

SPACE HULK®



KNIHA MISÍÍ

OBSAH

Úvod	2	Misia 10 - Úniková cesta	26
Katastrofa v Secorisu	3	Misia 11 - Preskupenie	28
Hriech večného zatratenia	4	Misia 12- Kruté vákuum	30
Na palube vesmírneho vraku	6	Misia 13 – Bez úniku	32
Inštruktáž	7	Misia 14 - Obrana	34
Misia 1 - Predmostie	8	Misia 15 - Neznáma forma života	36
Misia 2 - Samovražedná misia	10	Misia 16 - Pasca	38
Misia 3 - Vyhladenie	12	Ľudské Impérium	40
Misia 4 - Záchrana	14	Vesmírne Mariňáci	42
Misia 5 - Vyčistiť a spáliť	16	Krvaví Anjeli	44
Misia 6 - Návnada	18	1. Rota Krvavých Anjelov	45
Misia 7 - Volanie na poplach	20	Brnenie a zbrane Terminátorov	46
Misia 8 - Do hĺbín	22	Hrdinovia 1. Roty	48
Misia 9 - Artefakt	24	Tyranidi	52

ÚVOD

Napriek celou galaxiou vedie Impérium vojnu proti mnohým smrteľným nepriateľom ľudstva. Avšak, žiadny nie je tak strašný ako obávaní Genozlodeji. Tieto príšerné šestnóhé netvory cestujú galaxiou v opustených vrakoch lodí, hľadajúc nové planéty, ktoré by dobyli. Iba mocný Vesmírne Mariňáci stoja medzi nimi a deštrukciou celého ľudstva. Vybavené radou mocných zbraní a masívnym Terminátorským brnením, vstupujú malé jednotky Vesmírnych Mariňákov na palubu týchto vrakov, aby sa postavili tvárou v tvár Genozlodejom.

Z mnohých bitiek proti Genozlodejom, ktorí zamorili galaxiu, nebola žiadna taká zúfalá ako akcia, odohrávajúca sa na palube vraku s kódovým názvom Hriech večného zatratenia. Táto kniha rozpráva príbeh onej bitky a obsahuje dvanásť odlišných misií.

Kniha Misií je rozdelená do troch častí: Pozadie kampane, Misie, a Impérium Ľudstva. Pozadie kampane popisuje históriu ťaženia Hriechu večného zatratenia od prvého katastrofického stretnutia Krvavých Anjelov s Genozlodejmi v systéme Secoris až do bodu, kedy sa Krvaví Anjeli nalodia na Hriech večného zatratenia v snahe zničiť Genozlodejov číhajúcich vo vnútri a obnoviť tak česť ich kapituly. Tu prichádzaš k slovu Ty – osud Vesmírnych Mariňákov je odtiaľ vo Tvojich rukách.

Druhá časť potom popisuje kľúčové momenty následnej kampane Krvavých Anjelov proti Genozlodejom.

Popri popise udalostí, ku ktorým došlo na palube Hriechu večného zatratenia, obsahuje táto časť všetky informácie potrebné na vybojovanie týchto kľúčových bitiek za pomoci pravidiel uvedených v knihe Space Hulk - Pravidlá.

Záverečná časť tejto knihy popisuje pozadie hry Space Hulk. Tá sa odohráva takmer 40000 rokov v budúcnosti. V temnom vesmíre 41. storočia ohrozujú ohromné a strašné sily samu existenciu ľudstva a mimozemskej rasy pustošia celý solárny systém. Chránené iba mocnou psychickou silou nesmrteľného Cisára je Impérium Ľudstva v obliehaní nepriateľov a našou najsilnejšou zbraňou proti hroznému nepriateľovi sú Vesmírne Mariňáci z rád Adeptus Astartes. Kniha misií popisuje tieto temné a neúprosné časy a obsahuje aj detailné informácie o Krvavých Anjeloch a Genozlodejov.

KATASTROFA V SECORISU

V roku 40996 narazila hliadka Imperiálneho Námorníctva, prelietajúca sektorom Secoris, na veľký vesmírny vrak unášaný gravitačným poľom hviezd. Štvrtá planéta systému Secoris bola husto zaľudneným svetom, obývaným viac ako päťdesiatimi miliardami ľudí. Bolo to centrum obchodnej a vojenskej aktivity a hrozba spôsobená blížiacim sa vrakom bola neodkladná. Obávajúc sa nalodenia na plavidlo s vlastnými mužmi, vyslal kapitán, veliacej flotile, správu do blízkej pevnosti - kláštora Krvavých Anjelov. Kapitula odpovedala a počas troch týždňov dorazili sily Krvavých Anjelov pod vedením kapitána Sangalla do Secorisu.

Ohromná veľkosť vesmírneho vraku a jeho malá vzdialenosť od cieľových obchodných ciest vedúcich systémom vopred vylúčila systematické bombardovanie - trosky by predstavovali vážny problém pre prelietajúce plavidlá. Namiesto toho kapitán Sangallo vyslal rozsiahly výsadok na palubu vraku. Prvá časť výsadku sa nestretla s takmer žiadnym problémom. Čoskoro ale Krvaví Anjeli narazili na rastúci odpor, keď sa pokúšali ovládnuť funkčnú kontrolnú miestnosť a strojovňu. Počas tridsiatich minút sa začali Genozlodeji prebúdať z hibernácie vo veľkých počtoch a Sangallo povolal zálohu na podporu obrany perimetra v okolí výsadku a sám sa ujal vedenia posíl.

