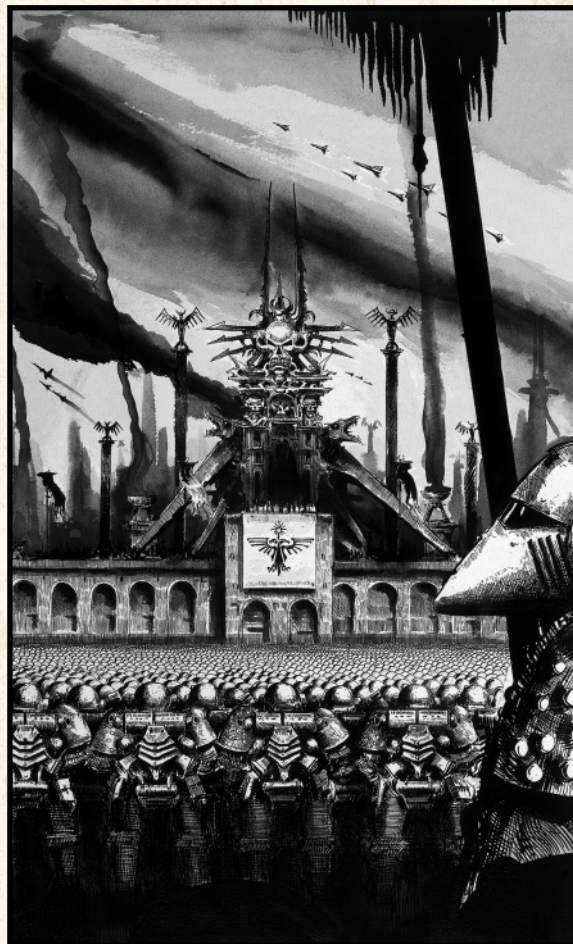


Krwawe Anioły

Jervis Johnson



Tylko dlatego, że niektórzy z nas poddali się Czarnej Furii, przedstawiciele
Inkwizycji i Administratum uważają nas za słabych.

Co za głupcy!

Czarna Furia czyni nas silnymi, albowiem każdego dnia musimy opierać się
jej pokusom lub zostaniemy przeklęci po wsze czasy!

Kapelan Zakonu Krwawych Aniołów Argastes

Wersja polska:

ALBION



Przy wsparciu:

GAMES WORKSHOP





WSTĘP

Premiera Codex: Blood Angels miała miejsce już jakiś czas temu. Ze względu na swoją specyfikę kodeks ten nie był przeznaczony do lokalizacji na język polski. Zdecydowaliśmy jednak, że przygotujemy tłumaczenie, ale będzie to praca czysto fanowska. Krwawe Anioły powstawały sobie w miarę naszych możliwości czasowych, a że co rusz pojawiały się nowe, ważniejsze rzeczy, premiera oddalała się w czasie. Był nawet czas, kiedy to na skutek pewnych dziwnych wydarzeń związanych z lokalizacją piątej edycji Wh40k Krwawe Anioły miały być naszym pożegnaniem. Doszedłem wtedy do wniosku, że pokażemy czym dla nas jest tłumaczenie materiałów związanych z Wh40k i przygotujemy kodeks znacznie bogatszy niż oryginał. Zaczęliśmy więc zbierać dodatkowe materiały i dokładać je do coraz bogatszego pdfa. W efekcie zgromadziliśmy sporo informacji o historii Krwawych Aniołów, przygotowałem zupełnie nową szatę graficzną, bardziej dostosowaną do obecnych kodeksów, zrobiliśmy własne zdjęcia figurek, przygotowaliśmy tekst o malowaniu Aniołów, informacje o klubach i sklepach w Polsce, a na deser opisaliśmy kilka ciekawych inicjatyw związanych ze światem Wh40k. To wszystko nie udałooby się naturalnie bez zaangażowania zespołu, który udało mi się zebrać. Praca z takimi osobami to naprawdę przyjemność i muszę im bardzo gorąco podziękować, szczególnie ESowi. Dziękuję też za wsparcie Games Workshop oraz wydawnictwu Faber i Faber, bez których to kodeks nie wyglądałby tak, jak obecnie.

Tyle tytułem wstępu. Zapraszam do lektury.

Prawa autorskie

Wszelkie prawa autorskie związane z opublikowanymi tutaj materiałami są własnością Games Workshop lub osób, które te materiały przygotowały i podlegają one stosownym przepisom. Nie zezwala się na przetwarzanie tych materiałów i jakiegokolwiek wtórne ich wykorzystywanie bez zgody odpowiednich właścicieli praw.

Oryginalne materiały związane z Warhammerem 40.000 zostały użyte w porozumieniu z firmą Games Workshop w celach promocyjnych.

Użyte tutaj nazwy, oznaczenia, symbole, loga, miejsca, nazwy, stworzenia, rasy oraz oznaczenia/emblematy/loga/symbole ras, pojazdy, uzbrojenie, jednostki, bohaterowie, produkty, ilustracje oraz elementy graficzne pochodzące ze świata Warhammer 40.000 są ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2008, zarejestrowane pod różnymi nazwami w Wielkiej Brytanii i innych krajach świata. Wszelkie prawa zastrzeżone.

WSTĘP

Krwawe Anioły, jeden z cieszących się największym uznaniem zakonów Pierwszego Utworzenia, walczyły z wrogami Ludzkości przez dziesięć długich tysiącleci. Ich Patriarcha jest czczony jak Imperium długie i szerokie, a legendy o ich dokonaniach znane są w każdym zakątku galaktyki. Także i te opowiadające o krwawych rzeziach oraz o skazie, która jest ich udręką. Mało kto zna całą prawdę, nieliczni zdają sobie sprawę z wewnętrznego bólu i cierpienia, prowadzących Krwawe Anioły do boju z niezrównaną furią.

Każdy zakon Kosmicznych Marines wiele zawdzięcza charakterowi i zdolnościom swego Patriarchy. Tak jak w Kosmicznych Wilkach odbija się dzikość i impulsywność Lemana Russa, tak i Krwawe Anioły dzielą ponury, tragiczny los swego Patriarchy, szlachetnego Sanguinius.

Sanguinius wyróżnił się podczas oblężenia Terry, gdzie zorganizował ostateczną obronę Pałacu Imperatora oraz samotnie, gdy inni uciekli, utrzymał Ostatnią Bramę. Towarzyszył Imperatorowi, gdy ten teleportował się na okręt uderzeniowy Horusa, by stoczyć pojedynek ze zbuntowanym Mistrzem Wojny. W czasie walki na pokładzie piekielnego okrętu Sanguinius i Imperator zostali rozdzieleni. Podczas samotnej wędrówki Patriarcha Krwawych Aniołów niespodziewanie natknął się na Horusa i natychmiast go zaatakował. Niestety, Sanguinius nie był żadnym wyzwaniem dla będącego u szczytu demonicznej potęgi Horusa, dlatego został przez niego z łatwością zabity. Jego potomkowie słyszą czasami psychiczne echo tej strasznej śmierci, sprowadzające na nich szaleństwo i furię, płamiące duszę mrocznymi wizjami ich własnej zagłady.



Albowiem ten, kto dziś rozlewać krew ze mną będzie, ten po wsze czasy zostanie moim bratem.

Ostatni wers Inwokacji Rekrutów Rozrywaczy Ciał



SANGUINIUS

Jednym z wyjątkowo heretyckich, ale często słyszanych pomówień jest teoria o skażeniu Patriarchów esencją Chaosu jeszcze w wieku niemowlęcym. Historycy uważają zgodnie, że protoplaści Adeptus Astartes zostali we wczesnym okresie rozwoju uprowadzeni z komór kriogenicznych przez moce ciemności. Jedni badacze twierdzą, że noworodki były do chwili rychłego powrotu ekranowane mentalną tarczą Imperatora, inni dowodzą, iż mali Patriarchowie z własnej woli porzucili bezpieczną Terrę i udali się na krańce galaktyki. Bez wątplenia Chaos dążył do całkowitego wyeliminowania zagrożenia ze strony projektu "Patriarcha" i choć plany te nie zostały do końca zrealizowane, kilka noworodków uległo subtelnym zmianom psychofizycznym.

Mieszkańcy Baala i jego dwóch księżyców nigdy nie osiągnęli poziomu rozwoju cywilizacyjnego nakazującego gromadzić informacje w formie pisemnej. Tradycja ustnego przekazywania wierzeń i legend pozwala jednak ustalić okoliczności adopcji małego Sanguinius przez baalijski szczep zwany Krwią. Mity mówią, że już w chwili odnalezienia dziecka w miejscu zwanym obecnie Upadkiem Anioła, posiadało ono niewielkie skrzydełka. Nie bez powodu autochtoni uznali małego Patriarchę za istotę anielską, zarówno w aspekcie fizycznym jak i duchowym.

Wiele pieśni i przekazów słownych plemienia zostało spisanych przez Kronikarzy Krwawych Aniołów i są one teraz przechowywane z wyjątkową dbałością w najbardziej strzeżonych świątyniach-bibliotekach Zakonu. Zapiski te nie zawierają żadnych informacji o losach plemienia Krwi przed odnalezieniem Sanguinius. Należy przypuszczać, że należało ono do typowych szczepów zamieszkujących Baal Secundus, grup zdegenerowanych chorych ludzi próbujących wieść nędzną egzystencję na swym zniszczonym świecie. Baal Secundus posiada stopień skażenia radioaktywnego zdolny uszkodzić kod DNA człowieka w przeciągu kilku sekund. Nie powinien zatem dziwić fakt, iż członkowie plemienia uznali znalezione na skałach cherubinka o śnieżnobiałych skrzydełkach za mutanta. Wielu z nich optowało za uśmierceniem podrutka i chociaż taka bluźniercza sugestia może dziś budzić grozę, należy pamiętać, iż w tamtych czasach mieszkańcy Baala byli prymitywnymi barbarzyńcami. Niemniej jednak wszyscy czuli wyraźnie aurę otaczającą dziecko, perfekcyjne pod każdym względem i doskonale w porównaniu do swoich mimowolnych opiekunów.

Chociaż szczegóły dzieciństwa Sanguinius zginęły w mroku niepamięci, pewne informacje można znaleźć w ustnych przekazach tubylców. Powiada się, że po trzech tygodniach od chwili znalezienia chłopiec urósł do rozmiarów kilkuletniego dziecka i swobodnie poruszał się poza obozowiskiem plemienia. Kiedy przestraszeni nieobecnością znajdu opiekunowie

wytropili go, chłopiec wchodził właśnie do nory baalijskiego ognistego skorpiona, drapieżnika sięgającego trzech metrów wzrostu po wspięciu się na tylne odnóża. Pomimo uderzeń zatrutego żądła, zdolnego wypalić zwykłego człowieka od środka w ciągu sekund chłopiec zabił atakującego go skorpiona. Plemię jadło do syta tej nocy.

Podobnie jak pozostali Patriarchowie, Sanguinius rósł w niezwykłym tempie, powiększały się też jego skrzydła. Pióra były nieskazitelnie białe i czyste, niczym upierzenie łabędzia, ale zarazem i niezwykle mocne. Potrafiły unosić Sanguinusa ponad rozpalonymi piaskami pustyń, budząc podziw i grozę istot przemierzających skażone wydmy.

Rok po pojawieniu się w miejscu Upadku Anioła Sanguinius był już wyższy od największego Baality. Budził zachwyt perfekcyjną budową ciała, a wielu nie potrafiło wręcz spojrzeć w jego piękną twarz. Potrafił wędrować godzinami w promieniach słońca, podczas gdy jego towarzysze uginali się pod ciężarem swych skafandrow antyradiacyjnych. Miażdżył skały ciosem pięści, ujarzmił dzikie bestie samym spojrzeniem, szybował wysoko w przestworzach, obserwując świat z perspektywy boga. Szczep bogacił się i rósł w potęgę pod władzą młodego Patriarchy.

Sanguinius szybko piął się po szczeblach społecznej hierarchii Baal Secundus, a zjednoczone pod jego rozkazami szczepy ludzi czystej krwi zaczęły zwyciężać nad grasującymi po pustkowiach planety mutantami. Wojna została wygrana pomimo przewagi liczebnej nieprzyjaciela, co zawdzięczano w dużej mierze talentom militarnym Sanguinusa i jego charyzmie. Wkrótce potem Patriarcha w naturalny sposób zaczął być postrzegany jako istota boska przez wielbiące go tłumy, przekonane o rychłym nadejściu życia w ziemskim raju.

Czas szybko mijał i kiedy Imperator dotarł w końcu na Baal,



Zbiór baalijskich mitów zebranych przez Hyriontericusa Lucidio (2342345M33) jest pieczołowicie strzeżonym przez zakonników reliktem i właśnie stamtąd pochodzi poniższy fragment opowieści starszego szczepu Imrait'il'thaxa:

"Owi kanibale i mutanci przewyższali nas po stokroć liczebnie. Ostre języki zwisały z ich paszczek, wyłupiaste ślepia świeciły chorobliwie, a szponiaste dłonie ścisnęły zardzewiałe miecze. Zrozumieliśmy, iż stanęliśmy w obliczu śmierci. I wtedy Anioł rozpoczął swe żniwa.

On, jedyny Czysty, chciał nas uchronić przed krzywdą. Ogarnęła go wściekłość, wpiersz stał się białą oslepiającą istotą, potem przybrał barwy przerażającej czerwieni. Jego oczy zdawały się płonąć, stapał w aurze jaskrawego blasku zniszczenia i śmierci. Z zachwytem patrzyliśmy na ten morderczy taniec. A potem nie było już mutantów, tylko cisza i On, stojący przed nami w milczeniu".

jego zaginiony syn zasiadał już na czele Konklawe Krwi. Władca ludzkości natychmiast rozpoznał w charyzmatycznym przywódcy Baalijczyków jednego z Patriarchów, udał się zatem na powierzchnię planety w towarzystwie znamienitej świty.

Uwaga: w tym miejscu imperialni historycy przestają opierać się na mitach autochtonów, gdyż wyprawa Imperatora została pieczołowicie opisana przez podróżujących wraz z nim kronikarzy. Z tych właśnie zapisków wiemy, iż Imperator spotkał się ze swym synem w monumentalnym amfiteatrze naturalnego pochodzenia, powstałym wskutek erupcji wulkanicznych u podstaw Góry Seraph. Obrady Konklawe odbywały się w obecności dziesiątek tysięcy Baalijczyków czystej krwi. Imperator stał w tłumie, wyróżniając się spośród tubylców dzięki swej złotej zbroi, wiedział jednak, że ich zniszczone ubiory okrywają ludzi godnych miana wojowników. Sanguinius wygłosił orędzie, które zapadło głęboko w serce każdego słuchacza, dając członkom zjednoczonych szczepów nadzieję na szczęśliwą przyszłość. Słyszając jego słowa, Imperator zyskał ostatecznie pewność, że przywódca Krwi jest jego utraconym synem.

Sanguinius natychmiast rozpoznał w obcym przybyszu ojca. Niektórzy historycy twierdzą, jakoby Patriarcha posiadał zdolności paramentalne pozwalające przewidywać w ograniczonym stopniu przyszłość, dzięki czemu wiedział już wcześniej o wizycie swego stwórcy. Upadł na kolana przed władcą ludzkości, a kryształowe łzy pociekły mu po policzkach. W miejscach, gdzie skapywały na ziemię, na skałach Baala wyrastały alabastrowe kwiaty. Imperator pomógł synowi powstać i razem spojrzeli na morze ludzkich twarzy, zaskoczonych, ale i dumnych - twarzy ludzi silnych i prawych. Tak pod gorącym słońcem Baala narodzili się Krwawe Anioły.

