowca	3	3	4	4	1	4	1	8	4+

Skład jednostki:

- 4 Zwiadowców
- 1 Sierżant Zwiadowców

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz zwiadowczy
- pistolet boltowy
- bolter
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa
- Infiltracja
- Ruch Przez Oślone
- Zwiadowcy

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Zwiadowców +13 pkt. na model
- Dowolnym modelom można wymienić bolter na:
 - sztrzelbę, szturmowe ostrze lub karabin snajperski za darmo
- Jednemu Zwiadowcy można wymienić bolter na ciężki bolter (z pociskami „Hellfire”) lub wyrzutnię rakiet +10 pkt.
- Sierżantowi Zwiadowców można wymienić bolter i/lub pistolet boltowy na:
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy +10 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
 - broń energetyczną +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną +25 pkt.
- Sierżantowi Zwiadowców można dokupić:
 - bomby termiczne +5 pkt.
 - transponder teleportacyjny +15 pkt.
- Cała drużyna może otrzymać płaszcze maskujące +3 pkt. na model

SIERŻANT TELION 50 punktów

Strona 88

Jednej Drużynie Zwiadu w armii można wymienić Sierżanta Zwiadowców na Sierżanta Teliona.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierżant Telion	5	6	4	4	1	4	2	9	4+

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz zwiadowczy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- bolter model „Stalker”

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Infiltracja
- Ruch Przez Oślone
- Zwiadowcy
- Wyostrzone Zmysły
- Oko Zemsty
- Doświadczony Dowódca
- Maskowanie

TRANSPORTERY PRZYPISANE

Niektóre jednostki Kosmicznych Marines 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 znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40 000.

TRANSPORTER „RHINO” 35 punktów

Strona 76

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

Skład jednostki:

- 1 „Rhino”

Typ jednostki:

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek bojowy:

- bolter szturmowy
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Pojemność transportowa:

- Dziesięć modeli

Zasady specjalne:

- Naprawianie

Opcje:

- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - bolter szturmowy +10 pkt.
 - rakiet przeciwpancerna +10 pkt.
 - lemiesz +5 pkt.
 - dodatkowy pancerz +15 pkt.

TRANSPORTER „RAZORBACK” 40 punktów

Strona 77

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

Skład jednostki:

- 1 „Razorback”

Typ jednostki:

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek bojowy:

- sprzężony ciężki bolter
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Pojemność transportowa:

- Sześć modeli

Opcje:

- Sprzężony ciężki bolter można wymienić na:
 - sprzężony ciężki miotacz ognia +25 pkt.
 - sprzężone działko szturmowe +35 pkt.
 - sprzężone działko laserowe +35 pkt.
 - działko laserowe ze sprzężonym karabinem plazmowym: +35 pkt.
- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - bolter szturmowy +10 pkt.
 - rakiet przeciwpancerna +10 pkt.
 - lemiesz +5 pkt.
 - dodatkowy pancerz +15 pkt.

KAPSUŁA DESANTOWA 35 punktów

Strona 69

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
Kapsuła Desantowa	4	12	12	12

Skład jednostki:

- 1 Kapsuła Desantowa

Typ jednostki:

- Pojazd (Odkryty)

Ekwipunek bojowy:

- bolter szturmowy

Pojemność transportowa:

- Dwanaście modeli, jeden Dreadnot lub jedno Działo „Thunderfire”.

Zasady specjalne:

- Bezwładnościowy System Naprowadzania
- Nieruchomy
- Desant orbitalny

Opcje:

- Bolter szturmowy można wymienić na wyrzutnię rakiet „Deathwind” +20 pkt.
- Można dokupić radiolaternę lokalizacyjną +10 pkt.



JEDNOSTKI ELITARNE

DRUŻYNA TERMINATORÓW 200 punktów

Strona 64

	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 Terminatorów
- 4 Terminatorów

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz Terminatora
- bolter szturmowy
- miecz energetyczny (Sierżant Terminatorów)
- rękawica energetyczna (Terminatorzy)

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Terminatorów +40 pkt. na model
- Na każde pięć modeli w drużynie, jednemu Terminatorowi można wybrać jedną z opcji:
 - wymienić bolter szturmowy na ciężki miotacz ognia +5 pkt.
 - wymienić bolter szturmowy na działko szturmowe +30 pkt.
 - dokupić wyrzutnię rakiet „Cyclone” +30 pkt.
- Dowolnym Terminatorom można wymienić rękawicę energetyczną na piłorękawicę: +5 pkt. na model

Transporter przypisany:

- Jednej Drużynie Terminatorów w armii można dokupić transporter szturmowy „Land Raider” dowolnego typu, który będzie pełnił rolę jej transportera przypisanego (koszt punktowy znajduje się w części dotyczącej Jednostek Wsparcia).