Krvaví Anjeli, neschopní zaistiť dôležité ciele, zamerali pozornosť na vnútorné oblasti lode s cieľom vyhľadať spiacich Genozlodejov. Avšak ich útok len celý proces urýchlil a čoskoro boli Vesmírne Mariňáci obkľúčení tisíckami Genozlodejov. Za ťažkej krycej paľby, zašťovaného prvou rotou Terminátora, sa pokúsil Sangallo uvoľniť svoje obkľúčené jednotky. Nakoniec bol donútený vyslať dopredu aj Krvavých Anjelov, chrániace prístávaciu zónu, aby zaistili bezpečný „koridor“ späť k výsadbkej lodi.

Útok Genozlodejov na chvíľu poľavil a zdalo sa, že sa budú môcť Krvaví Anjeli stiahnuť a znovu zaujať vhodné postavenie. Bohužiaľ ale pokoj dlho nemal. Genozlodeji spozorovali taktiku Vesmírnych Mariňákov a zaútočili s cieľom oddeliť ich od munície podporného personálu v prístávacej zóne. Bitka sa menila v číru anarchiu, keď sa niektoré jednotky pokúsili preraziť do cieľových oblastí, zatiaľ čo iné sa sťahovali späť, smerom k výsadbkovým modulom. Rozdelené skupinky Krvavých Anjelov boli rozdrvené jedna po druhej v drvinej záplave nepriateľov.

Boj skončil v okamžiku, keď Sangallo nemal inú možnosť, než zaveliť všeobecný ústup. Hoci sa odhad zabitých nepriateľov blížil k dvanástim tisícom, príliv netvorov sa zdal byť nekonečný. Z celej Kapituly prežilo len päťdesiat Vesmírnych Mariňákov. Veľa ich opustilo vesmírny vrak v stále funkčných záchranných modulloch z niektorých plavidiel, ktoré boli súčasťou vraku.

Pre Kapitulu bola táto bitka totálnou katastrofou. Hanba porážky ich bude prenasledovať viac, ako straty utrpené v boji.



HRIECH VEČNÉHO ZATRATENIA

Je to vzácnosť naraziť na vesmírny vrak. Po väčšinu času sú nesené na warpových vlnách a iba príležitostne sa prepadávajú do reálneho vesmíru. Aj tu je, vďaka obrovskej vzdialenosti medzi obývanými svetmi, veľmi nezvyčajnou udalosťou, stretnúť jedného z týchto túlajúcich sa netvorov.

Nesmierna vzdialenosť medzi hviezdami v galaxii vylučuje možnosť využitia konvenčných metód cestovania. Preto vesmírne lode Impéria aj ostatných rás využívajú warp-priestor k cestám do vzdialených svetov. Avšak, warp-priestor je veľmi nebezpečné miesto ničené búrkami a obývané monštruóznymi netvormi a nie je nezvyčajné, že posádky lodí padnú za obeť vyhladovaniu, predátorom, vraždám, samovraždám, či nespočetných ďalších zverstviach.

Tieto mŕtve lode sú následne unášané priestorom celé stáročia. Mnoho zo silných warp-prúdov mieri na určité miesta, konkrétne tam, kde warp tlačí na hranice reality a spôsobuje warpové búrky. Lode duchov sú potom sťahované na tieto miesta, kde na seba narážajú pôsobením ohromných síl. Výsledná štruktúra zložená z niekoľkých lodí je označovaná názvom vesmírny vrak.

Niektoré vesmírne vraky sú malé - iba dve alebo tri lode zlisované dohromady. Iné sú prastaré a obrovské, viac ako stovky kubických kilometrov veľké. Rovnako ako lode, z ktorých boli tvorené, putujú vesmírne vraky po nepredvídateľných prúdoch pokiaľ ich náhodná udalosť neprenesie späť do reálneho vesmíru. Práve vtedy sa môžu stať hniezdom pre Genozlodejov. Vesmírny vrak potom môže byť unášaný vesmírom po stáročia, prinášajúc Genozlodejov na nové svety. Ich domov, zrodený z vesmíru, je perfektnou návnadou pre neopatrné lode, ktoré láka vidina veľmi cenného nákladu alebo vzorky vzácnych, dávno stratených technológií na palube vraku.

„Štedrý osud nám nadelil možnosť vyliečiť šrámy na našej duši, odtrhnuté počas posledných storočí. Nie je to iba naša povinnosť, ale naše právo postaviť sa opäť temnotám, pozrieť do priepasti neznáma. Tento krát budeme očistným svetlom v temnote, plápolajúcim majákom spravodlivej vojny. Obnovte česť zahanbených padlých prostredníctvom smrti vašich nepriateľov!“

*-veliteľ Dante,
Majster Kapituly Krvavých Anjelov*

Možno to bol osud, vôľa Cisára alebo intrigy Boha chaosu, že to boli práve Krvaví Anjeli, ktorí boli kontaktovaní samotárskym obchodníkom Borrakom Vorrom, kapitánom Svištiaceho vetra, po viac ako šiestich stovkách rokov od tragédie v Secorise. Vďaka obrovskej náhode vystúpil obchodník z warp-priestoru takmer na vrchole gigantického vesmírneho vraku len pár svetelných rokov od systému Baal - domovského systému Krvavých Anjelov.

++Kapitán Raphael, Kapitula Krvavých Anjelov, prvý záznam. Do stretu zostáva osem minút. Výsadvková skupina vyslaná. Podporné skupiny čakajú na odlet.++

++Požehnajte svoje zbrane, pomodlite sa za svoje brnenie. Začnete s litanou nenávisťou.++

Ako náhle sa dozvedeli o novom vesmírnom vraku, chopili sa Krvaví Anjeli príležitosti napraviť svoje predchádzajúce stretnutie. Vyslali zásahovú skupinu, vedenú kapitánom prvej rotý Raphaelom, aby preskúmala plavidlo.