HEREZJA HORUSA

Potworne doświadczenia Herezji Horusa odcisnęły wyjątkowo okrutne piętno na Zakonie Krwawych Aniołów i obdarzyły jego braci tragicznym przekleństwem ciągnącym się nieprzerwanie od tysięcy lat. Mistrz Wojny Horus, najbardziej zaufany i kochany syn Imperatora, stanął po stronie Chaosu i wbił sztylet zdrady głęboko w serce mocarstwa. Skorumpowany przez Mrocznych Bogów Patriarcha zdołał przeciągnąć na swoją część zastępów Adeptus Astartes, przekonując ich do zbrojnego wystąpienia przeciwko własnemu ojcu. W rezultacie działań wojennych Legiony Horusa dotarły na Terrę i przystąpiły do oblężenia Pałacu Imperatora. Kosmiczni Marines, niegdyś bracia, starli się w tytanicznym boju. Chaos zdawał się wszechobecny, a potęga Mistrza Wojny nieograniczona - Mroczni Bogowie obdarzyli go potężnymi łaskami w zamian za nieśmiertelną duszę.

Sanguinius i Krwawe Anioły odegrały niepoślednią rolę podczas walk o Terrę. Do dnia dzisiejszego zachowały się opowieści o jaskrawym świetle iluminującym pancerze szturmowe braci zakonnych i Patriarsze walczącym w powietrzu ponad ich głowami, ścinającym demonicznych przeciwników za pomocą ognistego miecza. Sanguinius bez wahania stawał naprzeciw demonów zdolnych za pomocą jednego słowa niszczyć umysły największych bohaterów ludzkości. W pojedynkę utrzymał czarne hordy próbujące dostać się do Pałacu Wewnętrznego. Dowodził Krwawymi Aniołami walczącymi w obronie portu kosmicznego Wiecznej Ściany. Ale swą największą powinność wobec Imperatora spełnił na flagowej barce Horusa.

Uśpiony wizją rychłego zwycięstwa, Horus obserwował postępy inwazji z mostka swego okrętu flagowego. Zdrajca pragnął posmakować tryumfu, rzucić złamanego Imperatora na kolana. Kiedy jego słudzy przełamali linie obrony pałacowej i wdarli się w labirynt korytarzy gigantycznego kompleksu, Horus wyłączył pola siłowe osłaniające jego okręt. Imperator natychmiast wykorzystał tę łaskę losu (kronikarze podejrzewają czasami, że była to zamierzona prowokacja ze strony Horusa), aby teleportować się na pokład barki. Sanguinius towarzyszył ojcu.

Powiada się, że Patriarcha Krwawych Aniołów obdarzony był zdolnością widzenia przyszłości. Jeśli to była prawda, musiał wiedzieć o pisanim mu losie, jednakże w żaden sposób wiedza ta nie osłabiła jego determinacji. Nie wiadomo, czy jego postępowanie zrodziło się z fatalizmu czy też niezłomnej lojalności wobec Imperatora, jednakże historyczne debaty na ten temat nie mają dla Krwawych Aniołów żadnego znaczenia. Ich ojciec wszedł w paszczę lwa, bo nakazywały mu to honor i poczucie obowiązku.

Krwawe Anioły znają dobrze ostatnie chwile swego Patriarchy. Jego śmierć odcisnęła się piętnem w duszy każdego z nich i często nawiedza ich jako wizje przedstawiające ostatnie chwile życia skrzydlatego ojca. Te zakodowane w organach progenoidalnych wspomnienia są tak silne, że w wielu przypadkach

wywołują u braci stan skrajnego wzburzenia zwany Czarną Furią. Im Krwawy Anioł jest starszy i nabiera bitewnego doświadczenia, tym staje się podatniejszy na atak Czarnej Furii. Kapelan Lestrallio, wielki męczennik Zakonu, przeszedł doznania ogarniętych transem braci podczas eksperymentu przeprowadzonego w rzadkim okresie pokoju. Procedura Lestrallia zaleca Kosmicznemu Marine udanie się do Apothecarionu natychmiast po tym, jak rozpozna u siebie pierwsze oznaki Czarnej Furii (o ile w pobliżu nie znajdują się przeciwnicy, których zakonnik mógłby unicestwić, szukając jednocześnie we własnej śmierci wybawienia od nieuchronnych cierpień). Na miejscu zostaje spętany i zakuty w adamantyn - często kosztem życia wielu serwitorów - po czym nakłania się go do opowiadania przeżyć towarzyszących coraz silniejszym nawrotom Furii. Za każdym razem wizje oszalałych Aniołów opowiadają o ostatnich chwilach Sanguinusa w głębi flagowego okrętu Horusa.

Ze strzępków zeznań szalonych Aniołów konsyliarze zdołali odtworzyć przebieg wydarzeń na pokładzie barki Horusa. Mistrz Wojny zabił Sanguinusa mocami psionicznymi, nie potrafiąc - w mniemaniu Krwawych Aniołów - sprostać bratu w walce wręcz. Horus, w swym potwornym zezwierzęceniu i okrucieństwie, podarował Skrzydlatemu Aniołowi najgorszą śmierć i echo tego psionicznego mordu rozeszło się nie tylko w przestrzeni, ale i w czasie, rezonując po dziś dzień w duszach Krwawych Aniołów. Ale poświęcenie Sanguinusa zajęło uwagę Horusa dostatecznie długo, aby Imperator zdołał odnaleźć zdradzieckiego syna. Cierpienia zadane Patriarsze Krwawych Aniołów okazały się tak potworne, iż wryły się w pamięć dziedziczną Zakonu przechowywaną w jego genotypie. Tak oto na zakonników spadło tragiczne przekleństwo, które już na zawsze miało stanowić przyczynę ich bólu i obaw.



KRWAWE ANIOŁY

Kroniki mówią, że Imperator wyselekcjonował grupę najlepszych wojowników Sanguinius i zabrał ich ze sobą, tworząc nowy Legion Kosmicznych Marines. Wybrańcy zostali poddani specjalistycznej operacji połączonej z wszczepieniem fragmentów DNA Patriarchy. Wojownicy pozostawieni na Baal Secundus otrzymali świętą misję strzeżenia ludzkiego gatunku na tej nieprzyjaznej planecie i dbania o wychowywanie kolejnych generacji wojowników postępujących zgodnie z imperialnym Credo. W efekcie ich pracy Anioły po dziś dzień rekrutują swych przyszłych członków na księżycach Baala. Chcący udowodnić swą wartość ochotnicy muszą brać udział w morderczych grach i turniejach, walcząc ze sobą oraz wrogim otoczeniem. Zwyczajnie te wprowadzono wkrótce po utworzeniu Legionu i trwają one w niezmienionej formie do dziś. Turnieje urząda się raz na pięćdziesiąt lat, a ich rozpoczęcie wieszczą przelatujące nad osadami promy szturmowe "Thunderhawk". Aspiranci muszą dostać się do miejsca zmagania na własną rękę, co oznacza konieczność pokonania setek mil pustyń, skoki z górskich klifów na Skrzydłach Aniołów (konstrukcji ze skóry i drewna przypominającej lotnię), przeprawę przez kaniony pełne ognistych skorpionów oraz Wodopoja - płynnej formy życia wysysającej wilgoć z każdej żywej ofiary. Wyprażone słońcem szczątki aspirantów uśmierconych przez okrutną naturę znaczą trasy marszu ochotników. Po dotarciu do miejsca igrzysk przyszli rekruci rozpoczynają walki gladiatorów, przywodzące na myśl swą skalą turnieje organizowane na Ultramarze. Tylko najlepsi wojownicy uchodzą z nich z życiem. Kiedy wskutek selekcji spośród ochotników zostaje wyodrębniona grupa około pięćdziesięciu mężczyzn, wchodzi oni na pokłady promów szturmowych "Thunderhawk" i odlatują, by uczestniczyć w następnym etapie werbunku. Pozostali ochotnicy wracają do swych społeczności lub strzegą miejsca igrzysk do czasu następnego turnieju.

Wybrani aspiranci przewożeni są do monasteru Aniołów na Baalu, gdzie oglądają cuda odbierające im dech i

mowę. Kiedy maszerują przed swymi przyszlými braćmi i towarzyszymi broni, po raz pierwszy w pełni świadomi są ogromu różnic pomiędzy sobą i Marines. Skażony klimat księżyców Baala wywiera negatywny efekt na mieszkańców tych ciał niebieskich. Wielu aspirantów nosi skazy dotychczasowego życia, konsekwencje śmiertelności pocatunku radioaktywności. Są często zdeformowani, karłowaci lub niedożywieni, o skórze pokrytej plamami i naroślami. Stojący przy nich Marines stanowią jaskrawy kontrast i ideał piękna dzięki swym potężnym sylwetkom, gładkiej skórze, śnieżnobiałym zębom.

Aspiranci trafiają do Wielkiej Kaplicy, gdzie przez trzy noce i dni bez ustanku odbywają czuwanie. Niektórzy pomimo heroicznych wysiłków usypiają - usuwa się ich z kaplicy i znikają bez śladu. Dostatecznie wytrwali doczekują chwili, w której Kapłani Sanguinius wstępują do kaplicy. Ci otaczani głębokim szacunkiem Marines pełnią rolę Konsyliarzy Zakonu, ale w przypadku Krwawych Aniołów noszą w sobie dodatkowe posłannictwo. Strzegą krwi samego Sanguinius, podawanej aspirantom w pucharach po zakończeniu czuwania. Wypity specyfik wprawia rekrutów w stan śmierci klinicznej, podczas której przenoszeni są do Apothecarionu celem chirurgicznego wszczepienia organów progenoidalnych. Po udanej operacji pacjenci trafiają do Komnaty Sarkofagów. Śpiewający Credo Vitae serwitorki umieszczają wewnątrz tej gigantycznej katedry ciała uspiętych ochotników, skrywając je w złotych sarkofagach dwukrotnie większych od normalnego mężczyzny. Pacjenci podłączeni zostają do systemów podtrzymywania życia i płyty sarkofagów pieczętuje się pozostawiając je zamknięte na okres jednego roku.

Wielu rekrutów umiera w trakcie tego etapu werbunku. Organizmy niektórych odrzucają progenoidy jako ciało obce - ich losu lepiej nie opisywać. Pozostali rosną szybko powiększając swe proporcje, chociaż czasami zdarza się, że aspirant powraca ze śpiączki przed czasem i egzystuje w klaustrofobicznej ciemności sarkofagu do chwili zerwania pieczęci, przeistaczając się w katatonika lub szaleńca.



Jeśli proces unifikacji DNA ochotników i progenoidów przebiega pomyślnie, ich organizmy nabierają masy mięśniowej, a dodatkowe organy stopniowo rozpoczynają pracę. Znajdujący się w śpiączce aspiranci są w międzyczasie dręczeni dziwnymi snami zawierającymi wspomnienia samego Sanguinusa. W ten sposób esencja Patriarchy przenika umysły jego sukcesorów, odciskając wieczne piętno na ich osobowości i pamięci.

Kiedy aspiranci opuszczają w końcu sarkofagi, w niczym nie przypominają mężczyzn sprzed roku, wybrańców przywiezionych z Baal Secundus. Są wysocy i masywnie zbudowani, ich ciała emanują charakterystyczną urodą boskiego ojca, zmysły mają niezwykle wrażliwe i wyostrzone. W ten sposób kończą pierwszy krok na długiej drodze do miana Kosmicznego Marine.

PLANETA MACIERZYSTA

W zamierzonych czasach Baal i jego księżycy posiadały klimat zbliżony do ziemskiego. Kilka ekspedycji Eksploratorów, wyposażonych w skafandry ochronne i urządzenia pomiarowe, zdołało przeprowadzić na księżycach szczegółowe badania. Ustalono, że Baal zawsze był światem pustynnym, jednakże jego satelity stanowiły niegdyś rajskie siedliska kolonistów. Powierzchnia Baala poznaczona jest starożytnymi ruinami i monumentalnymi budowlami wymagającymi niezwykle nakładu środków oraz czasu na ich wzniesienie. Niektóre obiekty to posągi nieznanymi bogów wykute w naturalnych masywach skalnych, inne stanowią zagadkę. Dzięki tym odkryciom ludzie zdołali odtworzyć przypuszczalny przebieg kolonizacji Baala.

Wciąż nie wiadomo, co stało się przyczyną przerwania idylli pierwszych kolonistów, a kwestia ta budzi wśród historyków powszechną konsternację. Pewne jest jednak, że kataklizm związany ze zbrojnym konfliktem zmienił na zawsze oblicze Baala pod koniec Mrocznej Ery Technologii. Znalaziono ślady użycia broni biologicznych i nuklearnych, zwłaszcza tych drugich (co tłumaczy poziom skażenia radioaktywnego księżyców Baala). Morza zmieniły się w zatrute zbiorniki szlamu, pokryte grubą warstwą pyłu. Ludzie musieli w tamtych czasach umierać milionami, w jakiś jednak sposób ludzkość przetrwała. Populacja kolonistów uległa przemianie w społeczność koczowniców i złodziei, żerujących na szczątkach potężnej cywilizacji. Nie mając dostępu do powszechnie obecnie używanych skafandrow wielu musiało w następujących po wojnie latach umierać w wyniku skażenia radioaktywnego, głodu i wycieńczenia.

Niektórzy badacze twierdzą, iż część społeczności zdegenerowała się z biegiem czasu w istoty dopuszczające się kanibalizmu. Efekty uboczne stosowania broni nuklearnych są widoczne po dzień wśród autochtonów. Wielu z nich uległo przemianie w pozbawionych wszelkich barier moralnych mutantów, bluźniercze parodie pierwszych mieszkańców Baala. Dezintegracja cywilizowanego społeczeństwa została uwieczniona na skalnych rysunkach w kompleksie jaskiń Lasquo, gdzie można ujrzeć malowidła przedstawiające mutantów mordujących swych bardziej ludzkich towarzyszy.

Pomimo powszechnej degeneracji kolonistów część Baalijczyków zdołała oprzeć się erozji moralnej i fizycznej. Utworzyli oni pustynne szczepy podobne do tego, który adoptował małego Sanguinusa. Nowa, dzika kultura wyewoluowała na gruzach dawnej cywilizacji. Plemię wymagało całkowitej lojalności i poświęcenia, inni ludzie i mutanci postrzegani byli jako wrogowie. Baalijczycy stali się nomadami grabiącymi ruiny dawnych miast w poszukiwaniu relikwów przeszłości. Sojusze i porozumienia między szczepami ulegały nieustannym zmianom, śmierć szła w ślad za słabymi i powolnymi. Będące niegdyś rajem księżycy zmieniły się teraz w piekło. Kilka ocalałych skupisk ludzi musiało nieustannie walczyć o przetrwanie i zdawać się mogło, że tylko kwestia czasu dzieli ludzki gatunek od eksterminacji, od chwili, w której na pustyniach księżyców rządzić będą już tylko mutanci. Wtedy jednak nastąpił cud i przybycie Sanguinusa przywróciło autochtonom nadzieję na powrót do lepszego życia.

PLANETA MACIERZYSTA

Macierzystą planetą Krwawych Aniołów jest spustoszony Baal. Tysiące lat temu, jeszcze przed założeniem Imperium, niewiele brakowało, aby Baal oraz jego dwa księżycy (Baal Prime i Baal Secundus) zostały zniszczone w wyniku potwornej wojny. Rajskie globy zostały zamienione w toksyczne pustkowia przez starożytne broni nuklearne i wirusowe. Ocaleni z pożogi stali się padlinożercami, wegetującymi na resztkach wspaniałej niegdyś cywilizacji, nomadami walczącymi o zebrane łupy.

Sanguinius dorastał na wypalonym księżycu Baal Secundus. Będąc młodzieńcem zdołał zjednoczyć walczące plemiona i poprowadził je w nową erę. Od momentu powstania Legionu Krwawych Aniołów, jego wojownicy są rekrutowani spośród plemion zamieszkujących księżycy Baala.