DRUŻYNA SZTURMOWA TERMINATORÓW 200 punktów

Strona 64

	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 Terminatorów
- 4 Terminatorów

Ekwipunek bojowy:

- pancerz Terminatora
- szpony energetyczne

Typ jednostki:

- Piechota

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Terminatorów +40 pkt. na model
- Dowolnym modelom można wymienić szpony energetyczne na młot energetyczny oraz tarczę energetyczną za darmo

Transporter przypisany:

- Jednej Drużynie Szturmowej Terminatorów w armii można dokupić transporter szturmowy „Land Raider” dowolnego typu, który będzie pełnił rolę jej transportera przypisanego (koszt punktowy znajduje się w części dotyczącej Jednostek Wsparcia).

DRUŻYNA ARIERGARDY WETERANÓW 125 punktów

Strona 63

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

Skład jednostki:

- 1 Sierżant Kosmicznych Marines
- 4 Weteranów

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- bolter
- pistolet boltowy
- specjalna amunicja
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Weteranów: +25 pkt. na model
- Sierżantom można wymienić pistolet boltowy i/lub bolter na:
 - miecz łańcuchowy za darmo
 - broń energetyczną lub pojedyncze szpony energetyczne +15 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną +25 pkt.
- Sierżantom można dokupić:
 - bomby termiczne +5 pkt.
- Dowolnym modelom można wymienić bolter na:
 - bolter szturmowy, podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy +5 pkt.
- Dwóm Weteranom można wymienić bolter na:
 - miotacz ognia, karabin termiczny, ciężki bolter, działko termiczne lub wyrzutnię rakiet +5 pkt.
 - karabin plazmowy, działko plazmowe lub ciężki miotacz ognia +10 pkt.
 - działko laserowe +15 pkt.

Transporter przypisany:

- Można dokupić Kapsułę Desantową, „Rhino” lub „Razorbacka” (koszt punktowy na stronie 135).

JEDNOSTKI ELITARNE

CZCIGODNY DREDNOT 165 punktów

Strona 65

	Pancerz						
	WW	ZS	S	P	B	T	I A
Czcigodny Drednot	5	5	6	12	12	10	4 2

Skład jednostki:

- 1 Czcigodny Drednot

Typ jednostki:

- Pojazd (Maszyna Krocząca)

Ekwipunek bojowy:

- działko termiczne
- broń Drednota do walki wręcz (z wbudowanym bolterem szturmowym)
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Zasady specjalne:

- Czcigodny

Opcje:

- Bolter szturmowy można wymienić na ciężki miotacz ognia:.... +10 pkt.
- Działko termiczne można wymienić na:
 - sprzężony ciężki miotacz ogniaza darmo
 - sprzężony ciężki bolter +5 pkt.
 - sprzężone działko automatyczne +10 pkt.
 - działko plazmowe lub działko szturmowe +10 pkt.
 - sprzężone działko laserowe +30 pkt.
- Broń Drednota do walki wręcz można zamienić na:
 - sprzężone działko automatyczne
 - lub wyrzutnię rakiet: +10 pkt.
- Można dokupić dodatkowy pancerz: +15 pkt.

Transporter przypisany:

- Można dokupić Kapsułę Desantową (patrz strona 135).

DREDNOT 105 punktów

Strona 65

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

Skład jednostki:

- 1 Drednot

Typ jednostki:

- Pojazd (Maszyna Krocząca)

Ekwipunek bojowy:

- działko termiczne
- broń Drednota do walki wręcz (z wbudowanym bolterem szturmowym)
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

- Bolter szturmowy można wymienić na ciężki miotacz ognia:.... +10 pkt.
- Działko termiczne można wymienić na:
 - sprzężony ciężki miotacz ognia:za darmo
 - sprzężony ciężki bolter: +5 pkt.
 - sprzężone działko automatyczne: +10 pkt.
 - działko plazmowe lub działko szturmowe +10 pkt.
 - sprzężone działko laserowe +30 pkt.
- Broń Drednota do walki wręcz można zamienić na:
 - sprzężone działko automatyczne
 - lub wyrzutnię rakiet: +10 pkt.
- Można dokupić dodatkowy pancerz: +15 pkt.

Transporter przypisany:

- Można dokupić Kapsułę Desantową (patrz strona 135).