Vesmírny vrak, prezývaný Krvavými Anjelmi Hriech večného zatratenia, bol tvorený vrakmi takmer tuctu rozličných lodí. Skeny získané posádkou Svištiaceho vetra odhalili vysoké koncentrácie mimozemských známkov života a kapitán Raphael tak považoval plavidlo za nepriateľské územie s podozrením na rozsiahlu prítomnosť Genozlodejov. Útočné krížniky Krvavých Anjelov, transportujúcich prvú rotu a podporné jednotky, opustili warp blízko Hriechu Večného zatratenia a vypustili výsadvkové torpéda.

-04.22.50

++Krvaví Anjeli sa vrátili. Pomstíme deväťsto päťdesiat mŕtvych. Ani čas nedokázal vyliečiť naše zranenie.++



Ako sa útočné plavidlá ligotali v priestore, skenery vykonávali multispektrálnu analýzu za účelom získania celkových plánov a určenia koncentrácie spiacich votrelcov. Keďže by mohli silnejšie skenery zobudiť hibernovaných Genozlodejov skôr, než sa dostanú terminátori na palubu, teleportoval kapitán Raphael autonómne prieskumné zariadenia známe ako konštruktívne odolný čiastočne kybernetický automat (K.O.Č.K.A), na strategické miesta na palube vesmírneho vraku za účelom zberu dôležitých informácií.

Skenery ukázali, že väčšina vesmírneho vraku bola bez prúdu a života, vystavená vákuu vesmíru. Prevažná časť chaotickej architektúry neslúžila vôbec žiadnemu účelu. Vnútri boli zdanlivo náhodné labyrinty prázdnych dielní, prístupových koridorov, ubikácií, nákladových priestorov, skladu, veliach palúb, služobných šácht, ostatných zariadení. Chaotické bludisko bolo križované energetickým vedením, silovými relé, rúrkami, káblami, komunikačnými linkami, ventilačnými šachtami a ďalšími prielezmi. Trvalo by roky upratať každý kút a škulínu.

Raphaelova útočná loď obiehala vesmírny vrak v bezpečnej vzdialenosti, jej delostrelecké kanóny a torpéda odistené, pripravené rozložiť Hriech večného zatratenia na atómy pri prvej známke úniku Genozlodejov alebo ak by misia začala zlyhávať.

Každý bojovník bol toho dňa pod veľkým tlakom. Vyčistenie vesmírneho vraku od Genozlodejov a umožnenie archeotechnológom a technokňazom vykonať kompletný prieskum starodávnych plavidiel bolo pre Krvavých Anjelov otázkou cti. Čokoľvek iné by len ďalej podlomilo sebaúctu celej Kapituly a zbavilo ju všetkého rešpektu a autority. Preto si kapitán Raphael a jeho bojovníci nemohli dovoliť zlyhať.

-03.00.25 ++

Držíme kurz. Pridelené miesta vplyvu identifikované. Zameriavanie kompletne. Predpokladaná presnosť vplyvu 99,5%++

++My sme predvoj cti. Ostrie Krvavých Anjelov. My prinášame smrť.++

NA PALUBE VESMÍRNEHO VRAKU

Bližšia analýza dát zo skenera ukázala veľkú koncentráciu Genozlodejov v nákladnom priestore prastarej obchodnej lode. Napriek tomu, že nebolo možné získať presné čísla v dôsledku nízkej úrovne signálu a latentného metabolizmu votrelcov, oznámili technici kapitánovi Raphaelovi, že sa na palube nachádza minimálne štyridsaťtisíc Genozlodejov, možno aj viac.

Každý iný veliteľ by sa asi zľakol takej vyhliadky, ale Raphael nie. Bol to Vesmírny Mariňák z Krvavých Anjelov a hrdosť Kapituly spočívala na jeho pleciach. Vydal rozkaz výsadežným torpédam dokončiť približovacie manévry. Bitka mala začať čo nevidieť.

Keďže nikto nemohol zabudnúť na porážku Krvavých Anjelov v Secorise, bolo rozhodnuté vyslať proti nepriateľovi na palubu Hriechu večného zatratenia len Terminátorov z Kapituly. Počas dlhých storočí bola prvá rota obnovená a boli opravené a vyrobené nové Terminátorské brnenia. Pod vedením veliteľa prvej rot, kapitána Raphaela, bola do boja zapojená asi osemdesiat bojovníkov.

Väčšina týchto Vesmírnych Mariňákov bola organizovaná do päťčlenných oddielov. Kvôli nedostatočným informáciám vysadil radšej Raphael svojich bojovníkov pomocou výsadežných torpéd, než aby vkladal dôveru v rozmary teleportačnej technológie. Obrovské, raketám podobné, výsadežové lode prerazili vonkajší trup vesmírneho vaku. Vesmírni Mariňáci vystúpili z útočných lodí a pohotovo vytvorili obranné pozície.

Bol zaistený periméter, v ktorom sa mohli technici a ďalší podporný personál presunúť na palubu vesmírneho vaku. Táto základňa mala byť zásadná pre úspech Krvavých Anjelov a mala zaisťovať muníciu a opravy pre Vesmírnych Mariňákov na ich postupe z prístávacej oblasti.

Aby si zaistil prehľad nad situáciou, zostal kapitán Raphael na palube útočného krížnika Anjelsky Meč. Odtiaľ bol schopný udeľovať strategické ciele jednotkám vo vnútri vesmírneho vaku a ponechať individuálne misie na iniciatíve, tréningu a skúsenostiach seržantov každého oddielu. Tým, že sa sám nezúčastnil boja, si mohol kapitán Raphael udržiavať strategický prehľad, ktorý chýbal pri stretnutí Krvavých Anjelov v Secorise, a zabezpečiť, aby boli Vesmírni Mariňáci a ich zdroje efektívne rozmiestnené v nebezpečnej a stále sa meniacej bitke.