BAAL

[planeta typu Delta]
Planeta macierzysta Adeptus
Astartes
Promień orbity 3.4AU
1.276/ Temp. 12oC
Dziesięcina: Adeptus Non
Populacja: 122 tys.



ORGANIZACJA ZAKONU

Krwawe Anioły przyjęły schemat organizacyjny zakonu zalecany przez Codex Astartes, ale dokonały w nim pewnych modyfikacji. Synowie Sanguinius posiadają kilka specyficznych jednostek nie spotykanych w innych zakonach (z wyjątkiem zakonów sukcesorskich takich jak Cynobrowe Anioły, Sangwinowe Anioły, Anioły Encarmine, Krwio pijcy i Rozrywacze Ciało). Warto też zauważyć, że Zakon Krwio pijców stosuje heraldykę i znakowanie zalecane przez Codex Astartes, a nie tradycje Krwawych Aniołów, spełniając normy narzucone przez Ultramarines). Najbardziej godną zauważenia cechą Zakonu jest znaczna liczba braci specjalizujących się w walce bezpośredniej. Przywilej wstąpienia do oddziałów szturmowych jest marzeniem każdego Krwawego Anioła, gdyż właśnie poprzez walkę wręcz zakonnicy ci mogą w pełni stłumić koszarne wspomnienia zamierzonej przeszłości. Nawet członkowie drużyn broni ciężkiej, mający na polu bitwy zapewniać wsparcie reszcie towarzyszy, potrafią porzucić swe pozycje, aby zwrócić się z wrogiem w walce wręcz (patrz: Masakra na Trachesai, 230.M34).

Członkowie Pierwszej Kompanii nie korzystający z pancerzy terminatorów walczą zazwyczaj w drużynach szturmowych, a nie taktycznych, jak jest to przyjęte w innych zakonach. Cała Ósma Kompania jest poświęcona tylko i wyłącznie szkoleniu specjalistów od walki bezpośredniej. Marines nie posiadający plecaków rakietowych często korzystają z motocykli i ścigaczy. Dziesiąta Kompania, zwiadowcza, znana jest z wyjątkowo agresywnych aspirantów, którzy wykorzystują każdą okazję do przeniknięcia na tyły wroga i skoczenia mu do gardeł. Pozostałe Kompanie Krwawych Aniołów stosują się do wymogów Codex Astartes, chociaż wiele transporterów opancerzonych

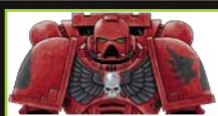
poddawanych jest modyfikacjom polegającym na podrasowywaniu silnika (przeróbki takie, nieautoryzowane w schematach STC, bez wątpienia posiadają szereg efektów ubocznych). Poszczególne rodzaje drużyn identyfikowane są po kolorze hełmów: taktyczne noszą hełmy czerwone, ciężkiego wsparcia - niebieskie, szturmowe - żółte.

Wyższe szczeble hierarchii zakonnej posiadają kilka specyficznych funkcji niespotykanych w innych formacjach Adeptus Astartes. Należą do nich Kapłani Sanguinius, strażnicy świętej krwi Skrzydlatego Ojca i lekarze polowi, zapewniający w ogniu walki i poza nią opiekę medyczną. Innym wyjątkiem od zasad Codex Astartes są drużyny Gwardii Honorowej, elitarnej grupy żołnierzy zakonnych stanowiących straż przyboczną najwyższych rangą oficerów Krwawych Aniołów. Członkowie tej elitarnej jednostki rozpoznawani są po złotych hełmach.

Krwawe Anioły znane są z własnej wersji Drednota zwanej "Furioso", stworzonej przez zbrojmistrzów Zakonu tysiące lat temu w celu zaspokojenia nienasyconej żądzy krwi u braci uwięzionych na zawsze w zimnym mroku sarkofagów. Dwa potężne energetyczne szpony "Furioso" stanowią śmiertelnie niebezpieczną broń, zdolną rozpruć nawet adamantynowy pancerz transportera szturmowego „Land Raider”.

Ostatnią jednostką specjalną Krwawych Aniołów jest oddział złożony z braci zakonnych ogarniętych Czarną Furią. Nieszczęśnicy ci wcielani są do Kompanii Śmierci i tworzą wyjątkowo nieprzewidywalną, ale nadzwyczaj skuteczną na polu walki formację uderzeniową.

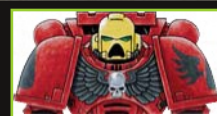
W Zakonie Krwawych Aniołów rodzaje drużyn rozróżnane są kolorem hełmów.



Czerwony (Taktyczna)



Złoty (Gwardia Honorowa)



Żółty (Szturmowa)



Niebieski (Wsparcia)

DOKTRYNY MILITARNE

Kompanie Krwawych Aniołów stosują zalecenia taktyczne zawarte w Codex Astartes. Druga, Trzecia, Czwarta i Piąta to kompanie bojowe, pozostałe należą do formacji specjalistycznych i zazwyczaj stacjonują w rezerwie. Doświadczenie wykazuje jednak, że poszczególne Kompanie Zakonu nie zawsze walczą w zdyscyplinowany i przewidywalny sposób, jak Mroczne Anioły czy Imperialne Pięści, ponieważ genetyczne piętno potrafi zmienić w jednej chwili najlepszego taktyka w ogarniętego szałem berserkera. Czarna Furia zagraża każdemu bratu uczestniczącemu w walce, bez względu na to, czy jest on operatorem broni ciężkiej czy kierowcą działa szturmowego „Vindicator”. Dlatego właśnie nigdy nie sposób przewidzieć, czy garnizon Krwawych Aniołów zdoła zabezpieczyć zajmowane pozycje, czy też opuści je w bezrozumnej szarży na wroga. Do tej pory wielokrotnie skaza ta doprowadzała do zmasakrowania zaskoczonych adwersarzy, a jednym z bardziej znanych przypadków jest szturm na Tempestorę, gdzie nieliczne Anioły uderzyły na przeciwnika z tak dziką furją, iż przełamały jego pozycje obronne i uchwyciły przyczółek wbrew skrajnie pesymistycznym prognozom imperialnych sztabowców. Mówi się, że to właśnie fanatyzm Aniołów stał się przyczyną wielu ich olśniewających sukcesów w trakcie III Wojny o Armageddon, ale też spowodował on głęboką nieufność ze strony innych formacji wojskowych Imperium.

OKRZYK BITEWNY

"Na krew Sanguinius!"

WIERZENIA

Sanguinius był wizjonerem. W latach młodości marzył o zapewnieniu swym ludziom lepszego życia. Po dołączeniu do Wielkiej Krucjaty wizja ta uległa daleko idącej transformacji, ale nie utraciła swego sedna. Patriarcha chciał dobrobytu i bezpieczeństwa dla całej ludzkości, wciąż podnoszącej się ze zniszczeń spowodowanych wydarzeniami Mrocznej Ery Technologii. Przekonania Sanguiniusia miały ogromny wpływ na członków jego Legionu. Czynniki mistyczne pojawiają się często w doktrynach militarnych Krwawych Aniołów, połączone z dziwnie pełną pewnością wiarą w pozytywne zmiany wszechświata. Jednym z czynników warunkujących takie psychiczne nastawienie zakonników jest fakt przeistaczania ich drogą bioinżynierii ze zdeformowanych włóczęgów w Kosmicznych Marines. Nurt tego specyficznego pozytywizmu można dostrzec w upartym dążeniu Kosmicznych Aniołów do perfekcji. Ich dzieła sztuki pełne są piękna i symetrii. Rozwijają swe ciała w niewyobrażalnym stopniu. Zakonne wierzenia przepojone są świadomością ludzkiej kruchości i utraconej chwały mocarstwa.

Z fizycznego punktu widzenia Krwawe Anioły należą do najdłużej żyjących spośród wszystkich Adeptus Astartes. Jest to zaleta specyficznego genotypu charakterystycznego dla potomków Sanguiniusia. Obecny Mistrz Zakonu, Dante, osiągnął imponujący wiek 1100 lat. Tak długi cykl życiowy pozwala Krwawym Aniołom na rozwijanie umiejętności do stopnia bliskiego doskonałości. Przez setki lat rozwijają się emocjonalnie i estetycznie, co znajduje dobitne odzwierciedlenie w ich perfekcyjnie wykonanych pancerzach szturmowych i przepięknych proporcach.



Jedna z najmroczniejszych tajemnic Zakonu została poddana dochodzeniu w roku 1929734.M40 przez wizytującego monaster na Baalu inkwizytora Garilliona. Krwawe Anioły znane są ze zwyczaju przesypiania czasu wolnego w specjalnie do tego celu zbudowanych sarkofagach. Śpiączka taka postrzegana jest za mentalne zbliżanie się do duszy Patriarchy i umacnianie więzi ze Skrzydlatym Ojcem. W trakcie snu krew Aniołów jest poddawana filtrowaniu i oczyszczaniu, co ma opóźnić chwilę wystąpienia pierwszych objawów Czarnej Furii.

Bez względu na oszczerce pogłoski wiadomo, że Krwawe Anioły przestrzegają praw Imperium z gorliwością dalece przewyższającą wiele innych zakonów. Ludzkie mocarstwo zawdzięcza Krwawym Aniołom cały szereg spektakularnych sukcesów i nie sposób zliczyć heretyków i obcych uśmierconych przez zakonników w czerwonych pancerzach szturmowych.

GENOTYP

Zakon ten, niegdyś postrzegany jako najbardziej otwarty pośród formacji Adeptus Astartes, ogranicza obecnie kontakty z otoczeniem zewnętrznym. Niektórzy imperialni oficerowie zgłaszali już spostrzeżenia dziwnego psychicznego transu, w którym Krwawe Anioły pożądamy obsesyjnie krwi - transu uważanego przez naukowców za pierwsze objawy degeneracji wywołanej Chaosem. Nieoficjalnie wiadomo, że Zakon poświęca coraz więcej czasu na poszukiwanie skutecznego lekarstwa, ale nie oznacza to wcale, że jest skazany na nieuchronną zagładę. Niebezpieczne dziedzictwo Krwawych Aniołów jest zarazem ich najcenniejszym darem, gdyż duchowa pokora i zrozumienie własnych słabości czynią z nich prawych i dumnych członków Adeptus Astartes.

Los nieszczęśników ogarniętych całkowicie Czarną Furią pozostaje tajemnicą znaną wyłącznie samym zakonnikom. Istnieją opowieści o tajemnych kryptach pod monastylem Krwawych Aniołów i opętańczych krzykach domagających się krwi. Nikt jednak tych pogłosek nie chce oficjalnie potwierdzić, nikt też nie kwapi się do ich dokładnego sprawdzenia.

W przeszłości zdarzały się pewne incydenty na odległych planetach okupowanych przez Krwawe Anioły, gdzie członkowie lokalnej społeczności znikali w tajemniczych okolicznościach, po czym odnajdywano ich pozbawione krwi ciała (Raj Rukha, Pierścień Ameriilli, Q34/9/4503/RT/Ultima Segmentum, 6569347.M36). Należy przypuszczać, że mordy te były dziełem czcicieli Chaosu chcących zdyskredytować Zakon w oczach miejscowej ludności. Istnieje też hipoteza mówiąca o składaniu rytualnych ofiar przez zabobonnych autochtonów na cześć postrzeganych za bogów przybyszów. Niestety, są również znane zarzuty obciążające odpowiedzialnością za te morderstwa braci zakonnych, pozbawionych zdolności racjonalnego myślenia wskutek niebezpiecznego transu.

Osoby stawiające takie oszczerce zarzuty sugerują, iż źródłem degeneracji Aniołów mogło być skażenie



Chaosem samego Sanguinius. Podpierają się przy tym tezą, że Patriarcha posiadał skrzydła, oczywisty znak mutacji, co rzekomo potwierdza fakt wypaczenia jego matrycy genetycznej i wyjaśnia późniejsze przerażające konsekwencje Czarnej Furii.

W czasach Pierwszego Utworzenia Imperator osobiście nadzorował przeszczepianie fragmentów DNA Patriarchów Kosmicznym Marines. Po złożeniu władcy do Złotego Tronu każdy zakon stworzył własną metodę nadzoru organów progenoidalnych. Krwawe Anioły zważyły tę procedurę Insangwinacją, a wywodzi się ona od zwyczaju przetaczania aspirantom żywej krwi Patriarchy. Po śmierci Sanguinius a zwyczaj ten siłą rzeczy upadł, ale pewna ilość krwi Patriarchy została zachowana w poświęconym pucharze zwanym Szkarłatnym Graalem. Krew ta, wciąż jeszcze posiadająca niezwykle właściwości, nie zdołałaby przetrwać długiego okresu przechowywania, dlatego przetoczono ją do żył Kapłanów Sanguinius a. W ten sposób zakonnicy ci stali się żywym nośnikiem dziedzictwa Skrzydlatego Ojca. Po dziś dzień kultywowany jest zwyczaj wypijania krwi upuszczonej z żył Kapłanów Sanguinius a, podawanej nowicjuszom zakonnego kultu w Szkarłatnym Graalu.

Istnieje pewne prawdopodobieństwo, iż w trakcie tysięcy lat krew krążąca w ciałach kapłanów uległa pewnym mutacjom, podobnie jak krew przetaczana aspirantom w trakcie genetycznego modyfikowania ich organizmów. Niektórzy badacze sugerują, iż to właśnie błędy popełniane w trakcie transfuzji życiodajnego płynu spowodowały wystąpienie genetycznej skazy Krwawych Aniołów.



Zapiski mówiące o genetycznej niestabilności ciał zakonników są bardzo nieliczne i dotyczą wyjątkowych sytuacji, jednakże poprzez powszechnie znaną żądzę zabijania Krwawe Anioły postrzegane są jako Marines o niebezpiecznych dewiacjach. Ich budząca grozę reputacja wywołuje często ostracyzm ze strony innych organizacji militarnych Imperium. Świadomość tego jest bolesnym problemem, który draży serca Krwawych Aniołów w równym stopniu, jak Czarna Furia wypacza ich umysły.

SKAZA

Nielicznym jest wiadome, iż Krwawe Anioły to ginący zakon, który cierpi z powodu straszliwej skazy. Zakon ten, kiedyś najznamienitszy i błogosławiony, teraz unika towarzystwa swych braci. Powiadają, że niektóre Krwawe Anioły, udęczone wizjami śmierci ich Patriarchy, pograżają się w prowadzącym do samozagłady szaleństwie. Inne są dotknięte straszliwym Czerwonym Pragnieniem, łaknieniem krwi, które może być pierwszą oznaką poddania się Chaosowi. Wiadomym jest, iż Krwawe Anioły poświęcają wiele czasu na poszukiwania sposobu swego uzdrowienia. Wielu jednak straciło już nadzieję i poddało się powolnej degeneracji. Badacze utrzymują, że źródło skazy tkwi w sposobie tworzenia kolejnych pokoleń Krwawych Aniołów, a dokładniej w procesie aktywacji genoziarna nazywanym Insangwinacją.

Pierwotnie młodym poborowym wstrzykiwano niewielką próbkę krwi samego Sanguinusa. Po jego śmierci musiano zarzucić tą metodę. Udało się jednak zachować trochę krwi w Szkarłatnym Graalu. Żywej krwi nie można było przechowywać zbyt długo w ten sposób, dlatego wstrzyknięto ją w żyły Kapłanów Sanguinusa, będących od tej pory żywymi skarbnicami potęgi Patriarchy. Picie krwi ze Szkarłatnego Graala, utoczonej zebranych Kapłanom Sanguinusa, do dnia dzisiejszego jest częścią rytuału tworzenia nowych

członków tego ważnego zakonu. Tej właśnie krwi, pochodzącej od Kapłanów, używa się do zainicjowania przemiany poborowych w Kosmicznych Marines. Jest całkiem prawdopodobne, iż po niezliczonych pokoleniach, jakie nastąpiły od czasów Herezji, komórki te mutowały. Początkowo powoli, lecz ostatnimi laty znacznie szybciej i błędy w replikacji objawiły się skazą.