DREDNOT SZTURMOWY 135 punktów

Strona 65

	Pancerz						
	WW	ZS	S	P	B	T	I A
Drednot Szturmowy	4	4	6	13	13	10	4 2(3)

Skład jednostki:

- 1 Drednot Szturmowy

Typ jednostki:

- Pojazd (Maszyna Krocząca)

Ekwipunek bojowy:

- młot sejsmiczny (z wbudowanym karabinem termicznym)
- broń Drednota do walki wręcz (z wbudowanym bolterem szturmowym)
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz
- dodatkowy pancerz

Zasady specjalne:

- Ruch Przez Osłone

Opcje:

- Bolter szturmowy można wymienić na ciężki miotacz ognia:..... +10 pkt.
- Karabin termiczny można wymienić na ciężki miotacz ognia:..... +5 pkt.
- Broń Drednota do walki wręcz z bolterem szturmowym można wymienić na baterię bolterówza darmo
- Młot sejsmiczny można wymienić na piłorękawicęza darmo
- Można dokupić do dwóch rakiet przeciwpancernych +10 pkt. każda
- Można dokupić wyrzutnie granatów szturmowych +15 pkt.

Transporter przypisany:

- Można dokupić Kapsułę Desantową (patrz strona 135).

JEDNOSTKI ELITARNE

ZBROJMISTRZ 50 punktów

Strona 71

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

Skład jednostki:

- 1 Zbrojmistrz

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- kunsztowny pancerz
- serworamię
- bolter lub pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Bohater Niezależny
- Błogosławieństwo Omnizjasza
- Wzmocniona Osłona

Opcje:

- Serworamię można wymienić na serwopręż +25 pkt.
- Bolter można wymienić na:
 - bolter szturmowy +3 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy +10 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
- Można dokupić jeden z następujących przedmiotów:
 - miecz energetyczny +15 pkt.
 - młot energetyczny +30 pkt.
- Można dokupić motocykl Kosmicznych Marines +35 pkt.



SERWITORZY 10 punktów

Strona 72

Na każdego Zbrojmistrza lub Mistrza Kuźni w swojej armii, można dobrać jeden oddział Serwitorów. Jednostka ta nie jest wliczana do Dowództwa.

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

Skład jednostki:

- 1 Serwitor

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- serworamię

Zasady specjalne:

- Umysłowa Blokada

Opcje:

- Można dokupić do czterech dodatkowych Serwitorów +15 pkt. na model
- Nie więcej niż dwóm Serwitorom można wymienić serworamię na:
 - ciężki bolter +20 pkt.
 - działko termiczne lub działko plazmowe +30 pkt.

DRUŻYNA LEGIONU PRZEKŁĘTYCH 155 punktów

Strona 95

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Przekłety Sierżant	5	4	4	4	1	4	2	10	3+
Przekłety Legionista	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Skład jednostki:

- 1 Przekłety Sierżant
- 4 Przekłetych Legionistów

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- bolter

Zasady specjalne:

- Nieustraszeni
- Nieustępliwi Widma
- Nieoczekiwana Pomoc
- Powolni, ale Skuteczni

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Przekłetych Legionistów: +30 pkt. na model
- Przekłętym Sierżantom można wymienić bolter na:
 - miecz łańcuchowy za darmo
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy +10 pkt.
 - bolter szturmowy +10 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
 - broń energetyczną +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną +25 pkt.
- Bolter jednego Przekłętego Legionisty można wymienić na jedną z następujących broni:
 - miotacz ognia, karabin termiczny lub karabin plazmowy +20 pkt.
- Bolter jednego Przekłętego Legionisty można wymienić na jedną z następujących broni:
 - ciężki bolter +10 pkt.
 - wyrzutnia rakiet +15 pkt.
 - działko plazmowe +20 pkt.
 - działko laserowe, działko termiczne lub ciężki miotacz ognia +30 pkt.

JEDNOSTKI SZYBKIEGO REAGOWANIA

DRUŻYNA SZTURMOWA 100 punktów

Strona 60

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierż. Kosmicznych Marines	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Skład jednostki:

- 4 Kosmicznych Marines
- 1 Sierżant Kosmicznych Marines

Typ jednostki:

- Piechota latająca

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- miecz łańcuchowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- plecak raketowy

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa

Transporter przypisany:

- Drużynie można usunąć plecaki raketowe i wtedy zalicza się będzie do Piechoty. Bez ponoszenia dodatkowych kosztów, będzie jej można wykupić wtedy Kapsułę Desantową lub „Rhino”. Na ulepszenia pojazdów trzeba wydać punkty według standardowych zasad (koszt punktowy na stronie 135).