-00.11.01

++Spätná sekvencia dokončená. Kolízna rýchlosť.++

++Nabíjame štíty.++

++Naša misia je darom od Cisára. Víťazstvo naplní naše proroctvo. Sme požehnaní.++

++Náraz++



INŠTRUKTÁŽ

Táto kniha obsahuje dvanásť misií pre Space Hulk (Vesmírny Vrak). Tieto misie sú zoradené v chronologickom poradí a popisujú detaily príbehu, ktorý sa odohral po naložení Krvavých Anjelov na Hriech Večného Zatratenia.

Misie je možné hrať ako samostatné hry alebo ako kampaň. Ak chcete hrať samostatnú hru, stačí si vybrať jednu misiu, určiť kto bude veliť ktorej strane a vybojovať bitku. Pre nových hráčov odporúčame pre prvú hru misiu číslo jedna. Podmienky potrebné na víťazstvo sú uvedené v inštrukciách každej misie. Iným spôsobom hry je kampaň, kde sú misie hrané jedna za druhou tak, ako sú uvedené v knihe, pričom rovnaký hráč velí vždy jednej strane. Ten, ktorý vyhrá viac bitiek je celkovým víťazom kampane.

Pozadie

Každá misia je vždy postavená na určitom incidente, ktorý sa odohral po tom, čo sa Krvaví Anjeli naložili na Hriech Večného Zatratenia.

Mapa

Mapa ukazuje ako zostaviť hraciu plochu a kde umiestniť dvere a modely. Na začiatku misie sú všetky dvere uzavreté. Mapa tiež určuje vstupné oblasti pre Genozlodejov a ďalšie dôležité informácie ako sú pozície špeciálnych objektov.

MISIA

II SEBEVRAŽEBNÁ MISIA

Začínajúc predmostia na obranu výsadkových torpéd, detekovali Krvaví Anjeli skupinu funkčných záchranných modulov na palube jednej z lodí. Bolo teda pričísť odvážni títo plavidlá, aby sa ich nepokúsili Genozlodeji využiť na útek pred záhubou. Útočný krížnik mal síce zbraň nastavenú na elimináciu každého unikajúceho plavidla, bojujúc ale taká palba mohla narušiť operáciu Vesmírnych Marínikov a navyše nemusela byť 100% účinná.

Veľká skupina unikajúcich modulov bola ovládaná centrálnym mechanizmom umiestneným v neďalekej kontrolnej miestnosti. Keďže záchranné plavidlá vyladzovali na štart povolenie, udelené z kontrolnej miestnosti, dostala táto Lorenzo za úlohu kompletne zničiť ovládanie v kontrolnej miestnosti a zamedziť tak štartu záchranných líniov.

Kontrolná miestnosť bola niekoľko sto metrov od výnčného perimetra, takže kapitán Raphael predpokladal, že také straty. Keďže bolo veľmi dôležité zabrániť zamoreniu oblasti Genozlodejmi, rozhodol sa veliteľ vykonať túto akciu aj za takú cenu.

V chodbe pred Deinom ničto prudko vyskočilo zo skodorovaného mreží v podlahe.

Tvor sa vrhol smerom k Vesmírny Marínikov, drápajúc všetkými štyrmi svalnatými rukami okolitú stenu. Hlasu mal ľadový, fialovej farby a zvyšok tela pokrývali temné modriny chitiny. Temné oči žiarili vo svetlách Deinhoho oblietku.

"Vizuálny kontakt", povedal Deino. "Potrebujeme kontakt s Genozlodejom."

00.03.18
++Veľké zorkapenie lodí v sektore osem. Veľkosť a pozícia ukazuje na možný únik a kontamináciu.++
++Číta Lorenzo vystúpanie zničiť ovládanie.++
++Číta Lorenzo postupuje. Odpor vzrástla.++
++Nech začne masakr našich replikátov.++

Netvor stihol urobiť iba tri kroky, kým Deino spustil palbu. Chodba sa rozvonila revom storm bolteru. S nadprirodzenou rýchlosťou skočila vec od jednej steny k druhej a prúd dymu striel vyryl stopu do hĺbkého železa.

Medzitým, čo sa tvor mŕšne pohyboval dopredu, vlnoril sa z tieňa ďalší, zaburčiac pažbami do podlahy pre zvýšenie hybridného momentu.

00.03.57
++Jednotky na ceste.++
++Trup prelomý. Vstup do hlavnej chodby sa šesťdesiat sekúnd. Všetci hráči plne pripravení. Zbrane posvätené, množstvo streliva optimálne.++
++Krvaví Anjeli sú späť. Šesť storolci sme niesli bremeno porážky, stíhnu zlyhanie. Teraz napravíme naše chyby.++

00.04.36
++Zaistite hlavný koridor, pokračujte v preskume, dávajte pozor na vstupné body. Očakávajte plnohodnotné a čiastočné útoky.++
++Bratia, nepriateľ je na dosah. Prudko! Všetko svoje odhodlanie a nenávisť.++

00.06.21
++Re zverných jednotky dorazili. Technici postupujú do perimetra.++
++eta Lorenzo hlási úspešné dokončenie misie. Vyznačuje opravy a prezborenie.++
++Pomsta bude sladká, moj bratia.++

Vojsko a rozmiestnenie
Vesmírny Marínik: Hráč ovládajúci Vesmírnych Marínikov má jednu čatu. Tá sa skladá zo šesťstara ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, jedného Marínika ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou pistolou a troch Marínikov ozbrojených storm bolterom a energetickou pistolou. Hráč hrajúci za Vesmírnych Marínikov umiestni čatu na štartové pole zobrazené na mape.

Genozlodeji: Hráč ovládajúci Genozlodejov začína misiu s dvoma značkami posíl a dostane dve značky s posilami z kolo. Značky môžu vystúpiť do hry v ktorýchkoľvek vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidlá
Žiadne.

Víťazstvo
Vesmírny Marínik: Hráč ovládajúci Vesmírnych Marínikov vyhrá, ak vystrelí plameňometom na ktorýchkoľvek štorov v kontrolnej odtelovej miestnosti. V tom okamihu hra končí a Vesmírny Marínik víťazí.