CZARNA FURIA

Wyjątkową cechą Krwawych Aniołów jest głęboko wryta w ich genoziarnie pamięć o śmiertelnym pojedynku między Sanguiniusem i Horusem. Czasem jakieś wydarzenie lub okoliczności przywołują tę pamięć genetyczną. Zdarza się to bardzo rzadko, zwykle tuż przed bitwą i przeważnie ma fatalne konsekwencje dla brata wojownika, albowiem jego umysł wciągany jest w zamierzłą przeszłość. Ogarnia go tak zwana Czarna Furia. Świadomość i pamięć Sanguinusa opanowują jego umysł, a wydarzenia sprzed dziesięciu tysięcy lat stają się rzeczywistością. W oczach postronnych Kosmiczny Marine owdzięki Czarną Furią sprawia wrażenie na wpół oszalałego wojownika, który nie potrafi odróżnić teraźniejszości od przeszłości, który nie poznaje swych towarzyszy. Jednak oprócz fragmentów świadomości Sanguinusa Marine przejmuje także małą cząstkę nieziemskiej mocy Patriarchy, co wznosi jego siłę i żywotność na nadludzki poziom.

Dotknięci Czarną Furią kierowani są do specjalnych oddziałów nazywanych Kompanią Śmierci. Ci przeklęci wojownicy, przepelnieni wspomnieniami umierającego Patriarchy Legionu, w walce z wrogami Imperatora szukają jedynie śmierci. Dla nich jest to najlepsze wyjście, albowiem ci, którzy przeżyją, niemal na pewno padną ofiarami Czerwonego Pragnienia, które uczyni z nich istoty niczym nie różniące się od łaknących krwi i mięsa dzikich bestii. Lepiej więc zginąć w walce niżli cierpieć podobny los.

SIŁY ZBROJNE KRWAWYCH ANIOŁÓW

W tej części znajdziesz szczegóły na temat charakterystycznych elementów armii Krwawych Aniołów – ich uzbrojenia, jednostek oraz sławnych bohaterów specjalnych. Każdemu opisowi jednostki towarzyszą zasady, pozwalające na użycie jej w grze Warhammer 40.000.

Upajaj się zwycięstwem i pamiętaj o poległych.

Inskrypcja nad wejściem do Grobowca Bohaterów

UNIKALNY EKWIPUNEK

Niektóre elementy ekwipunku są przeznaczone tylko dla określonych bohaterów lub oddziałów, podczas gdy inne mogą być powszechnie stosowane. Zasady dla przedmiotów unikalnych uwzględnione są w opisach ich posiadaczy, pozostałe przedmioty zostały zebrane w części poświęconej ekwipunkowi bojowemu. Za przykład niechaj nam posłuży Pistolet Potępienia, potężna broń używana jedynie przez Wielkiego Mistrza Krwawych Aniołów. Zasady dla niego umieszczone są w opisie Dantego.

ZASADY SPECJALNE KRWAWYCH ANIOŁÓW

Względem modeli wchodzących w skład armii Krwawych Aniołów stosuje się kilka poniższych zasad specjalnych, wspólnych dla kilku jednostek.

I NIE POZNAJĄ, CO TO STRACH

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

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

DRUŻYNY OPERACYJNE

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

Jednostki, które można dzielić na Drużyny Operacyjne:

- Drużyna Szturmowa Weteranów
- Drużyny Zwiadu
- Drużyny Taktyczne
- Drużyny Szturmowe
- Drużyny Ciężkiego Wsparcia

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

Podczas obliczania Punktów Zwycięstwa (PZ), każda Drużyna Operacyjna warta jest połowę kosztu punkowego oddziału, który został podzielony. Na przykład, dziesięcioosobowa Drużyna Taktyczna wyposażona w działo laserowe i karabin termiczny kosztuje 220 punktów. Jeśli podzielimy ją na Drużyny Operacyjne, to każda z nich warta będzie 110 PZ (bez względu na przydział modeli do drużyn). Po zakończeniu bitwy, kiedy jedna Drużyna Operacyjna zostanie całkowicie wybita, a z drugiej przy życiu pozostaną dwa modele, przeciwnik otrzyma 165 PZ.

PODRASOWANE SILNIKI

Predatory klasy "Baal" i transportery opancerzone "Rhino" Krwawych Aniołów wyposażone są w specjalnie zmodyfikowane silniki. Te podrasowane maszyny umożliwiają rozwinięcie większych prędkości, jednak nie bez ryzyka – silnik może nie wytrzymać takich obciążeń. W dowolnej Fazie Ruchu, tuż przed ruszeniem modelu, możesz zadeklarować, iż pojazd wyposażony w Podrasowany Silnik używa tej zasady.

Rzuć kostką. Jeżeli wypadnie 1, silnik zgaś – pojazd nie może poruszyć się w tej turze. Przy wyniku 2 – 3 dopalacze zawiodły i pojazd będzie poruszał się z normalną prędkością. Gdy wypadnie 4 – 6, dopalacze zadziałały – do końca danej tury pojazd jest traktowany, jak gdyby był typu "Szybki".

WIELKI MISTRZ DANTE

Mistrz Dante jest jednym z najbardziej doświadczonych i uzdolnionych Mistrzów Zakonów Kosmicznych Marines. Na czele Krwawych Aniołów stoi już od ponad tysiąca lat.

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

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszony, Bohater Niezależny, Przywódca.

Inspirujący. Dante znany jest z tego, iż osobiście prowadzi do walki formacje szturmowe Krwawych Aniołów. Jego obecność powoduje, iż wojownicy dokonują czynów niezwykłych nawet jak na Kosmicznych Marines. Dzięki temu, jeżeli Dante jest obecny w armii Krwawych Aniołów, każda zaprzyjaźniona jednostka Krwawych Aniołów znajdująca się w 12" od niego posiada zdolność "Odwieczny Wróg".

EKWIPUNEK BOJOWY

Kunsztowny pancerz, Żelazna Aureola, plecak raketowy, granaty odłamkowe, granaty ppanc.

Topór Mortalis. Dante uzbrojony jest w Topór Mortalis. Ta starożytna broń została wykonana przez Zakonnego Zbrojmistrza Metriculusa w dniach, które nastąpiły po Herezji Horusa. Należy ją traktować jak kunsztowną broń energetyczną.

Pośmiertna Maską Sanguinusa. Kunsztowny Pancerz Dantego zawiera niesamowitą złotą maskę, o której mówi się, iż została wykonana na

podobieństwo twarzy samego Sanguinusa. Podczas bitwy maska wydaje się ożywać - złocista energetyczna aura otacza wtedy głowę Dantego i wzbudza grozę w sercach jego przeciwników. Każdy wrogi model w 6" od Dantego ma WW i US zredukowane o 1.

Pistolet Potępienia. Pistolet Potępienia jest przepiękną, starożytną bronią, pochodzącą jeszcze z Mrocznych Wieków Technologii. Używana w nim technologia jest podobna do tej z karabinów termicznych, a strzały zdają się dosłownie topić każdy cel. W Fazie Strzelania traktuje się go jak karabin termiczny. W fazie Walki Wręcz Pistolet Potępienia traktowany jest normalny pistolet.

Wielka Chorągiew Zakonu Krwawych Aniołów. Jeżeli Dante znajduje się w armii, jeden z Chorążych może nieść do boju Wielką Chorągiew Zakonu Krwawych Aniołów zamiast normalnego sztandaru, inspirując braci do jeszcze większego poświęcenia. Wszystkie jednostki Krwawych Aniołów w 12" od Wielkiej Chorągwi Zakonu mogą powtórzyć nieudane testy Morale i Przygwożdżenia. Dodatkowo każdy model w jednostce Chorążego ma o 1 Atak więcej.

KAPITAN TYCHO

Podczas Drugiej Wojny o Armageddon Tycho padł ofiarą psychicznego ataku orkowego psionika, który ohydnie go oszpecił. Ten fakt spowodował, że bohater bezgranicznie nienawidzi Orków.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Kpt. Tycho	5	5	4	4	3	5	3	10	2+

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach, Śmiertelny Wróg: Orkowie, Bohater Niezależny, Przywódca.

EKWIPUNEK BOJOWY

Broń podczepiana (bolter/karabin termiczny), kunsztowny pancerz, pistolet boltowy, Żelazna Aureola, granaty odłamkowe, granaty przeciwpancerne.



Od jedenastu stuleci oglądam i zwalczam mrok naszej galaktyki.

Widziałem podłość obcego oraz bluźnierstwo mutanta. Byłem świadkiem grzechu opętania. Widziałem całe zło, które skrywa galaktyka i zabijałem wszystkich, którzy samą swą obecnością kałają Imperatora. Widziałem to, co zobaczycie i wy.

Walczyłem z tym, z czym i wy będziecie walczyć. Zabijałem tych, których także wy musicie zabijać...

Przemówienie Dowódcy u progu kampanii alchonijskiej



Od czasu ciężkiego zranienia w trakcie bitwy o Armageddon charakter oraz temperament Tycho staje się coraz bardziej wybuchowy. Stanowczo doradzam nieodwołalne przeniesienie Brata-Kapitana Tycho do stałej służby bojowej.

Kapelan Vermento

WIELKI KRONIKARZ MEPHISTON

Brat Calistarius jest jedynym wojownikiem, któremu udało się przezwyciężyć Czerwone Pragnienie. Po przejściu gehenny odrodził się jako Mephiston, Pan Śmierci.

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

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszony, Bohater Niezależny, Nie Czuje Bólu.

Pan Śmierci. Pokonując Czerwone Pragnienie Mephiston wyzwolił swój pełen psioniczny potencjał. Dzięki temu Mephiston posiada wszystkie trzy moce psioniczne Krwawych Aniołów (patrz poniżej) i w turze każdego z graczy może użyć każdej z nich i swojej broni

psionicznej raz na turę każdego z graczy – tak więc nie podlega normalnym ograniczeniom Kronikarzy. Mephiston w danej turze nie może użyć dwa razy tej samej mocy.

EKWIPUNEK BOJOWY

Kunsztowny pancerz, broń psioniczna, pistolet plazmowy, kaptur psioniczny, granaty odłamkowe, granaty przeciwpancerne.



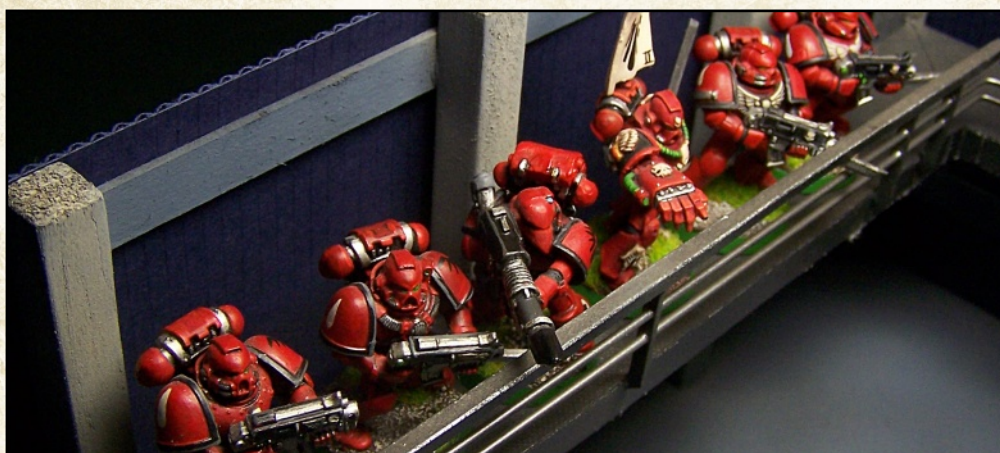
...jednakże oparł się Czerwonemu Pragnieniu. Ukazał mu się nasz ukochany Sanguinius, który powiedział mu, iż musi się oprzeć nie dla siebie, lecz dla nas wszystkich. Albowiem w ten sposób udowodni nam, że Czerwone Pragnienie można pokonać.

Z Księgi Mephistona, wers 23



Najpotężniejszym i najbardziej cenionym spośród Kapłanów Sanguiniususa jest Brat Corbulo. On to obdarzony jest sokolim wzrokiem oraz głęboką mądrością Patriarchy. On też prowadzi nas w odwiecznej misji ku ujarzmieniu Skazy.

Władcy Baala, rozdział IV
„Powiernicy Graala”



Sierżant Emanus rozkazuje zniszczyć Pancernię Herszta Nazgrota.

CORBULO

NAJWYŻSZY KAPŁAN SANGUINIUSA

W Zakonie Krwawych Aniołów Konsyliarze tytułowani są Kapłanami Sanguiniususa, strażnikami Szkarłatnego Graala.

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

ZASADY SPECJALNE

Bohater Niezależny.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pancerz szturmowy, pistolet boltowy, miecz łańcuchowy, Eksangwinator, granaty odłamkowe, granaty przeciwpancerne.

Szkarłatny Graal. Podczas rytuałów inicjacji, jakim poddawani są nowi członkowie Zakonu, w Szkarłatnym Graalu gromadzi się krew Kapłanów

Sanguiniususa. Z kolei obecność tego artefaktu na polu bitwy ma ogromny wpływ na znajdujące się w pobliżu Krwawe Anioły, ponieważ wzmacnia ich fizyczne i psychiczne aspekty najbliższe związane z Patriarchą. Każda jednostka Krwawych Aniołów będąca na początku swojej Fazy Walki Wręcz w 12" od Corbulo otrzymuje do końca tury zasadę specjalną Szaleńczy Atak. Dodatkowo Graal generuje potężne pole siłowe, które daje modelowi weń wyposażonemu Specjalną Ochronę 4+.

KAPELAN LEMARTES

Kapelan Lemartes jest najstarszym spośród Kapelanów Krwawych Aniołów i cieszy się tak wielką czcią, że dostał zaszczytu noszenia Pośmiertnej Maski.

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

ZASADY SPECJALNE

Bohater Niezależny

Honor Zakonu. Lemartes oraz drużyna Krwawych Aniołów, do której się przyłączył, podlegają zasadzie Nieustraszeni.

Litanie Nienawiści. Podczas własnej tury, w której następuje szarża, Lemartes i wszyscy członkowie drużyny, do której się przyłączył, mogą powtórzyć nieudane rzuty na trafienie.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pancerz szturmowy, pistolet boltowy, plecak raketowy, Crozius Arcanum, Rosarius, granaty odłamkowe, granaty przeciwpancerne.

Pośmiertna Maska. Każda wroga jednostka w 6" od modelu noszącego Pośmiertną Maskę ma Zdolności Przywódcze zmniejszone o 1.



Gdy napotkacie na swej drodze przeszkodę, pamiętajcie, młodzi Akolici, o dumnym Sanguiniusie. Gdy pancerz waszej wiary będzie rozdarty i wypaczony, spójrzcie w siebie, a zobaczycie tego wspaniałego bohatera. Rozważajcie jego uczynki i ukorzcicie się, albowiem jemu podobni już nigdy nie będą stąpali wśród nas.

Czytanie z Kazania Lemartesa do Adeptów Kultu Sanguiniusia



Zadaniem Kapelanów Krwawych Aniołów jest ochrona Zakonu przed Czarną Furią. To oni wypatrują pierwszych oznak nadchodzącego szaleństwa i zbierają zgubionych wojowników w straszliwą Kompanię Śmierci.

KOMPANIA ŚMIERCI

Czasami, w przededniu bitwy, Krwawe Anioły popadają w Czarną Furię. Gdy to nastąpi, wojownicy ci stają się szaleńczo zawzięci i nieustraszeni.

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

ZASADY SPECJALNE

Nieustraszeni, Nie Czują Bólu, Szaleńczo Atak.