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines..... +18 pkt. na model
- Na każde pięć modeli w drużynie, jednemu Kosmicznemu Marine można wymienić bolter na jedną z następujących broni:
 - miotacz ognia +10 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
- Sierżantowi można wymienić pistolet boltowy i/lub miecz łańcuchowy na:
 - tarczę energetyczną +15 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
 - broń energetyczną lub pojedyncze szpony energetyczne +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną +25 pkt.
 - młot energetyczny +30 pkt.
- Sierżantowi można dokupić:
 - bomby termiczne +5 pkt.
 - puklerz energetyczny +5 pkt.

DRUŻYNA AWANGARDY WETERANÓW 125 punktów

Strona 62

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

Skład jednostki:

- 1 Sierżant Kosmicznych Marines
- 4 Weteranów

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- miecz łańcuchowy (Sierżant ma miecz energetyczny).

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa
- Heroiczna Interwencja

Transporter przypisany:

- Jeżeli drużyna nie posiada plecaków raketowych, można jej dokupić Kapsułę Desantową, „Rhino” lub „Razorbacka” (koszt punktowy na stronie 135).

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Weteranów..... +20 pkt. na model
- Sierżantowi można wymienić miecz energetyczny na:
 - pojedyncze szpony energetyczne.....za darmo
 - rękawicę energetyczną..... +10 pkt.
 - młot energetyczny lub artefaktyczne ostrze..... +15 pkt.
- Dowolnym modelom można wymienić pistolet boltowy i/lub miecz łańcuchowy na:
 - tarczę energetyczną +15 pkt.
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
 - broń energetyczną lub pojedyncze szpony energetyczne +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną +25 pkt.
 - młot energetyczny +30 pkt.
- Dowolny model można wyposażać w:
 - bomby termiczne +5 pkt.
- Cała drużyna może posiadać plecaki raketowe:..... +10 pkt. na model

SZWADRON ŚCIGACZY 50 punktów na model

Strona 74

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
Ścigacz	4	10	10	10

Skład jednostki:

- 1-3 Ścigaczy

Typ jednostki:

- Pojazd (Szybki, Antygraw)

Ekwipunek bojowy:

- ciężki bolter

Zasady specjalne:

- Desant

Opcje:

- Dowolnym Ścigaczom można wymienić ciężki bolter na:
 - ciężki miotacz ognia.....za darmo
 - działko termiczne..... +10 pkt.
- Dowolnym Ścigaczom można wykupić jedną z następujących opcji:
 - wyrzutnia wieloprowadnicowa „Typhoon” +40 pkt.
 - typ „Tornado”:
 - ciężki miotacz ognia..... +10 pkt.
 - ciężki bolter +10 pkt.
 - działko termiczne..... +20 pkt.
 - działko szturmowe..... +40 pkt.

JEDNOSTKI SZYBKIEGO REAGOWANIA

SZWADRON MOTOCYKLI KOSMICZNYCH MARINES. . . . 90 punktów

Strona 68

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

Skład jednostki:

- 1 Sierżant Motocyklistów
- 2 Motocyklistów Kosmicznych Marines

Typ jednostki:

- Motory

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- motocykl Kosmicznych Marines

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych motocyklistów Kosmicznych Marines..... +25 pkt. na model
- Sierżantowi Motocyklistów można wymienić pistolet boltowy na:
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy..... +10 pkt.
 - broń energetyczna +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną..... +25 pkt.
- Sierżantowi Motocyklistów można dokupić:
 - bomby termiczne +5 pkt.
- Nie więcej niż dwóm Motocyklistom można wymienić pistolet boltowy na:
 - miotacz ognia +5 pkt.
 - karabin termiczny +10 pkt.
 - karabin plazmowy..... +15 pkt.
- Do szwadronu można dokupić jeden Motocykl Wsparcia wyposażony w ciężki bolter: +40 pkt.
 - Motocyklowi Wsparcia można wymienić ciężki bolter na dział termiczne..... +10 pkt.

SZWADRON MOTOCYKLI WSPARCIA 40 punktów na model

Strona 68

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Motocykl Wsparcia	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Skład jednostki:

- 1-3 Motocykli Wsparcia

Typ jednostki:

- Motory

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- motocykl Kosmicznych Marines
- ciężki bolter

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa

Opcje:

- Dowolnym Motocyklem Wsparcia można wymienić ciężki bolter na dział termiczne:..... +10 pkt.