Genozlodeji: Hráč ovládajúci Genozlodejov vyhrá v momente, keď zabije Vesmírneho Marínika ozbrojeného ťažkým plameňometom alebo keď dôjde plameňometu munícia bez toho, aby vystrelil do kontrolnej odtelovej miestnosti.

Druhou salihu zastihol Deino hlavu a chrstiacu bežie, trhajúcné kvázy z jej tela. Druhý netvor bez zaváhania preskočil mŕšne druhá a Deino opäť vystrelil.

"Potrebujem zách, ďalšie cieľe na poste," s pokojom oznámil Deino. "Právo vystrelil." "Ohrozenie minú."

Zo zničeného potrubia visela spálené telá. Prívalne promedum, uzadené na stenách, zalievalo chodbu dobiela rozčarovanými plameňmi. Keď sa temná chodba

LEGENDA

- Dvere
- Vstupné oblasti Genozlodejov
- Oblasť kontrolovaná Marínikmi
- Začiatočná pozícia Marínikov
- Kontrolná odtelová miestnosť

Vojsko a rozmiestnenie

Táto sekcia popisuje jednotky ktoré bude mať každý hráč pod kontrolou a určuje kam ich rozostavať. Vesmírni Mariňáci sú vždy na začiatku misie umiestnení na hraciu plochu. Genozlodeji sa naopak na začiatku misie neumiestňujú, ale hráčovi môže byť dovolené umiestniť jednu alebo viac značiek, ako jeho počiatkové jednotky. Tieto značky sú umiestňované až po rozmiestnení Vesmírnych Mariňákov a to rovnakým spôsobom ako značky prichádzajúcich posíl. Po rozmiestnení jednotiek oboch strán začína misia ťahom Vesmírnych Mariňákov.

Špeciálne pravidlá

Tu sú popísané špeciálne pravidlá pre konkrétnu misiu.

Víťazstvo

Táto sekcia popisuje, čo musí každý hráč urobiť, aby dosiahol víťazstvo.

Pretože dokončenie väčšiny misií zaberie približne hodinu, Space Hulk sa hodí na hranie zápasu. Naše odporúčanie je hrať každú misiu dvakrát s tým, že si hráči po prvej hre vymenia role. Zaznamenávajú si koľko kôl hra trvala a koľko strát utrhla každá strana. Pokiaľ dôjde k remíze (čiže obe hry vyhrajú Genozlodeji alebo Vesmírni Mariňáci) vyhráva hráč ktorý spôsobil protivníkovi viac strát a pokiaľ je stále skóre vyrovnané, je víťazom ten, ktorý dokončil misiu za kratší čas (menší počet kôl).

I PREDMOSTIE

Na rozkaz kapitána Raphaela začali bojovníci 1. roty Krvavých Anjelov útok na vesmírny vrak Sin of Damnation. Palubné torpéda, ktoré boli vypustené z ich materskej lode, zahrmeli v prázdnote. Plavidlo podobné raketám sa mohlo pochváliť objemnými baranidlami na prove, navrhnutými špeciálne na prelomenie vonkajších trupov nepriateľských vojnových lodí. Keď každé torpédo narazilo do skrúteného trupu vraku, prerazilo vchod do komôr a chodieb za nimi.

Vo chvíli, keď sa torpéda zastavili, jednotky terminátorov sa z nich vylodili a presunuli sa, aby zabezpečili prielom. Bolo potrebné vytvoriť predmostie, aby sa na palubu dostal životne dôležitý podporný personál. Prvou prioritou bola likvidácia všetkých Genozlodejov v určenom obvode kapitána Raphaela. Koncentrácie nepriateľov sa až teraz prebúdzať zo spánku – bolo potrebné ich rýchle vyhladenie, aby si Krvaví Anjeli udržali moment prekvapenia.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má dve čaty. Prvá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päsťou, jedného Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou päsťou a dvoch Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. Druhá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného hromovým kladivom a hromovým štítom, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou päsťou a troch Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. 1 čata sa rozmiestni na štartovných poliach v jednom naloďovacom torpéde a 2 čata sa rozmiestni na štartovacích poliach v druhom naloďovacom torpéde. Prvé naloďovacie torpédo, zvolené hráčom za Vesmírnych Mariňákov, dorazí na začiatku prvého ťahu Vesmírnych Mariňákov. Druhé naloďovacie torpédo dorazí na začiatku druhého ťahu Vesmírnych Mariňákov.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína misiu vo fáze prípravy s 10 značkami. Hráč za Genozlodejov musí umiestniť dve značky do každej miestnosti okrem tej, ktorú môžu Vesmírne Mariňáci použiť na naloženie na loď (miestnosť označená zelenou '3' na mape rozmiestnenia). Počnúc štvrtým až deviatym kolom dostane hráč za Genozlodejov jednu značku posíl za kolo (celkovo šesť značiek posíl). Posily môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