Czarna Furia. Wojownicy Kompanii Śmierci są tak zapamiętali w swoim krwawym szale, że zrobią praktycznie wszystko, by jak najszybciej dotrzeć do nieprzyjaciela i rozerwać go na strzępy w szalonej szarży. Wszystkie ataki w starciu wręcz wykonane przez Kompanię Śmierci są traktowane jak wykonywane bronią rozrywającą.

Dodatkowo, jeżeli na początku Fazy Ruchu w 6" od jednostki nie znajduje się Kapelan Krwawych Aniołów (bądź też Brat Corbulo), Kompania Śmierci musi poruszać się z maksymalną prędkością w kierunku najbliższej wrogiej jednostki.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pancerz szturmowy, pistolet boltowy, bolter lub miecz łańcuchowy, granaty odłamkowe, granaty przeciwpancerne.



Mów co chcesz, lecz ja nie zamierzam walczyć u boku tych szaleńców. Przeszłość niczego nie dowodzi, z wyjątkiem tego, że przeklęte Krwawe Anioły są o krok od potępienia.

Brat Kapitan Yuron z Adeptus Astartes Protoplastów Ulixis

WARDIA HONOROWA KRWAWYCH ANIOŁÓW

Drużyny Dowodzenia Krwawych Aniołów złożone są ze specjalistów od walki wręcz i specjalizują się w używaniu plecaków rakietowych. To najgroźniejsi z weteranów Zakonu.

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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pancerz szturmowy, pistolet boltowy, bolter lub miecz łańcuchowy, granaty odłamkowe, granaty przeciwpancerne.



DRUŻYNA SZTURMOWA WETERANÓW

Drużyny Szturmowe Weteranów ruszają do boju w posiadających podrasowane silniki transporterach opancerzonych "Rhino" albo są wyposażone w plecaki rakietowe – wszystko po to, by dotrzeć do przeciwnika najszybciej jak to możliwe.

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

ZASADY SPECJALNE

I Nie Poznają, Co To Strach, Drużyny Operacyjne.

EKWIPUNEK BOJOWY

Pancerz szturmowy, pistolet boltowy, bolter lub miecz łańcuchowy, plecak rakietowy, granaty odłamkowe, granaty przeciwpancerne.



DREDNOT „FURIOSO”

W niektórych przypadkach zdarza się, iż śmiertelnie ranny Kosmiczny Marine zostanie opanowany przez Czarną Furie. Gdy coś takiego ma miejsce, jego ciało zostaje umieszczone w specjalnie zaadaptowanym Drednocie „Furioso”, by mógł walczyć u boku swych braci z Kompanii Śmierci.

	WW	ZS	S	I	A	P	B	T
Drednot "Furioso"	4	4	6	4	2(3)	12	12	10

ZASADY SPECJALNE

Drednoty Kompanii Śmierci. Jeżeli na początku Fazy Ruchu w 6" od Drednota nie znajduje się Kapelan Krwawych Aniołów bądź też Najwyższy Kapłan Sangwiniusa, maszyna musi poruszać się z maksymalną prędkością w kierunku najbliższej wrogiej jednostki. Drednot Kompanii Śmierci otrzymuje dodatkowe K3 ataki w walce wręcz.

EKWIPUNEK BOJOWY

Dwie bronie Drednota do walki wręcz (z jednym wbudowanym bolterem szturmowym i jednym wbudowanym karabinem termicznym), a także wyrzutnie granatów dymnych, szperacz.

TRANSPORTERY OPANCERZONE „RHINO” KRWAWYCH ANIOŁÓW

Transportery używane przez Krwawe Anioły wyposażone są w specjalnie zmodyfikowane silniki (zobacz str. 12). Pojazd z podrasowanymi silnikami jest w stanie poruszać się szybciej, jednakże istnieje ryzyko przegrzania.

CZOŁG „PREDATOR BAAL”

Predator klasy „Baal” jest uzbrojony w liczne bronie o dużej szybkostrzelności. Pojazd został tak zaprojektowany, by kosić wrogą piechotę i niszczyć lekkie pojazdy z przerażającą efektywnością.

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

ZASADY SPECJALNE

Podrasowane Silniki.

EKWIPUNEK BOJOWY

Sprężone działko szturmowe zamontowane w wieżyczce, wyrzutnie granatów dymnych oraz szperacz. Większość posiada także boczne sponsony, uzbrojone w ciężkie boltery lub ciężkie miotacze ognia.



EKWIPUNEK BOJOWY ORAZ ULEPSZENIA

W tej części zawarte są zasady dotyczące specyficznych przedmiotów należących do ekwipunku bojowego oraz specjalnych zdolności używanych przez członków Zakony Krwawych Aniołów.

Bezwładnościowy System Naprowadzania. Na wyposażeniu Kapsuł Desantowych. Kapsuła Desantowa oraz jednostka, która się w niej znajduje, zawsze mogą zostać umieszczone w Rezerwach i przybyć na pole bitwy zgodnie z zasadą Desant. Może skrócić dystans znoszenia do minimum potrzebnego do uniknięcia lądowania w terenie niedostępnym lub na innym modelu.

Błogosławieństwo Omnizjasza. Zamiast ruchu model może podjąć próbę naprawienia efektu Unieruchomiony lub Zniszczona Broń. Zbrojmistrz musi się stykać podstawką z pojazdem. Rzuć K6. Pojazd zostanie naprawiony, jeśli wypadnie 6. Dodaj +1 do rzutu za każdego Serwitora wyposażonego w serworamię, znajdującego się w oddziale Zbrojmistrza. Możesz powtórzyć rzut, jeśli Zbrojmistrz wyposażony jest w serwourpaz.

Bronie podczepiane. Tak nazywane są boltery połączone z karabinami plazmowymi, miotaczami ognia lub karabinami termicznymi. W fazie Strzelania wybierz, której broni używasz. Z boltera można wypalić w każdej turze, natomiast z drugiej broni jedynie raz na bitwę.

Chorągiew Kompanii. Każda jednostka Krwawych Aniołów będąca w zasięgu 12" od Chorążego, może powtórzyć nieudane testy Morale i Przygwożdżenia.

Crozius Arcanum. Broń energetyczna.

Czcigodny Drednot. Może nakazać przeciwnikowi powtórzenie rzutu na tabeli rykoszetów i penetracji.

Dodatkowy pancerz. Zamienia efekt załoga ogłuszona na załoga oszołomiona.

Eksangwinator. Raz na turę gracza, zaprzyjaźniony model w zasięgu 6" od modelu z Eksangwinatorem może zignorować nieudany rzut na Ochronę dowolnego typu, chyba że właściciel tego przedmiotu Wycofuje się, jest w starciu wręcz lub jest Przygwożdżony. Nie można go użyć przeciwko zasadzie Natychmiastowa Śmierć ani przeciwko atakom wręcz, które ignorują Ochronę od Pancerza.

Kaptur psioniczny. Zadeklaruj użycie po tym, jak przeciwnik użyje mocy psionicznej. Obaj gracze rzucają K6 i do wyniku dodają wartość Zdolności Przywódczych swojego psionika. Jeżeli Kronikarz wyrzuci więcej, to moc nie może zostać użyta.

Kunsztowna broń. W każdej turze gracza można dla niej powtórzyć jeden nieudany rzut na trafienie.

Kunsztowny pancerz. Zapewnia Ochronę od Pancerza 2+.

Lemiesz. Pojazd wyposażony w lemesz może powtórzyć nieudany test Trudnego Terenu, o ile w danej turze nie porusza się więcej niż 6".

Miecz łańcuchowy. Broń do walki wręcz.

Moc Ducha Maszyny. Pozwala na ruch do przodu, nawet pomimo efektu załoga ogłuszona. Pojazd poruszający się 6" lub mniej może strzelić z dodatkowej broni używając dla tego strzału Zdolności Strzeleckich 2, nawet jeśli jest pod działaniem efektów załoga ogłuszona lub załoga oszołomiona.

Naprawianie. W fazie Strzelania zamiast strzelania rzuć K6, jeżeli pojazd jest Unieruchomiony. Wynik równy 6 oznacza, że pojazd przestał być Unieruchomiony. Efekt działa do końca bitwy lub do następnego Unieruchomienia.

Pancerz szturmowy. Zapewnia Ochronę od Pancerza 3+.

Pancerz Terminatora. Zapewnia Ochronę od Pancerza 2+ i Specjalną Ochronę 5+. Model wyposażony w ten pancerz może się poruszać i strzelać z broni ciężkich oraz szarżować po tym jak strzelał z broni szybkostrzelnej lub ciężkiej. Nie może wykonywać szarży wtórnej. Zawsze może trafić do Rezerw i przystąpić do gry zgodnie z zasadą Desant.

Pancerz zwiadowczy. Zapewnia Ochronę od Pancerza 4+.

Piłorękawica. Piłorękawica traktowana jest jak rękawica energetyczna, ale w rzutach na przebicie pancerza pojazdu rzucaamy 2K6.

Pojazd szturmowy. Wsiadające modele mogą szarżować.

Przywódcą. Wszystkie inne modele Krwawych Aniołów z tej samej armii mogą używać Zdolności Przywódczych tego modelu w czasie testów Morale, Przygwożdżenia i ZP, ale nie testów Psionicznych.

Puklerz energetyczny. Puklerz energetyczny zapewnia w walce wręcz Specjalną Ochronę 5+. Nie jest wliczany do maksymalnej liczby broni, jaką może posiadać model.

Rosarius. Zapewnia Specjalną Ochronę 4+.

Serworamię. Model wyposażony w serworamię może wykonać 1 dodatkowy Atak w starciu wręcz z Inicjatywą 1 i Siłą 8, ignorujący Ochronę od Pancerza.

Serwoprząż. Traktowana jest jako sprzężony pistolet plazmowy, miotacz ognia, a w starciu wręcz jako dwa serworamiona. Właściciel może strzelać z obu broni lub jednej broni i broni osobistej. Właściciel może powtarzać rzuty na naprawianie.

Szperacz. Jeżeli ta jednostka dostrzeże cel i wystrzeli w niego w czasie Walki w Nocy, to wszystkie pozostałe jednostki będą mogły zignorować zasady Walki w Nocy, kiedy będą strzelały w oświetlony cel.

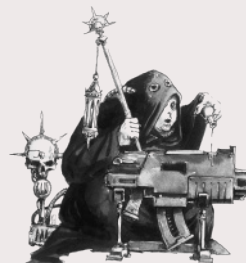
Szturmowe ostrze. Broń do walki wręcz.

Tarcza energetyczna. W starciu wręcz zapewnia Specjalną Ochronę 4+. Model wyposażony w tarczę energetyczną nie otrzymuje nigdy dodatkowego Ataku za posiadanie dwóch broni do walki wręcz. Do użycia wymaga jednej ręki.

Wyrzutnie granatów dymnych. Patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40.000.

Wyrzutnie granatów odłamkowych. Modele używające transportera wyposażonego w to ulepszenie w turze, w której wysiądą z pojazdu traktowane są tak, jakby miały granaty odłamkowe.

Żelazna Aureola. Zapewnia Specjalną Ochronę 4+.



MOCE PSIONICZNE KRWAWYCH ANIOŁÓW

Kronikarze Krwawych Aniołów mogą posiadać jedną lub więcej poniższych mocy psionicznych. Kronikarz może użyć tylko jednej mocy psionicznej na turę i musi zdać Test Psioniczny w odpowiedniej fazie, by to zrobić. Mephiston, jak to opisano powyżej, może użyć dowolnej liczby mocy psionicznych w każdej turze.

Potęga Bohaterów

Śmiercionośne moce Immaterium wypełniają Kronikarza, zwiększając jego szybkość i siłę do niewyobrażalnego poziomu.

Mocy tej używa się na początku fazy Walki Wręcz dowolnego z graczy. Jeżeli jej użycie zakończy się powodzeniem, Kronikarz (albo dowolny model w oddziale, w którym się on znajduje) w tej fazie posiada dodatkowe +K3 Ataki.

Przyznać się do porażki,
to bluźnić przeciwko
Imperatorowi.

Przeszywające Spojrzenie

Oczy Kronikarza stają się płonącymi szczelinami desperacji, przeszywającymi dusze tych, którzy odważą się stawić mu czoła.

Mocy tej można użyć na początku fazy Walki Wręcz dowolnego z graczy. Jeżeli użycie mocy zakończy się sukcesem, wtedy każdy model w kontakcie z Kronikarzem ma w tej fazie Walki Wręcz zmniejszoną liczbę ataków o jeden.



Skrzydła Sanguinusa

Z pleców Kronikarza wyrastają dwa potężne skrzydła utkane z psionicznej energii, pozwalając mu na latanie nad polem bitwy.

Moc ta może być użyta w Fazie Ruchu i działa do końca tury. Pozwala ona Kronikarzowi na poruszanie się tak, jakby posiadał plecak raketowy. Skrzydeł Sanguinusa może używać także Kronikarz w pancerzu Terminatora. Kronikarz wyposażony w motocykl, który użył Skrzydeł Sanguinusa, traktowany jest jakby posiadał motocykl odrzutowy.

UWAGA AUTORA

Na pewno zauważysz, że w armii Krwawych Aniołów kilka oddziałów kosztuje więcej punktów niż ich odpowiedniki z pozostałych kodeksów Kosmicznych Marines. Ten dodatkowy koszt punktowy umożliwi wystawienie modelu z Kompanii Śmierci, udostępnianego przez dany oddział. Dla przykładu: wybranie Drużyny Taktycznej pozwala na wystawienie jednego modelu z Kompanii Śmierci i dlatego jego koszt jest uwzględniony w cenie Drużyny Taktycznej.

LISTA ARMII KRWAWYCH ANIOŁÓW

Na kolejnych stronach znajdziesz listę armii Krwawych Aniołów i ich Zakonów Sukcesorów, pozwalającą na rozgrywanie misji znajdujących się w podręczniku podstawowym Warhammera 40.000. Lista pozwala na zbudowanie armii opartej na jednostkach należących do kompanii bojowej Krwawych Aniołów i uzupełnionej wsparciem z pozostałych kompanii Zakonu. Krwawe Anioły specjalizują się w walce wręcz. Z tego względu dużą rolę w ich siłach zbrojnych odgrywają jednostki szturmowe.

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

KORZYSTANIE ZE SCHEMATU ORGANIZACYJNEGO ARMII

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

MISJE I PUNKTY

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

Decyzja o rozegraniu danej misji wyznaczy liczbę punktów, jakie będzie można przeznaczyć na armię. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziałach podstawowego podręcznika Warhammera 40.000, zatytułowanych „Patrol Bojowy” i „Misje Standardowe”.



KORZYSTANIE Z LISTY ARMII

Kiedy uzgodnisz z przeciwnikiem wielkość Waszych sił zbrojnych oraz misję jaką rozegracie, będziesz mógł przystąpić do budowy armii. Zajrzyj do danej części listy armii i zdecyduj, którą jednostkę chcesz mieć w armii, ile w niej będzie modeli oraz jakie będzie posiadała ulepszenia. Pamiętaj: na figurkach biorących udział w grze powinna być pokazana cała wykupiona dla nich broń oraz ekwipunek. Następnie odejmij koszt punktowy jednostki od dostępnych jeszcze punktów i dokonaj kolejnego wyboru. Powtórz tę czynność, aż zużyjesz wszystkie punkty. Teraz jesteś gotowy do bitwy!

ELEMENTY LISTY ARMII

Każdy element listy armii to oddzielna jednostka, z której możesz skorzystać w czasie gry.

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

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.

Skład jednostki. W tym miejscu, jeśli to konieczne, znajduje się informacja o liczbie i rodzaju modeli, tworzących trzon oddziału.

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 specjalnym.