JEDNOSTKI SZYBKIEGO REAGOWANIA

ŚCIGACZ „STORM” 50 punktów

Strona 75

	Pancerz			
	ZS	P	B	T
Ścigacz „Storm”	3	10	10	10

Skład jednostki:

- 1 Ścigacz „Storm”

Typ jednostki:

- Pojazd (Szybki, Antygraw, Odkryty)

Ekwipunek bojowy:

- ciężki bolter
- radiolataria zakłócająca
- wyrzutnia „Cerberus”

Pojemność transportowa:

- Pięć modeli (tylko Zwiadowcy)

Zasady specjalne:

- Desant
- Zwiadowcy

Opcje:

- Ciężki bolter można wymienić na:
 - ciężki miotacz ognia +10 pkt.
 - działko termiczne +15 pkt.
 - działko szturmowe +35 pkt.

SWADRON MOTOCYKLI ZWIADU 70 punktów

Strona 67

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierż. Motocyklistów Zwiadu	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+
Motocyklista Zwiadu	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+

Skład jednostki:

- 1 Sierżant Motocyklistów Zwiadu
- 2 Motocyklistów Zwiadu

Typ jednostki:

- Motory

Ekwipunek bojowy:

- pancerz zwiadowczy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- motocykl Kosmicznych Marines
- strzelba

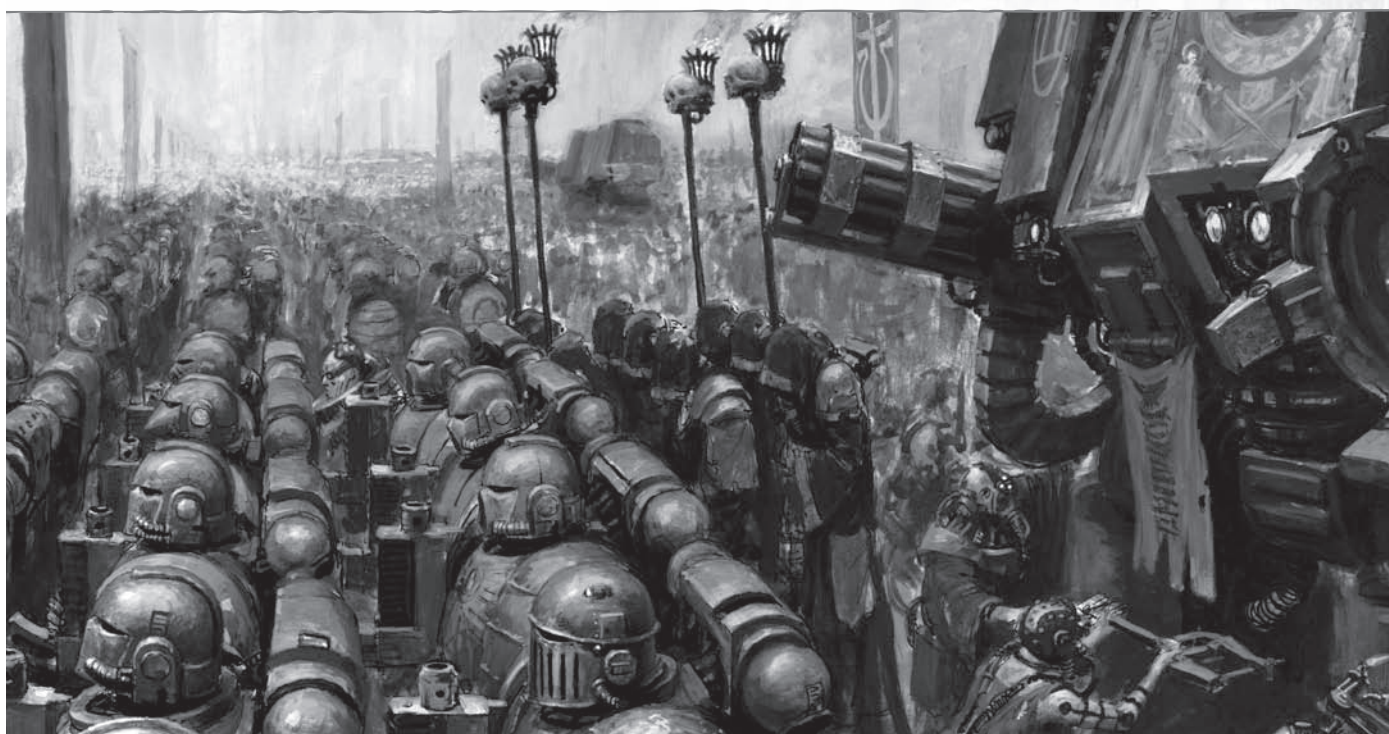
Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa
- Infiltracja
- Zwiadowcy