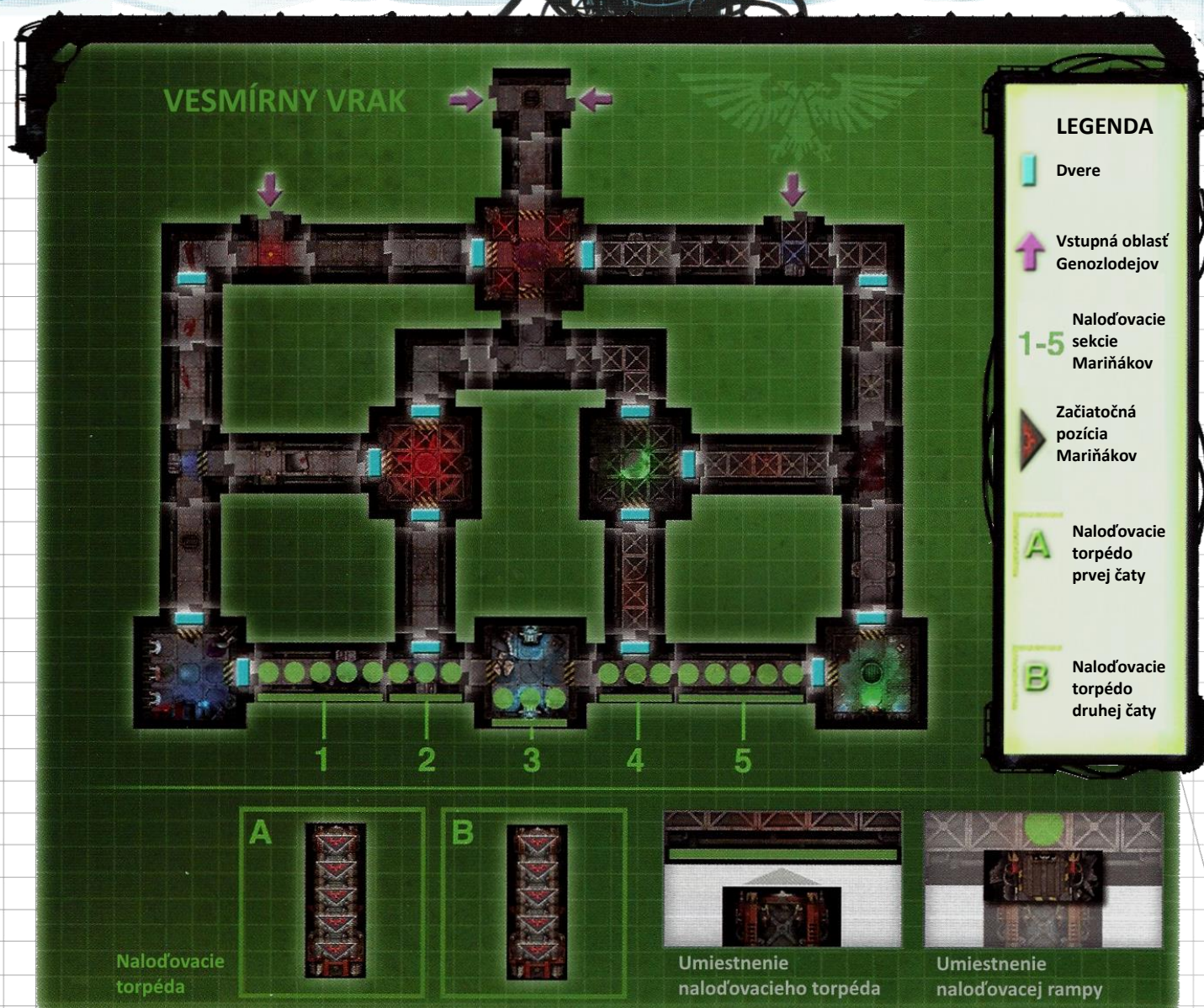
Špeciálne pravidlá

Spiaci: Všetci Genozlodeji a značky majú 3 AB v prvých dvoch kolách namiesto 6 AB, ako je to bežné. Okrem toho hráč za Vesmírneho Mariňáka nemusí používať časovač počas prvých dvoch ťahov, a tak má neobmedzené množstvo času na dokončenie každého zo svojich prvých dvoch ťahov.

Naloďovacie torpéda: Keď naloďovacie torpédo dosiahne vesmíry vrak, hráč za Vesmírnych Mariňákov musí hodiť kockou a umiestniť sekciu naloďovacieho torpéda tak, aby bola spojená so sekciou dosky, ktorej číslo zodpovedá výsledku hodu kockami. Pri hode 6 si hráč za Vesmírnych Mariňákov môže vybrať ľubovoľnú z piatich označených častí dosky. Sekcie a štvorce, ktoré je možné použiť, sú na mape zvýraznené zelenou farbou (pozri vpravo). Naloďovacie torpéda dorazia na začiatku ťahu hráča Vesmírnych Mariňákov, pred fázou veliteľských bodov Vesmírnych Mariňákov. Umiestnite sekciu naloďovacieho torpéda tak, aby sa predný koniec dotýkal zvýrazneného vonkajšieho okraja časti dosky zodpovedajúceho hodu kockou a pomocou rampy naloďovacieho torpéda presne určíte, ku ktorému zo zvýraznených políčok v sekcii je torpédo pripojené (pozri diagramy vpravo). Dve naloďovacie torpéda nemožno umiestniť tak, aby sa prekryvali, ak z tohto dôvodu nie je možné umiestniť druhé torpédo, hádžte kockou znova, pokiaľ sa podarí hod na sekciu, kde je možné umiestniť druhé torpédo. Akonáhle je naloďovacie torpédo pripojené k lodi, naloďovacie torpédo a jeho rampa sa vo všetkých smeroch považujú za jednu časť chodby s dĺžkou šiestich štvorcových, ktorá je súčasťou vesmírneho vraku.

Víťazstvo

Misia končí na konci 12. kola. Hráč za Vesmírnych Mariňákov vyhrá, ak je nažive viac ako sedem Vesmírnych Mariňákov a na konci hry nie sú žiadni Genozlodeji v žiadnej z miestností na hracej ploche. Hráč za Genozlodejov vyhráva, ak je na konci hry stále nažive menej ako päť Vesmírnych Mariňákov. Akýkoľvek iný výsledok je remíza.



Naloďovacie torpédo sa otrasom zastavilo. Vnútri sa ozvalo varovné zvonenie a karmínové svetlá preskočili na zelenú. Predná časť torpéda sa s kovovým kňučaním otvorila a odhalila temnotu za ňou.