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

Zasady specjalne. W tym miejscu uwzględnione są wszystkie zasady specjalne, jakim podlega jednostka. Ich szczegółowe opisy znajdziesz w rozdziale „Siły zbrojne Krwawych Aniołów” lub w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Uniwersalne zasady specjalne”.

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.

Transport. Ta ostatnia część odnosi się do pojazdów transportowych, które można wykupić dla jednostki.

DOWÓDZTWO



DANTE, MISTRZ KRWAWYCH ANIOŁÓW 200 pkt.

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



Typ jednostki:

- piechota latająca

Zasady specjalne:

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Przywódca

Wyjątkowy:

W armii może się znaleźć tylko jeden Wielki Mistrz Dante.

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- Pistolet Potępienia
- Topór Mortalis
- Pośmiertna Maska Sanguinius
- plecak raketowy
- kunsztowny pancerz
- Żelazna Aureola

Opcje:

- Jeśli Dante znajduje się w armii, to za +15 pkt. Chorążemu z jednej drużyny Gwardii Honorowej można wymienić Chorągiew Kompanii na Wielką Chorągiew Zakonu Krwawych Aniołów.

MEPHISTON, PAN ŚMIERCI 225 pkt.

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



Typ jednostki:

- piechota

Zasady specjalne:

- Nieustraszony
- Bohater Niezależny
- Pan Śmierci
- Nie Czuje Bólu

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet plazmowy
- broń psioniczna
- kaptur psioniczny
- kunsztowny pancerz

Moce psioniczne:

- Skrzydła Sanguinius
- Potęga Bohaterów
- Przeszywające Spojrzenie

Opcje:

- brak

Wyjątkowy:

W armii może się znaleźć tylko jeden Mephiston.

LEMARTES, STRAŻNIK POTĘPIONYCH 125 pkt.

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



Typ jednostki:

- piechota latająca

Zasady specjalne:

- Bohater Niezależny
- Honor Zakonu
- Litanie Nienawiści

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- Crozius Arcanum
- Rosarius
- Pośmiertna Maska
- pancerz szturmowy
- plecak raketowy

Wyjątkowy:

W armii może się znaleźć tylko jeden Kapelan Lemartes.

Opcje:

- brak

BRAT CORBULO 100 pkt.

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



Typ jednostki:

- piechota

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Bohater Niezależny

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- miecz łańcuchowy
- Eksangwinator
- Szkarłatny Graal
- pancerz szturmowy

Wyjątkowy:

• W armii może się znaleźć tylko jeden Brat Corbulo.

Opcje:

- brak



DOWÓDZTWO

TYCHO, KAPITAN 3. KOMPANII 110 pkt.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Kpt. Tycho	5	5	4	4	3	5	3	10	2+



Typ jednostki:

- piechota

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Śmiertelny Wróg Orkowie
- Bohater Niezależny
- Przywódca

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- Żelazna Aureola
- broń podczepiana (bolter/karabin termiczny)
- kunsztowny pancerz

Wyjątkowy:

- W armii może się znaleźć tylko jeden Kapitan Tycho.

Opcje:

- brak

KAPELAN 100 pkt.

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



Zasady specjalne:

- Honor Zakonu
- Bohater Niezależny
- Litanie Nienawiści

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- Rosarius
- Crozius Arcanum
- pancerz szturmowy

Typ jednostki:

- piechota

Opcje:

- Za +15 pkt. pistolet boltowy można wymienić na pistolet plazmowy.
- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy lub za +10 jedną broń z listy: podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin plazmowy lub podczepiany karabin termiczny lub za +25 pkt. rękawicę energetyczną.

- Za +5 pkt. można dokupić bomby termiczne.
- Za +20 pkt. można dokupić plecak raketowy lub za +30 pkt. motocykl Kosmicznych Marines.
- Za +25 pkt. można wymienić cały ekwipunek na pancerz Terminatora, bolter szturmowy, Rosarius i Crozius Arcanum.

KRONIKARZ 120 pkt.

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



Typ jednostki:

- piechota

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Bohater Niezależny

Moce psioniczne:

- Skrzydła Sanguinius
- Potęga Bohaterów

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- broń psioniczna
- kaptur psioniczny
- pancerz szturmowy

Opcje:

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

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy lub za +10 jedną broń z listy: podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin plazmowy lub podczepiany karabin termiczny.
- Za +5 pkt. można dokupić bomby termiczne.
- Za +30 pkt. można dokupić motocykl Kosmicznych Marines.
- Za +25 pkt. można wymienić cały ekwipunek na pancerz Terminatora, bolter szturmowy, kaptur psioniczny i broń psioniczną.

Uzbraja was sam Imperator. Waszą tarczą jest prawość, zbroją wiara, a bronią nienawiść. Nie lękajcie się, stańcie dumni, gdyż jesteśmy Synami Sanguinius, obrońcami Ludzkości. Zaprawdę jesteśmy Aniołami Śmierci.

Wielki Mistrz Dante

DOWÓDZTWO



KAPITAN KOMPANII 100 pkt.

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



Typ jednostki:

- piechota

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Bohater Niezależny
- Przywódca

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- miecz łańcuchowy
- Żelazna Aureola
- pancerz szturmowy

Opcje:

- Za +15 pkt. pistolet boltowy można wymienić na pistolet plazmowy.
- Można wymienić: miecz łańcuchowy na broń energetyczną za +15 pkt., rękawicę energetyczną na pojedyncze szpony energetyczne za +25 pkt. lub parę szponów energetycznych za +30 pkt. lub młot energetyczny za +30 pkt.
- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy lub za +10 jedną broń z listy: podczepiany miotacz ognia, podczepiany karabin plazmowy lub podczepiany karabin termiczny.

- Za +5 pkt. można dokupić bomby termiczne.
- Za +20 pkt. można dokupić plecak raketowy.
- Za +25 pkt. można wymienić cały ekwipunek na pancerz Terminatora oraz jedną z następujących opcji:
 - młot energetyczny oraz tarcza energetyczna
 - para szponów energetycznych
 - bolter szturmowy oraz rękawica energetyczna lub miecz energetyczny.

GUARDIA HONOROWA 125 pkt.

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



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

Skład jednostki:

- 5 Weteranów Kosmicznych Marines.

Typ jednostki:

- piechota

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- bolter lub miecz łańcuchowy
- pancerz szturmowy

Transport:

- Gwardii Honorowej bez plecaków raketowych można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa, „Rhino” Krwawych Aniołów lub „Razorback” (koszty punktowe na stronie 31).

Opcje:

- Za +25 pkt. cała drużyna może otrzymać plecaki raketowe.
- Nie więcej niż dwóm Weteranom, za +15 pkt. na model, można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Nie więcej niż dwóm Weteranom można wymienić bolter lub miecz łańcuchowy na broń energetyczną za +15 pkt. na model lub na rękawicę energetyczną za +25 pkt. na model.
- Nie więcej niż dwóm Weteranom można wymienić bolter lub miecz łańcuchowy na: miotacz ognia za +5 pkt. na model, karabin termiczny za +10 pkt. na model lub karabin plazmowy za +15 pkt. na model.
- Za +20 pkt. jeden Weteran może zostać awansowany na Kapłana Sanguinusa z Eksangwinatorem.

- Za +30 pkt. jeden Weteran może zostać awansowany na Technoadeppta, który zamiast pancerza szturmowego będzie posiadał kunsztowny pancerz, a za miecz łańcuchowy lub bolter będzie posiadał broń energetyczną. Technoadepci posiadają zasadę specjalną Błogosławieństwo Omnizjasza.
- Za +10 pkt. jeden Weteran może zostać awansowany na Chorążego niosącego Chorągiew Kompanii.
- Za +25 pkt. jeden Weteran może zostać awansowany na Czempiona Kompanii, który zamiast miecza łańcuchowego lub boltera będzie posiadał broń energetyczną i puklerz energetyczny.
- Za +5 pkt. na model dowolnym Weteranom można dokupić bomby termiczne.

Liczba naszych wrogów idzie w nieprzeliczone miliardy, które będą z wami zajadłe walczyć przy pomocy statków kosmicznych i dział, podstępnyymi czarami oraz podłymi mamidłami. Będą uzbrojeni w całe zło tego świata, lecz wy, moi bracia, jesteście lepsi.



JEDNOSTKI ELITARNE

KOMPANIA ŚMIERCI 0 PKT.

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



W skład armii Krwawych Aniołów może wejść jeden oddział Kompanii Śmierci. Kompania Śmierci nie zajmuje miejsca w Schemacie Organizacyjnym Armii, ale poza tym jest traktowana jako samodzielna Jednostka Elitarna. Liczba modeli należących do tej drużyny określana jest na podstawie liczby oddziałów w armii, tak jak zostało to opisane poniżej. Nie ma znaczenia jak liczne są te oddziały; każdy pozwala na dobranie jednego modelu do Kompanii Śmierci. Jeśli nie chcesz, nie musisz dokupywać do Kompanii Śmierci wszystkich modeli (nie musisz nawet żadnego), jakie ci przysługują. Dziesięcioosobowe drużyny podzielone na drużyny operacyjne pozwalają na dokupienie do Kompanii Śmierci jednego modelu, a nie dwóch.

Skład jednostki:

- 1 model Kompanii Śmierci na każdą jednostkę z poniższych wchodzącą w skład armii:
 - Gwardia Honorowa
 - Drużyna Terminatorów
 - Drużyna Szturmowa Weteranów
 - Drużyna Szturmowa
 - Drużyna Taktyczna
 - Drużyna Ciężkiego Wsparcia

Typ jednostki:

- piechota

Uwaga:

Gracze, którzy posiadają modele Kompanii Śmierci wyposażone w rękawice energetyczne lub broń energetyczną powinni je traktować jako zwykłą broń do walki wręcz. Zamianę tą rekompensuje zasada Broń Rozrywająca.

Zasady specjalne:

- Nieustraszeni
- Nie Czują Bólu
- Szaleńczy Atak
- Czarna Furia

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- bolter lub miecz łańcuchowy
- pancerz szturmowy

Transport:

Kompanii Śmierci liczącej do 10 modeli bez plecaków raketowych można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa lub „Rhino” Krwawych Aniołów (koszty punktowe na stronie 31).

Opcje:

- Dodatkowe modele możesz dobierać tak długo, jak całkowita ich liczba nie przekroczy 10. Każdy dodatkowy model kosztuje +30 pkt.
- Za +5 pkt. na model cała drużyna może otrzymać plecaki raketowe.

DRUŻYNA TERMINATORÓW 200 PKT.

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



Skład jednostki:

- 1 Sierżant Terminatorów
- 4 Terminatorów

Typ jednostki:

- piechota

Ekwipunek:

- bolter szturmowy
- rękawica energetyczna (Sierżant wyposażony jest w miecz energetyczny)
- pancerz Terminatora

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Desant

Transport:

Drużynie Terminatorów można dokupić Kapsułę Desantową jako transporter przypisany (koszt punktowy na stronie 31).

Opcje:

- Za +5 pkt. na model dowolnym Terminatorom można wymienić rękawicę energetyczną na pilorękawicę.

Dodatkowo można wybrać jedną z dwóch opcji:

- Bez ponoszenia dodatkowych kosztów, wszystkim modelom można wymienić ich broń na: parę szponów energetycznych lub młot energetyczny z tarczą energetyczną. lub
- Jednego Terminatora można wyposażyć w wyrzutnię raket „Cyclone” za +20 pkt. albo wymienić mu bolter szturmowy na ciężki miotacz ognia za +5 pkt. lub na działko szturmowe za +30 pkt.

Pierwsza Kompania

Spośród dziesięciu kompanii, które tworzą Zakon, I. Kompania zawsze jest tą najpotężniejszą, składającą się wyłącznie z doświadczonych żołnierzy. Jest jedyną, która może używać cennych pancerzy taktycznych typu „Drednot”, wyruszając do walki jako Terminatorzy. W przeciwieństwie do innych zakonów, weterani Krwawych Aniołów, gdy nie używają pancerzy Terminatorów, walczą raczej jako Drużyny Szturmowe niż Taktyczne. Niezależnie od formacji, weterani specjalizują się w walce wręcz, doskonale sprawdzając się jako elitarne oddziały uderzeniowe.

JEDNOSTKI ELITARNE



DREDNOT "FURIOSO" 100 PKT.

	WW	ZS	S	I	A	P	B	T
Drednot "Furioso"	4	4	6	4	2(3)	12	12	10



Typ jednostki:

- maszyna krocząca

Transport:

- Drednotowi "Furioso" można dokupić Kapsułę Desantową jako transporter przypisany (koszt punktowy na stronie 31).

Ekwipunek:

- Dwie bronie Drednota do walki wręcz (z jednym wbudowanym bolterem szturmowym i jednym wbudowanym karabinem termicznym)
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

- Za +20 pkt. można ulepszyć na Czcigodnego Drednota "Furioso".
- Za +25 pkt. można ulepszyć na Drednota Kompanii Śmierci.
- Za +5 pkt. bolter szturmowy można wymienić na ciężki miotacz ognia.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.

DREDNOT 125 PKT.

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



Typ jednostki:

- maszyna krocząca

Transport:

- Drednotowi można dokupić Kapsułę Desantową jako transporter przypisany (koszt punktowy na stronie 31).

Ekwipunek:

- działko szturmowe
- broń Drednota do walki wręcz (z wbudowanym bolterem szturmowym)
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

- Za +20 pkt. dreadnota można ulepszyć na Czcigodnego Drednota.
- Za +10 pkt. broń Drednota do walki wręcz można wymienić na wyrzutnię rakiet.

- Za +5 pkt. bolter szturmowy można wymienić na ciężki miotacz ognia.
- Bez ponoszenia dodatkowych kosztów działko szturmowe można wymienić na działko termiczne, działko plazmowe lub sprzężone działko automatyczne lub za +20 pkt. wymienić je na sprzężone działko laserowe.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.

ZBROJMISTRZ 75 PKT.

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



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

Typ jednostki:

- piechota

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Błogosławieństwo Omnizjasza

Transport:

- Można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa, „Rhino” Krwawych Aniołów lub „Razorback” (koszty punktowe na stronie 31).

Ekwipunek:

- kunsztowny pancerz
- bolter lub pistolet boltowy
- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- broń energetyczna
- serworamię

Opcje:

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



JEDNOSTKI ELITARNE

DRUŻYNA SZTURMOWA WETERANÓW 150 PKT.

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



Skład jednostki:

- 5 Weteranów Kosmicznych Marines

Typ jednostki:

- piechota latająca

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne

Transport:

- Oddziałowi można zabrać plecaki raketowe, przez co traktowany będzie jako piechota i będzie mu można dobrać za darmo transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa lub „Rhino” Krwawych Aniołów (koszty punktowe ulepszeń „Rhino” na stronie 31).

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- bolter lub miecz łańcuchowy
- pancerz szturmowy
- plecak raketowy

Opcje:

- Za +25 pkt. na model do drużyny można dołączyć do pięciu dodatkowych Weteranów.
- Nie więcej niż trzem Weteranom można wymienić bolter lub miecz łańcuchowy na jedną broń z poniższej listy:
 - bolter szturmowy za +5 pkt. na model;
 - broń podczepiana za +10 pkt. na model;

- broń energetyczna za +15 pkt. na model;
- rękawica energetyczna lub pojedyncze szpony energetyczne za +25 pkt. na model;
- para szponów energetycznych lub młot energetyczny za +30 pkt. na model.
- Dowolnym Weteranom można dokupić puklerz energetyczny za +5 pkt. na model lub tarczę energetyczną za +10 pkt. na model.
- Nie więcej niż dwóm Weteranom można wymienić bolter lub miecz łańcuchowy na: miotacz ognia za +5 pkt. na model, karabin termiczny za +10 pkt. na model lub karabin plazmowy za +15 pkt. na model.
- Za +5 pkt. na model dowolnym Weteranom można dokupić bomby termiczne.