Opcje:

- Można dokupić do siedmiu dodatkowych Motocyklistów Zwiadu +20 pkt. na model
- Sierżantowi Motocyklistów Zwiadu można wymienić pistolet boltowy na:
 - pistolet plazmowy +15 pkt.
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy +10 pkt.
 - broń energetyczną +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną +25 pkt.
- Sierżantowi Motocyklistów Zwiadu można dokupić:
 - bomby termiczne +5 pkt.
 - radiolaternię lokalizacyjną +25 pkt.
- Nie więcej niż trzem Motocyklistom Zwiadu można wymienić sprzężony bolter motocyklu na granatnik „Astartes”: +10 pkt.
- Szwadron może otrzymać miny kasetowe: +10 pkt.

Pamiętaj, że Szwadron Motocykli Zwiadu, który podzieli się na Drużyny Operacyjne, w odniesieniu do min kasetowych traktowany jest jak jeden oddział.



JEDNOSTKI WSPARCIA

DRUŻYNA CIĘŻKIEGO WSPARCIA 90 punktów

Strona 61

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Sierz. Kosmicznych Marines	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Skład jednostki:

- 4 Kosmicznych Marines
- 1 Sierżant Kosmicznych Marines

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szтурmowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- bolter
- Signum (tylko Sierżant)

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne
- Taktyka Bojowa

Transporter przypisany:

- Można dokupić Kapsułę Desantową, „Rhino” lub „Razorbacka” (koszt punktowy na stronie 135).

Opcje:

- Można dokupić do pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines:..... +16 pkt. na model
- Nie więcej niż czterem Kosmicznym Marines można wymienić bolter na jedną broń z listy:
 - ciężki bolter, działo termiczne lub wyrzutnia rakiet +15 pkt.
 - działo plazmowe +25 pkt.
 - działo laserowe +35 pkt.
- Sierżantowi można wymienić bolter i/lub pistolet boltowy na:
 - miecz łańcuchowy za darmo
 - podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin termiczny, podczepiany karabin plazmowy +10 pkt.
 - bolter szтурmowy +10 pkt.
 - pistolet plazmowy lub broń energetyczną +15 pkt.
 - rękawicę energetyczną +25 pkt.
- Sierżantowi można dokupić:
 - bomby termiczne +5 pkt.

DZIAŁO „THUNDERFIRE” 100 punktów

Strona 73

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

Skład jednostki:

- 1 Zbrojmistrz
- 1 Działo „Thunderfire”

Typ jednostki:

- Artyleria

Ekwipunek bojowy:

- kunsztowny pancerz
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- serwouprząż

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Taktyka Bojowa
- Błogosławieństwo Omnizjasza
- Wzmocniona Osłona

Transporter przypisany:

- Można dokupić Kapsułę Desantową (patrz strona 135).

TRANSPORTER SZTURMOWY „LAND RAIDER” ... 250 punktów

Strona 81

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

Skład jednostki:

- 1 „Land Raider”

Typ jednostki:

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek bojowy:

- sprzężony ciężki bolter
- sprzężone działo laserowe
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Pojemność transportowa:

- Dwanaście modeli

Zasady specjalne:

- Moc Ducha Maszyny
- Pojazd Szтурmowy

Opcje:

- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - bolter szтурmowy +10 pkt.
 - rakiet przeciwpancerne +10 pkt.
 - działo termiczne +10 pkt.
 - dodatkowy pancerz +15 pkt.

TRANSPORTER SZTURMOWY „LAND RAIDER CRUSADER” . 250 punktów

Strona 82

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

Skład jednostki:

- 1 „Land Raider”

Typ jednostki:

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek bojowy:

- sprzężone działko szтурmowe
- dwie baterie bolterów
- wyrzutnie granatów odłamkowych
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Pojemność transportowa:

- Szesnaście modeli

Zasady specjalne:

- Moc Ducha Maszyny
- Pojazd Szтурmowy

Opcje:

- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - bolter szтурmowy +10 pkt.
 - rakiet przeciwpancerne +10 pkt.
 - działo termiczne +10 pkt.
 - dodatkowy pancerz +15 pkt.

JEDNOSTKI WSPARCIA

TRANSPORTER SZTURMOWY „LAND RAIDER REDEEMER” . 240 punktów

Strona 83

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

Skład jednostki:

- 1 „Land Raider”

Typ jednostki:

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek bojowy:

- sprzężone działko szturmowe
- dwa działka „Flamestorm”
- wyrzutnie granatów odłamkowych
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Pojemność transportowa:

- Dwanaście modeli

Zasady specjalne:

- Moc Ducha Maszyny
- Pojazd Szturmowy

Opcje:

- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - bolter szturmowy +10 pkt.
 - rakietę przeciwpancerną +10 pkt.
 - działko termiczne +10 pkt.
 - dodatkowy pancerz +15 pkt.