Seržant Lorenzo už bol v pohybe. V končatinách mu prúdila sila a kráčal dolu po výstupnej rampe na palubu Sin of Damnation.

Displej seržantovej prilby blikal pri načítavaní dát. Pozrel sa do šera a pocítil nepokoj, keď si prezeral chodbu, v ktorej stál.

Hrozilo, že sa na povrch vynoria spomienky na predchádzajúci vesmírny vrak, na bitku, ktorú bojoval už dávno. Lorenzo spomienky zamračené potlačil.

Tento čas by bol iný, na palube Sin of Damnation Krvaví Anjeli nenašli smrť, ale rozhrášenie.

Za ním bojovníci z jeho čaty udierali dolu po rampe. Siluetovými drsným lúmenom torpéda sa rozptyľovali a skúmali svoje okolie.

00.01.04

++ Naloďovacia vlna Primus, pozitívny kontakt potvrdený. nárazy čisté, prielom úspešný, žiadne hlásenia porúch ++

++ Všetky družstvá potvrďte, postup na určené súradnice. Bratia, vedzte našu cestu do temnoty. ++

„Bratia,“ zavrčal seržant Lorenzo, „potvrďte bojovú pripravenosť.“ V jeho komunikátore sa ozval zbor potvrdení.

„Sme pripravení na vojnu, brat seržant,“ dodal Valencio. V jeho hlase bola jasná dychtivosť po boji. Koridor sa náhle zakolísal, keď kúsok napravo od nich ďalšie naloďovacie torpédo prerazilo trup vraku,.

„Výborne,“ zavrčal Lorenzo, keď sa z novo pristaveného plavidla začali vyloďovať ďalší terminátori. „Nepriateľ čaká. Čistiaci vzor Extremis, čata vpred.“, Seržant Lorenzo vydal rozkazy a vykročil do tmy a jeho lojálni bratia ho nasledovali.

MISIA

II SAMOVRAŽEDNÁ MISIA

Zatiaľ čo zakladali predmostia na obranu výsadkových torpéd, detekovali Krvaví Anjeli skupinu funkčných záchranných modulov na palube jednej z lodí. Bolo teda prioritou odstaviť tieto plavidlá, aby sa ich nepokúsili Genozlodeji využiť na útek pred záhubou. Útočný krížnik mal síce zbrane nastavené na elimináciu každého unikajúceho plavidla, bohužiaľ ale taká paľba mohla narušiť operáciu Vesmírnych Mariňákov a navyše nemusela byť 100% účinná.

Veľká skupina unikových modulov bola ovládaná centrálnym mechanizmom umiestneným v neďalekej kontrolnej miestnosti. Keďže záchranné plavidlá vyžadovali na štart povolenie, udelené z kontrolnej miestnosti, dostala Lorenzová čata za úlohu kompletne zničiť ovládanie v kontrolnej miestnosti a zamedziť tak štartu záchranných člnov.

Kontrolná miestnosť bola niekoľko sto metrov od vytýčeného perimetra, takže kapitán Raphael predpokladal ťažké straty. Keďže bolo veľmi dôležité zabrániť zamoreniu oblasti Genozlodejmi, rozhodol sa veliteľ vykonať túto akciu aj za takúto cenu.

V chodbe pred Deinom niečo prudko vyskočilo zo skorodovaných mreží v podlahe.

Tvor sa vrhol smerom k Vesmírnemu Mariňákovi, drápajúc všetkými štyrmi svalnatými rukami okolité steny. Hlavu mal baňatú, fialovej farby a zvyšok tela pokrytý temne modrým chitínom. Temné oči žiarili vo svetlách Deinyho obleku.

„Vizuálny kontakt!“, povedal Deino. „Potvrdzujem kontakt s Genozlodejom.“

00.03.18

++Veľké zoskupenie lodí v sektora osem. Veľkosť a pozícia ukazuje na možný únik a kontamináciu.++

++Lorenzová čata je vyslaná zničiť ovládanie.++

++ Lorenzová čata postupuje. Odpor vzrastá.++

++Nech začne masaker našich nepriateľov.++

Netvor stihol urobiť iba tri kroky, kým Deino spustil paľbu. Chodba sa rozzvonila revom storm bolteru. S nadprirodzenou rýchlosťou skočila vec od jednej steny k druhej a prvá dávka striel vyryla stopu do holého železa.

Medzitým, čo sa tvor mršine pohyboval dopredu, z tieňa sa vynoril ďalší, zabodujúc pazúry do podlahy pre zvýšenie hybného moment

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má jednu čatu. Tá sa skladá zo seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, jedného Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päsťou a troch Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. Hráč hrajúci za Vesmírnych Mariňákov umiestni čatu na štartové pole zobrazené na mape.

Genozlodeji: Hráč ovládajúci Genozlodejov začína misiu s dvoma značkami posíl (umiestni ich vo fáze prípravy) a dostane dve značky s posilami za kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