DRUŻYNA ZWIADOWCÓW 80 PKT.

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



Skład jednostki:

- 1 Sierżant Weteran
- 4 Zwiadowców

Typ jednostki:

- piechota

Ekwipunek:

- pancerz zwiadowczy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- bolter

Zasady specjalne:

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

Transport:

- Drużynie Zwiadowców można dokupić Kapsułę Desantową jako transporter przypisany (koszt punktowy na stronie 31).

Opcje:

- Za +65 pkt. do drużyny można dołączyć pięciu dodatkowych Zwiadowców.

- Dowolnym modelom można wymienić bolter na: strzelbę, miecz łańcuchowy lub szturmowe ostrze bez ponoszenia dodatkowych kosztów lub na karabin snajperski za +5 pkt. na model.
- Jednemu Zwiadowcy można wymienić bolter na: ciężki bolter za +15 pkt. lub wyrzutnię raket za +20 pkt.
- Za +15 pkt. Sierżantowi można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Sierżantowi można wymienić bolter na broń energetyczną za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Za +5 pkt. Sierżantowi można dokupić bomby termiczne.

Zwiadowcy

Zanim Krwawe Anioły zostaną wcielone do jednej z Kompanii, muszą najpierw wykazać się jako Zwiadowcy. Krwawe Anioły szkolą swych Zwiadowców w myśl zasady: „Bądź morderczy, zuchwały i śmiały” tak aby operując głęboko za liniami wroga, eliminowali ważne cele korzystając ze swych nieprzeciętnych umiejętności.

JEDNOSTKI PODSTAWOWE



DRUŻYNA SZTURMOWA 140 PKT.

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



Skład jednostki:

- 1 Sierżant Weteran
- 4 Kosmicznych Marines

Typ jednostki:

- piechota latająca

Transport:

• Oddziałowi można zabrać plecaki raketowe, przez co traktowany będzie jako piechota i będzie mu można dobrać za darmo transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa lub „Rhino” Krwawych Aniołów (koszty punktowe ulepszeń „Rhino” na stronie 31).

Zasady specjalne:

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

Ekwipunek:

- pancerz szтурmowy
- plecak raketowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- miecz łańcuchowy

Opcje:

- Za +110 pkt. do drużyny można dołączyć pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines.

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

DRUŻYNA TAKTYCZNA 115 PKT.

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



Skład jednostki:

- 1 Sierżant Weteran
- 4 Kosmicznych Marines

Typ jednostki:

- piechota

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- bolter
- pancerz szтурmowy

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne

Transport:

• Można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa, „Rhino” Krwawych Aniołów lub „Razorback” (koszty punktowe na stronie 31).

Opcje:

- Za +75 pkt. do drużyny można dołączyć pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines.
- Za +15 pkt. Sierżantowi Weteranowi można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Za +5 pkt. Sierżantowi Weteranowi można dokupić bomby termiczne.

- Sierżantowi Weteranowi można wymienić bolter na miecz łańcuchowy bez ponoszenia dodatkowych kosztów lub na broń energetyczną za +15 pkt., lub na rękawicę energetyczną za +25 pkt.
- Jednemu Kosmicznemu Marine można wymienić bolter na: miotacz ognia za +5 pkt., karabin termiczny za +10 pkt. lub karabin plazmowy za +15 pkt.
- Jeśli drużyna składa się z dziesięciu modeli, to jednemu Kosmicznemu Marine można wymienić bolter na: ciężki bolter lub wyrzutnię raket, lub działko termiczne za +10 pkt., albo na działko plazmowe za +15 pkt., bądź też na działko laserowe za +20 pkt.





JEDNOSTKI SZYBKIEGO REAGOWANIA

SZWADRON MOTOCYKLI 110 PKT.

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



Skład jednostki:

- 1 Sierżant Weteran
- 2 Motocyklistów Kosmicznych Marines

Typ jednostki:

- motory

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy lub miecz łańcuchowy
- motocykl Kosmicznych Marines ze sprzężonym bolterem
- pancierz szturmowy

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach

Opcje:

- Za +30 pkt. na model do szwadronu można dokupić do dwóch dodatkowych Motocyklistów Kosmicznych Marines.
- Za +15 pkt. Sierżantowi Weteranowi można wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.

- Sierżantowi Weteranowi można dokupić broń energetyczną za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt. i/lub bomby termiczne za +5 pkt.
- Nie więcej niż dwóm Motocyklistom Kosmicznych Marines można dokupić miotacz ognia za +5 pkt. na model, karabin termiczny za +10 pkt. na model lub karabin plazmowy za +15 pkt. na model.

SZWADRON MOTOCYKLI WSPARCIA 50 PKT.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Motocykl Wsparcia	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+



Skład jednostki:

- 1 Motocykl Wsparcia

Typ jednostki:

- motor

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach

Ekwipunek:

- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- pistolet boltowy
- Motocykl wsparcia Kosmicznych Marines ze sprzężonym bolterem i ciężkim bolterem lub działem termicznym
- pancierz szturmowy

Opcje:

- Za +50 pkt. na model do szwadronu można dokupić nie więcej niż dwa dodatkowe Motocykle Wsparcia.

SZWADRON ŚCIGACZY 65 PKT.

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



Skład jednostki:

- 1 Ścigacz

Typ jednostki:

- szwadron pojazdów

Ekwipunek:

- ciężki bolter lub działko termiczne

Opcje:

- Za +65 pkt. na model można dokupić nie więcej niż dwa dodatkowe Ścigacze.
- Za +10 pkt. jednemu Ścigaczowi można dokupić wyrzutnię wieloprowadnicową „Typhoon”.

- Nie więcej niż dwóm Ścigaczom można dokupić ciężki miotacz ognia za +10 pkt. na model lub działko szturmowe za +35 pkt. na model.

Szwadron Motocykli

Drużyny Szturmowe, pochodzące z czterech Kompanii Bojowych Krwawych Aniołów, a także z 8. Kompanii Szturmowej, są szkolone do używania oprócz plecaków rakietowych również motocykli oraz ścigaczy. Nieważne, czy potrzeba szybkiej grupy uderzeniowej, czy też wroga trzeba zaszlachtować w brutalnej walce wręcz – zalety Drużyn Szturmowych Krwawych Aniołów są niepodważalne.

JEDNOSTKI WSPARCIA



DRUŻYNA CIĘŻKIEGO WSPARCIA 115 PKT.

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



Skład jednostki:

- 1 Sierżant Weteran
- 4 Kosmicznych Marines

Typ jednostki:

- piechota

Zasady specjalne:

- I Nie Poznają, Co To Strach
- Drużyny Operacyjne

Transport:

- Można dokupić transporter przypisany, wybrany z listy: Kapsuła Desantowa, „Rhino” Krwawych Aniołów lub „Razorback” (koszty punktowe na stronie 31).

Ekwipunek:

- pancerz szturmowy
- pistolet boltowy
- granaty odłamkowe
- granaty przeciwpancerne
- bolter

Opcje:

- Za +75 pkt. do drużyny można dołączyć pięciu dodatkowych Kosmicznych Marines.
- Sierżantowi Weteranowi można wymienić miecz łańcuchowy na broń energetyczną za +15 pkt. lub rękawicę energetyczną za +25 pkt.

- Bez ponoszenia dodatkowych kosztów Sierżantowi Weteranowi można wymienić bolter lub pistolet boltowy na miecz łańcuchowy lub za +15 pkt. wymienić pistolet boltowy na pistolet plazmowy.
- Za +5 pkt. Sierżantowi Weteranowi można dokupić bomby termiczne.
- Nie więcej niż czterem Kosmicznym Marines można wymienić bolter na broń z listy: ciężki bolter lub działko termiczne za +15 pkt. na model, wyrzutnia rakiet za +20 pkt. na model, działko plazmowe za +25 pkt. na model lub działko laserowe za +35 pkt. na model.

TRANSPORTER SZTURMOWY "LAND RAIDER" 250 PKT.

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



Pojemność transportowa:

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

Zasady specjalne:

- Moc Ducha Maszyny
- Pojazd Szturmowy

Ekwipunek:

- sprzężony ciężki bolter
- dwa sprzężone działka laserowe
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

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

„LAND RAIDER CRUSADER” 250 PKT. TRANSPORTER SZTURMOWY

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



Pojemność transportowa:

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

Zasady specjalne:

- Moc Ducha Maszyny
- Pojazd Szturmowy

Ekwipunek:

- sprzężone działko szturmowe
- działko termiczne
- dwie baterie bolterów
- wyrzutnie granatów odłamkowych
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

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

Transporter Szturmowy „Land Raider Crusader”

Opracowany pierwotnie przez zakon Czarnych Templariuszy, transporter szturmowy „Land Raider Crusader” jest bezsprzecznie najlepszym pojazdem szturmowo-uderzeniowym. Nie jest co prawda czołgiem powszechnie stosowanym przez Krwawe Anioły, lecz niektórzy Kapitanowie cenią go, albowiem pojazd ten, będący doskonałym przełamywaczem, wzmacnia niemałą przecież siłę ataku zakonu.



JEDNOSTKI WSPARCIA

„WHIRLWIND” 85 pkt. SAMOBIEŻNA WYRZUTNIA RAKIETOWA

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



Ekwipunek:

- system raketowy „Whirlwind”
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

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

CZOŁG „PREDATOR” 70 PKT.

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



Ekwipunek:

- działko automatyczne
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić raketę przeciwpancerną.
- Za +5 pkt. można dokupić lemiesz.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.
- Za +35 pkt. można wymienić działko automatyczne na sprzężone działko laserowe.
- Czołgowi można dokupić boczne sponsony uzbrojone w ciężkie boltery za +25 pkt. lub działa laserowe za +60 pkt.

DZIAŁO SZTURMOWE „VINDICATOR” 125 PKT.

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



Ekwipunek:

- działko „Demolisher”
- bolter szturmowy
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

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

CZOŁG „PREDATOR BAAL” 100 PKT.

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



Ekwipunek:

- sprzężone działko szturmowe
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

- Za +10 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić raketę przeciwpancerną.
- Za +25 pkt. czołgowi można dokupić boczne sponsony uzbrojone w ciężkie boltery lub ciężkie miotacze ognia.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.

Zasady specjalne:

- Podrasowane Silniki

Czołg „Predator Baal”

„Baal” jest wyspecjalizowanym typem czołgu „Predator”, opracowanym przez Zakon Krwawych Aniołów. Używany jest wyłącznie przez ten Zakon oraz jego Sukcesorów. Zamiast standardowego działka automatycznego lub sprzężonego działka laserowego zamontowanych w wieży, „Baal” posiada sprzężone działko szturmowe, które pozwala na osiągnięcie potężnej siły ognia na krótszym dystansie.

TRANSPORTERY PRZYPISANE

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

„RHINO” KRWAWYCH ANIOŁÓW 40 PKT.

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



Pojemność transportowa:

- 10 modeli
- Nie może przewozić modeli w pancerzach Terminatorów.

Ekwipunek:

- bolter szturmowy
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

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

Zasady specjalne:

- Naprawianie
- Podrasowane Silniki

TRANSPORTER „RAZORBACK” 50 PKT.

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



Pojemność transportowa:

- 6 modeli
- Nie może przewozić modeli w pancerzach Terminatorów.

Ekwipunek:

- sprzężony ciężki bolter
- wyrzutnie granatów dymnych
- szperacz

Opcje:

- Za +5 pkt. można dokupić bolter szturmowy na obrotnicy.
- Za +15 pkt. można dokupić raketę przeciwpancerną.
- Za +5 pkt. można dokupić lemiesz.
- Za +15 pkt. można dokupić dodatkowy pancerz.
- Za +30 pkt. można wymienić sprzężony ciężki bolter na sprzężone działo laserowe.

KAPSUŁA DESANTOWA 50 PKT.

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



Pojemność transportowa:

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

Zasady specjalne:

- Bezwładnościowy System Naprowadzania
- Nieruchomy

Ekwipunek:

- bolter szturmowy

Transporter „Razorback”

Krwawe Anioły są spragnione bitwy i zawsze dążą do tego, by jak najszybciej wziąć się za łby z przeciwnikiem. Mają na swym wyposażeniu dużą ilość transporterów opancerzonych, którymi pędzą do wroga wspierani ciężkim ogniem. Prawie każdy pojazd Krwawych Aniołów posiada symbole identyfikacyjne. Zazwyczaj składają się one ze znaku pojedynczej kropli krwi (w kolorze kompanii) oraz kolejnego numeru: pojazdu (dla czołgu) lub drużyny (dla transportera opancerzonego).

ZESTAWIENIE JEDNOSTEK I BRONI

PIECHOTA

	WW	ZS	B	Wt	Żw	I	A	ZP	Och	Str
Corbulo	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	15
Dante	6	5	4	4	3	5	4	10	2+	15
Kapelan	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	16
Kapitan Kompanii	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	17
Kompania Śmierci	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	18
Kosmiczny Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	21
Kronikarz	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	16
Lemartes	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	15
Mephiston	6	5	5	5	3	6	4	10	2+	15
Motocykl Wsparcia	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+	22
Motocyklista	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+	22
Serwitor	4	4	3	3	1	3	1	8	4+	19
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	18
Tycho	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	16
Weteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	20
Zbrojmistrz	4	4	4	4	2	4	2	9	2+	19
Zwiadowca	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	20

POJAZDY

	ZS	Pancerz			Str
		P	B	T	
Kapsuła Desantowa	2	12	12	12	25
„Land Raider”	4	14	14	14	23
„Land Raider Crusader”	4	14	14	14	23
„Predator”/„Predator Baal”	4	13	11	10	24
„Razorback”	4	11	11	10	25
„Rhino”	4	11	11	10	25
Ścigacz	4	10	10	10	22
„Vindicator”	4	13	11	10	24
„Whirlwind”	4	11	11	10	24

	WW	ZS	S	Pancerz			I	A	Str
				P	B	T			
Drednot	4	4	6	12	12	10	4	2	19

BRONIE ZASIĘGOWE

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

BRONIE ARTYLERYJSKIE

Broń	Zasięg	S	PP	Typ
„Demolisher”	24"	10	2	Artyl. 1/DWW**
„Whirlwind”				
„Vengeance” S12-48”		5	4	Artyl. 1/DWW**
„Castellan” S12-48”		4	5	Artyl. 1, DWW, Anuluje Osłonę

* Z wyrzutni raket można strzelać pociskami przeciwpancernymi lub odłamkowymi.

** DWW – Duży Wzornik Wybuchu



EDYCJA POLSKA

Kierownik projektu: Tomasz „Tomkow” Kowalik

Asystent kierownika: Piotr „ES” Matejczuk

Tłumaczenia, opracowanie materiałów, redakcja oraz korekta: Emanuel „Eman” Furmańczyk, Rafał „Bethor”

Bartosik, Krzysztof Bujara, Sebastian „Morkai”

Krajewski, ES, Tomkow

Figurki malowali: Bożydar Nowicki, Bethor, Eman

Skład: Tomkow

„Druk”: SubRosa

CZOŁG „PREDATOR BAAL”

HISTORIA

Ciekawostką jest fakt, że wzór tego czołgu nigdy nie został oficjalnie usankcjonowany przez Adeptus Mechanicus, a sam Standardowy Technowzorzec (STC) „Predatora Baal” nigdy nie został przez nich zweryfikowany. Co prawda Zakon Krwawych Aniołów oficjalnie zaprzecza tym twierdzeniom, niemniej faktem jest, że nigdy nie dopuszczono przedstawicieli Adeptus Mechanicus do Archiwów czy Zbrojowni Zakonu. Utrzymujący się w związku z tym stan wrogości pomiędzy Zakonem, a niektórymi Arcylordami Kultu Mechanicus z pewnością mocno przyczynił się do reputacji Zakonu Krwawych Aniołów jako posiadającego skazę. Niemniej Zakon odrzuca wszelkie oskarżenia o działanie poza granicami kontroli Imperium. Głównodowodzący Zakonem podkreślają zawsze kwestię honoru, jako ważniejszą dla zwycięstw odnoszonych w imię Imperatora. Bracia Zakonni Krwawych Aniołów wytrwale pozostają lojalni tam, gdzie jest to najważniejsze – na polu bitwy!