CZOŁG „PREDATOR” 60 punktów

Strona 78

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

Skład jednostki:

- 1 „Predator”

Typ jednostki:

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek bojowy:

- działko automatyczne
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

- Działko automatyczne można wymienić na sprzężone działko laserowe: +45 pkt.
- Można dokupić boczne sponsony z ciężkimi bolterami za +25 pkt. lub działkami laserowymi za +60 pkt.
- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - bolter szturmowy +10 pkt.
 - rakietę przeciwpancerną +10 pkt.
 - lemiusz +5 pkt.
 - dodatkowy pancerz +15 pkt.

SAMOBIEŻNA WYRZUTNIA RAKIETOWA „WHIRLWIND” . . . 85 punktów

Strona 79

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

Skład jednostki:

- 1 „Whirlwind”

Typ jednostki:

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek bojowy:

- system raketowy „Whirlwind”
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - bolter szturmowy +10 pkt.
 - rakietę przeciwpancerną +10 pkt.
 - lemiusz +5 pkt.
 - dodatkowy pancerz +15 pkt.

DZIAŁO SZTURMOWE „VINDICATOR” 115 punktów

Strona 80

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

Skład jednostki:

- 1 „Vindicator”

Typ jednostki:

- Pojazd (czołg)

Ekwipunek bojowy:

- działko „Demolisher”
- bolter szturmowy
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - bolter szturmowy +10 pkt.
 - rakietę przeciwpancerną +10 pkt.
 - lemiusz +5 pkt.
 - osłona obłąkająca +10 pkt.
 - dodatkowy pancerz +15 pkt.

BRAT SIERŻANT CHRONUS 70 punktów

Strona 88

Chronus musi zostać przydzielony do jednego z czołgów w armii.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Antaro Chronus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- Piechota

Ekwipunek bojowy:

- pancerz szturmowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe i przeciwpancerne
- serworamię

Zasady specjalne:

- Dowódca Czołgu

PODSUMOWANIE

JEDNOSTKI

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och	Str.
Cato Sicarius	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	85
Chronus	4	5	4	4	1	4	2	9	3+	89
Czempion Kompanii	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	55
Czempion Zakonu	5	4	4	4	1	4	3	10	2+	53
Darnath Lysander	6	5	4	4	4	5	3	10	2+	91
Gwardzista Honorowy	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	53
Kapelan	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	58
Kapitan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	54
Kayvaan Shrike	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	92
Konsyliarz	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	55
Kor'sarro Khan	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	94
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+ różnie	
Kronikarz	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	56
Marneus Calgar	6	5	4	4	4	5	4	10	3+	84
Mistrz Kuźni	4	5	4	4	2	4	2	10	2+	70
Motocykl Wsparcia	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	68
Motocyklista KM	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	68
Motocyklista Zwiadu	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	4+	67
Ortan Cassius	5	4	4	6	2	4	2	10	3+	87
Pedro Kantor	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	90
Przeklęty Legionista	4	4	4	4	1	4	2	10	3+	95
Przeklęty Sierżant	5	4	4	4	1	4	2	10	3+	95
Serwitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	72
Sierżant KM	4	4	4	4	1	4	2	9	3+ różnie	
Sierżant Motoc. Zwiadu	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	4+	67
Sierżant Motocyklistów	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+	68
Sierżant Telion	5	6	4	4	1	4	2	9	4+	88
Sierżant Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	64
Sierżant Zwiadowców	4	4	4	4	1	4	2	9	4+	66
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	64
Varro Tigurius	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	86
Vulkan He'stan	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	93
Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+ różnie	
Wielki Mistrz Zakonu	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	52
Zbrojmistrz	4	4	4	4	1	4	1	8	2+	71
Zwiadowca	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	66

POJAZDY

	ZS	Pancerz			Str.
		Przedni	Boczny	Tylny	
Kapsuła Desantowa	4	12	12	12	69
„Land Raider”	4	14	14	14	81
„Land Raider Crusader”	4	14	14	14	82
„Land Raider Redeemer”	4	14	14	14	83
„Predator”	4	13	11	10	78
„Razorback”	4	11	11	10	77
„Rhino”	4	11	11	10	76
Ścigacz	4	10	10	10	74
Ścigacz „Storm”	3	10	10	10	75
„Vindicator”	4	13	11	10	80
„Whirlwind”	4	11	11	10	79