Czołgi typu „Predator Baal” są na służbie Zakonu Krwawych Aniołów od najwcześniejszych dni Wielkiej Krucjaty. Ich STC został odkryty w ruinach fortecy heretyckiego Techno-Magosa – Lorda de Ladt na planecie Atium III, zaraz po tym, jak Marines wdarli się i zajęli jego wewnętrzną świątynię. Odkryty właśnie wtedy Wzorzec nigdy nie został przekazany Adeptus Mechanicus. Zamiast tego Zakon Krwawych Aniołów zatrzymał oryginał, wracając na planetę macierzystą, gdzie został on złożony do specjalnej komory i do tej pory spoczywa jako relikwium Zakonu.

GODNE UWAGI CECHY

Cechami odróżniającymi czołg „Predator Baal” od innych wzorów są: sprzężone działko szturmowe oraz boczne sponsony przystosowane do montowania ciężkich miotaczy ognia i zbiorników promethium. Dzięki temu czołgi klasy „Baal” są wysoce efektywne jako krótkodystansowe wsparcie oraz w walce z piechotą. Niestety znacznie obniżona jest przez to ich efektywność jako broni przeciwpancernej.

Biorąc pod uwagę doktryny walki Zakonu Krwawych Aniołów jako elitarnych jednostek w walce wręcz, „Predator Baal” jest znacznie bardziej przydatnym czołgiem niż „Predatory” typu „Annihilator” lub „Destructor”. Jest idealnym rozwiązaniem do walki przeciwko dużej liczbie słabo opancerzonych jednostek piechoty, jak Orkowie, pomniejsi Tyranidzi czy kultysty Chaosu. Doskonale sprawdza się jako czołg wsparcia do walk na ulicach miast.

Powszechnie przyjmowane jest, lecz nie sprawdzone do końca, że wszystkie pozostałe cechy „Predatora Baal” pozostają takie same jak u innych czołgów Predator.

KONSTRUKCJA

Konstrukcja nieznana. Wszelkie specjalne wyniki badań konstrukcji pozostają wielką i pilnie strzeżoną tajemnicą Zakonu Krwawych Aniołów i ich Sukcesorów. Przyjmuje się, że wzór „Predatora” klasy „Baal” został zbudowany na podstawie takiej samej specyfikacji technicznej, jak pozostałe wzory czołgów Predator.



CZOŁG „PREDATOR BAAL”

Wysokość z wieżyczką	4,4 m
Długość	6,6 m
Szerokość kadłuba	5,9 m
Waga (bez obciążenia)	39-44 ton w zależn. od klasy
Waga (z obciążeniem)	42-46 ton w zależn. od klasy
Grubość pancerza:	
Przedni	65 mm
Boczny	55 mm
Tylni	50 mm
Szybkość na drodze	68 km/h
Szybkość w terenie	50 km/h
Załoga	2 – dowódca/strzelec oraz kierowca
Pokonywane pochylenie	65%
Pokonuje:	
okopy	4 m
w pionie	1,2 m

MALOWANIE KRWAWYCH ANIOŁÓW

Prace zacząłem od nałożenia na wszystkie figurki podkładu (kolor Gory Red z palety Vallejo Game Color - VGC). Następnie przystąpiłem do pokrycia naramienników, hełmowego grilla, broni, kabli, przegubów pancerza oraz plecakowych wymienników ciepłą czarną farbą, również z palety VGC. Następnie stalowym (Gunmetal Metal) potraktowałem żeberka grilla oraz kable na brzuchu. Nierówności wyrównałem czarnym washem tj. farbą wymieszaną z glazę medium i rozcieńczalnikiem (wszystko VGC). Na wyeksponowane miejsca trafiła mieszanka stalowego i srebrnego (Mithril Silver). Broń oraz elementy plecaka malowałem podobnie, z tym że było więcej warstw mieszanki srebrno-stalowej (za każdym razem więcej srebrnego).

Po skończeniu tych detali przyszła pora na naramienniki, imperialne orły, czaszki itd. Na początek położyłem kilka cienkich warstw ciemnozłotego (Glorious Gold), tak aby nie zakryć szczegółów. Na to trafiła warstwa brązowego washu (citadelowski Bestial Brown zmieszany z produktami Vallejo). Po jego wyschnięciu wystające elementy pomalowałem jeszcze jedną warstwą ciemnozłotego, a

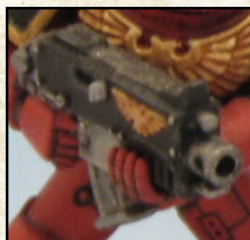
następnie mieszanką tej barwy z jasnozłotym (Polished Gold). Potem nałożyłem warstewkę jasnozłotego oraz jasnozłotego wymieszanego z odrobiną srebrnego. Te ostatnie warstwy rozcieńczyłem glazę medium.

Przeguby i obudowę broni (na samych krawędziach) potraktowałem trzema warstwami różnych odcieni szarego, uzyskanych przez odpowiednie mieszanie białego i czarnego. Na tym etapie pomalowałem też soczewki hełmów. Podstawą był zielony Sick Green (VGC). Tylne części oczu przyciemniłem ciemnozielonym glazem, a przednie kilkoma warstwami progresywnej mieszanki Sick Green + Sunblast Yellow. Wszystko to było parokrotnie poprawiane, gdyż moje paluchy nie nadają się do zbyt precyzyjnej roboty, a ponadto czarny wash, którym podkreślałem kontury soczewek, zawsze okazywał się albo za rzadki, albo było go zbyt dużo na pędzlu. Ostatecznie się udało i mogłem zaznaczyć odbicie światła małymi białymi kropkami.

Po tym przyszła kolej na danie główne, czyli zbroje. Nad tym spędziłem najwięcej czasu, mozolnie nakładając kilka (na

pewno było ich więcej niż pięć) warstw czerwonego. Zanim jednak się za to zabrałem, czarnym washem potraktowałem wszelkie zagłębienia pancerzy, panele itp. Po wyschnięciu zacząłem rozjaśniać zbroje, w kierunku do krawędzi, mieszanką Gory Red + Blood Red + glazę medium. Wszystko to było jeszcze rozcieńczane firmowym rozcieńczalnikiem. Dodawałem też odrobinę retardera, ponieważ mieszanie kilku kropel tego i owego dawało w sumie sporą kałużę farby, a nie chciałem, by to zbyt szybko wyschło.

Gdy i pancerze były gotowe, zabrałem się za skórzane ładownice i pieczęcie czystości. Do malowania tych pierwszych użyłem farбки o nazwie Cobra Leather (VGC), rozjaśnianej na wypukłościach i krawędziach mieszanką CL oraz Bleached Bone (Citadel). Woskowe części pomalowałem, odpowiednio kontrastującą z czerwonym pancerzem, farbą Dark Angels Green rozjaśnianą "schorowanym" zielonym. Papierowe części to kościana podstawa, przyciemniana mieszanką z brązowym oraz krawędzie z białym. Wszystkie nity najpierw zaznaczyłem czarnymi obwódkami. Na to przyszedł stalowy oraz na sam czubek odrobinka srebrnego.



DODATKI

W uzupełnieniu podstawowej zawartosci, którą chcieliśmy zaprezentować, przygotowaliśmy zestaw ciekawostek związanych ze środowiskiem Warhammera 40.000 w Polsce. Można tu znaleźć kilka ciekawych i godnych polecenia inicjatyw, informacje o największych klubach oraz adresy polskich sklepów sprzedających figurki Games Workshop.

KLUBY

Gloria Victis (Warszawa)

www.wh40k.pl



WH40k
Gloria Victis.....
a reszta dla nas

Monolit (Szczecin)

monolit.szczecin.pl
monolit.proboards36.com



Twierdza Wroclaw

www.twierdzwroc.fora.pl



Pierwsza Kompania (Kraków)

1stcompany.mojeforum.net



Miscast (Olsztyn)

miscast.hg.pl
www.miscast.fora.pl/



Zad Trola (Koszalin)

zadtrola.prv.pl



HLOS (Śląsk)

www.createforum.com/phpbb/hlos.html



Ośmiornica (Łódź)

www.forum.osmiornica.info



Sztab (Poznań)

sztab.webd.pl



Legion (Kraków)

www.legion.krakow.prv.pl



Rzeźnicy z Kresów (Rzeszów)

www.rzezniczykresow.pun.pl

Snot (Trójmiasto)

www.klubsnot.prv.pl



Bitewniaki w Kielcach

www.scyzor40k.info
www.bitewne.fora.pl

CIEKAWY INICJATYWY

Cypra Probatii

www.cypra.net



Cypra Probatii to polski portal poświęcony grze Battlefleet Gothic. Prowadzony przez bardzo twórczą grupę fanów, serwis od ponad dwóch lat prezentuje swoje bogate zasoby zarówno w języku polskim, jak i angielskim.

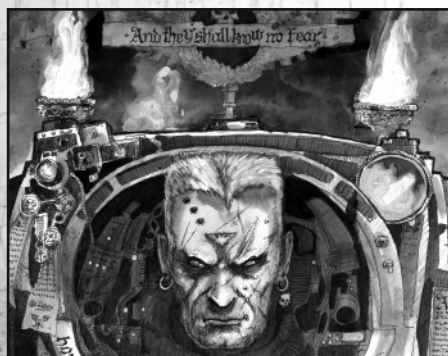
Redakcja opracowała „Book of Nemesis” – 60 stronicowy dodatek do BFG, największy od czasów „Armady”, opublikowany na stronie internetowej Specialist Games w ramach „Fanatic Online” nr 99. Obecnie Cypra Probatii prowadzi „Waltz of the Damned” – „historyczną” mini-kampanię online opisującą rajd pancernika Saltatio Damnatibus przez Imperium w 38. tysiącleciu. W przyszłości planowane są kolejne zloty fanów BFG (w tym doroczny zlot w Lublinie na początku lipca), publikacje oraz rozwój współpracy z Warp Riftem - angielskojęzycznym e-zinem poświęconym BFG.

...z 24 cala

z24cala.blogspot.com



Mania blogowania dotarła też do środowiska Wh40k. Na blogu „...z 24 cala” Trej dzieli się swoimi przemyśleniami dotyczącymi figurowego hobby, z naciskiem na wszystko co związane z Wh40k. Lekki język, ciekawe spostrzeżenia i tytułowy dystans.



SubRosa

www.subrosa.40k.pl

SubRosa - całkowicie fanowska strona o zainteresowaniach jej autorów. Od dłuższego czasu zainteresowania te skupiają się wokół gier bitewnych, dziwnym trafem produkowanych przez Games Workshop - Warhammer 40k, Necromunda, BFG, AI. Nasze podejście do hobby jest raczej luźne, stąd materiały, jakie znajdują się na stronie, czasem mocno odbiegają od standardowych - od kultowej wierszowanej "Ody do Drednota" i przygód Inkwizytora Stocke poprzez tłumaczenia, wywiady z ciekawymi ludźmi i materiały modelarskie po recenzje publikacji GW.

Golden Demon

goldendemon.pl

GOLDEN DEMON

Golden Demon to największy na świecie figurowym konkurs malarski. Malarze z całego świata stają w szranki w kilkunastu kategoriach, ale tylko najlepszy z nich otrzyma Slayer Sword. Golden Demon w Polsce jest organizowany od 2007 roku. Zastąpił wcześniejszą imprezę, Wojenny Młot. Oprócz konkursów malarskich Games Workshop promuje w jego czasie swoje figurowe gry strategiczne: Warhammer, Warhammer 40.000 czy Władca Pierścieni. Impreza adresowana jest do miłośników grania, malowania, rzeźbienia, a przede wszystkim dobrej zabawy. W czasie imprezy można wziąć udział w grach pokazowych na specjalnie przygotowanych makietach, do których to gier organizatorzy zapraszają wszystkich chętnych.

Golden Demon odbywa się na jesieni. W roku 2007 był częścią Polconu, który odbywał się w Warszawie, w roku 2008 będzie połączony z Poznań Game Arena.

Sztab TV

www.sztab.webd.pl
w menu wybrać „Sztab TV”



Poznański klub gier bitewnych Sztab, który już od kilku lat aktywnie działa w środowisku Wh40k, a swoją Wojną Światów wyznacza standardy turniejowe Wh40k, zrobił kolejny pionierski krok i przystąpił do realizacji projektu Sztab TV. W formie krótkich filmów video prezentowane są najciekawsze informacje ze świata Wh40k, m.in. recenzje nowych kodeksów, relacje z ważniejszych wydarzeń czy wywiady. Sztab zapowiada, że będzie się starał przygotowywać kilka, a może i nawet kilkanaście odcinków rocznie.

Eastern Europe Grand Tournament

eegt.eu



W swoich głównych ośrodkach sprzedaży Games Workshop corocznie organizuje duży turniej, w czasie którego gracze rywalizują w rozgrywkach Warhammera 40.000, Warhammera oraz The Lord of the Rings. Od roku 2004 impreza z tego cyklu odbywa się także w Polsce, ale adresowana jest do wszystkich graczy z Europy Środkowej. To doskonała okazja by wziąć udział w sprawnie przygotowanym turnieju i zmierzyć się z graczami zza granicy.

Eastern Europe Grand Tournament ma miejsce w Warszawie, w okresie wiosennym.

KODEKSY W POLSKIEJ WERSJI

Tłumaczenie Kodeksu Krwawych Aniołów nie powstało przez przypadek - spora część naszego zespołu aktywnie uczestniczy w przygotowywaniu polskich wersji oficjalnych kodeksów Warhammera 40000, a nasz szef jest zarazem szefem oficjalnej ekipy i na jego barkach spoczywa brzemię polskiej edycji Warhammera 40000. Wydawcą polskich kodeksów jest wydawnictwo Faber i Faber (www.faberfaber.pl). Dotychczas ukazały się kodeksy: Kosmiczni Marines, Tyranidzi, Tau, Eldarzy, Mroczne Anioły, Kosmicznu Marines Chaosu, Orkowie. Więcej informacji także na: www.gracz.com.pl i na www.subrosa.40k.pl.



SKLEPY W POLSCE

Czempioni

Świebodzin, www.czempioni.pl

Model-Fan

Żywiec, www.emodele.pl

Game Lord

Łódź, www.gamelord.pl

Bitewniaki

Poznań, www.bitewniaki.pl

Modelarski Dom Handlowy Chematic

Warszawa, www.chematic.com.pl

Centrum Gier Arena

Ostrów Wielkopolski, arena.dmkhost.net

Imperium Gier

Kraków, wydawnictwoimperium.home.pl

Bard

Kraków, www.bard.pl

Imperator FF

Pilchowice, imperatorff.m-a.pl

Fenix

Szczecin, www.sklepfenix.pl

Monolith Icon

Świdnik, www.monolith-icon.eu

HMS Computers II

Opole, www.hms.pl

Spider Games

Gdańsk, www.spidergames.pl

Krzys

Lublin, www.krzys.lublin.pl

Departament Gier

Białystok, www.departament-gier.com

Strateg

Częstochowa, www.strateg.sklep.pl

Wszystko Gra

Bydgoszcz, www.wszystko-gra.pl

Futurex

Gdynia, www.futurex.home.pl

Morion

Warszawa, www.morion.waw.pl

Pracownia Fantastyczna SFAN

Wrocław, sklepfantastyczny.pl

Faber i Faber

www.faberfaber.pl

www.gracz.com.pl

Stary Świat

Warszawa, staryswiat.com.pl

Rebel

Gdańsk, www.rebel.pl