	WW	ZS	S	Pancerz			I	A	Str.
				Przedni	Boczny	Tylny			
Czcigodny Drednot	5	5	6	12	12	10	4	2	65
Drednot	4	4	6	12	12	10	4	2	65
Drednot Szturmowy	4	4	6	13	13	10	4	2(3)	65

UZBROJENIE

Broń	Zasięg	S	PP	Typ	Str.
Bolter	24"	4	5	Szybkostrzelna	97
Bolter szturmowy	24"	4	5	Szturmowa 2	99
Ciężki bolter	36"	5	4	Ciężka 3	98
Ciężki miotacz ognia	Wzornik	5	4	Szturmowa 1	98
Działo automatyczne	48"	7	4	Ciężka 2	103
Działo szturmowe	24"	6	4	Ciężka 4, Rozrywająca	97
Działo laserowe	48"	9	2	Ciężka 1	98
Działo plazmowe	36"	7	2	Ciężka 1, Obszarowa, Przegrzanie!	99
Działo termiczne	24"	8	1	Ciężka 1, Termiczna	99
Działo „Thunderfire”*					73
Naziemny Rozpryskowy	60"	6	5	Ciężka 4, Obszarowa	
	60"	5	6	Ciężka 4, Obszarowa	
				Anuluje Oślonę	
Podziemny	60"	4	-	Ciężka 4, Obszarowa, Wstrząsy	
Granatnik „Astartes”*					67
(odłamk.)	24"	3	6	Szybkostrzelna, Obszarowa	
(ppanc.)	24"	6	4	Szybkostrzelna	
„Flamestorm”	Wzornik	6	3	Ciężka 1	83
Karabin plazmowy	24"	7	2	Szybkostrzelna, Przegrzanie!	99
Karabin termiczny	12"	8	1	Szturmowa 1, Termiczna	98
Karabin snajperski	36"	X	6	Ciężka 1, Snajperska	66
Konwerter materii*					70
	do 18"	6	-	Ciężka 1, Obszarowa	
	18"-42"	8	4	Ciężka 1, Obszarowa	
	42"-72"	10	1	Ciężka 1, Obszarowa	
Miotacz ognia	Wzornik	4	5	Szturmowa 1	98
Naboje „Dragonfire”	24"	4	5	Szybkostrzelna	63
				Anuluje Oślonę	
Naboje „Hellfire”	24"	X	5	Szybkostrzelna, Zatruta (2+)	100
Naboje „Kraken”	30"	4	4	Szybkostrzelna	63
Naboje „Vengeance”	18"	4	3	Szybkostrzelna, Przegrzanie!	63
Pistolet boltowy	12"	4	5	Pistolet	97
Pociski „Hellfire”	36"	X	-	Ciężka 1, Obszarowa* Zatruta (2+)	66
Pomocniczy granatnik* (odłamk.)	12"	3	6	Szturmowa 1, Obszarowa	97
(ppanc.)	12"	6	4	Szturmowa 1	
Pistolet plazmowy	12"	7	2	Pistolet, Przegrzanie!	99
Strzelba	12"	4	-	Szturmowa 2	66
Wyrzutnia	12"	5	-	Ciężka 1, Duży Wzornik	69
„Deathwind”				Wybuchu	
Wyrzutnia rakiet*					99
(odłamk.)	48"	4	6	Ciężka 1, Obszarowa	
(ppanc.)	48"	8	3	Ciężka 1	
Wyrzutnia rakiet „Cyclone”*					64
(odłamk.)	48"	4	6	Ciężka 2, Obszarowa	
(ppanc.)	48"	8	3	Ciężka 2	
Wyrzutnia „Typhoon”*					74
(odłamk.)	48"	4	6	Ciężka 2, Obszarowa	
(ppanc.)	48"	8	3	Ciężka 2	

* Te bronie mogą strzelać w dwa lub więcej modeli. Szczegóły znajdują się na odpowiednich stronach.

BRONIE ARTYLERYJSKIE

Broń	Zasięg	S	PP	Typ	Str.
Bombardowanie Orbitalne	X	10	1	Artyl. 1, Zaporowa	52
„Demolisher”	24"	10	2	Artyl. 1, Zaporowa	80
System rakietowy „Whirlwind”*					79
„Vengeance”	12-48"	5	4	Artyl. 1, Zaporowa	
Zapalający	12-48"	4	5	Artyl. 1, Zaporowa	
„Castellan”				Anuluje Oślonę	