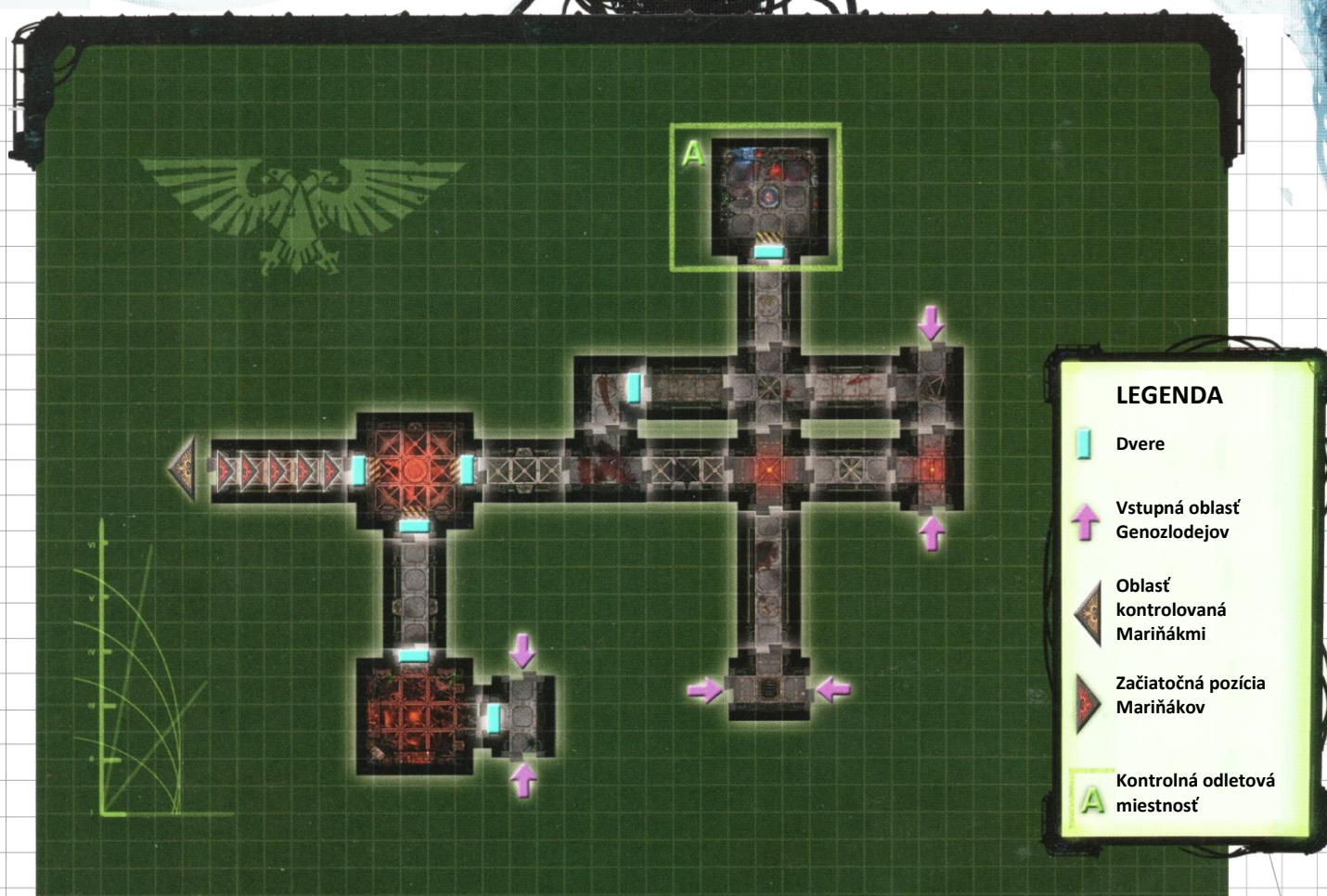
Špeciálne pravidlá

Žiadne.

Víťazstvo

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov vyhrá, ak vystrelí plameňometom na ktorýkoľvek štvorec v kontrolnej odletovej miestnosti. V tom okamihu hra končí a Vesmírne Mariňáci víťazia.

Genozlodeji: Hráč ovládajúci Genozlodejov vyhrá v momente, keď zabije Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom alebo keď dôjde plameňometu munícia bez toho, aby vystrelil do kontrolnej odletovej miestnosti.



00.03.57

++Jednotky na ceste.++

++Trup prelomený. Vstup do hlavnej chodby za šesťnásť sekúnd. Všetci bratia plne pripravení. Zbrane posvätené, množstvo streliva optimálne.++

++Krvaví Anjeli sú späť. Šesť storočí sme niesli bremeno porážky, stigmú zlyhania. Teraz napravíme naše chyby.++

Druhou salvou zasiahol Deino hlavu a chrbticu beštie, trhajúc krvavé kusy z jej tela. Druhý netvor bez zaváhania preskočil mŕtveho druha a Deino opäť vystrelil.

„Potvrdzujem zásah, ďalšie ciele na postupe,“ s pokojom oznámil Deino a znovu vystrelil. „Ohrozenie minimálne.“

00.04.36

++Zaistite hlavný koridor, pokračujte v prieskume, dávajte pozor na vstupné body. Očakávajte plošné a čiastkové útoky.++

++Bratia, nepriateľ je na dosah. Pozdvihnute všetko svoje odhodlanie a nenávisť.++

„Zážih!“ zvolal Zael a stisol spúšť na svojom ťažkom plameňomete. Koridorom sa prehnala vlna ohňa, zalievajúca oblasť promethiovým šialenstvom. V pekelných plameňoch sa niečo zvíjalo, keď mu očistný oheň prenikal mäsom a kosťami.

Zo zničeného potrubia viseli spálené telá. Priľnavé prométium, usadené na stenách, zalievalo chodbu dobiela rozžeravenými plameňmi. Kedysi temná chodba

planula víťazným ohňom a tancujúce tieň utiekali do diaľky.

„Vyčistené a spálené!“ zareval Zael, ktorého duša zaplesala, keď uvidel zuhoľnatené telá pekelných tvorov.

00.06.21

++Rezervné jednotky dorazili. Technici postupujú do perimetra.++

++Lorenzová čata hlási úspešné dokončenie misie. Vyžaduje opravy a prezborenie.++

++Pomsta bude sladká, moji bratia.++

MISIA

III VYHLADENIE

S poznatkami mechanikov, študujúcich rozvrhnutie vesmírneho vraku a počiatkový pohyb Genozlodejov, bol kapitán Raphael schopný s určitou presnosťou odhadnúť smer útoku votrelcov. Prvá vlna Genozlodejov mala najskôr prísť

z hlavného hibernujúceho roja vzdialeného menej ako kilometer od pristávacej zóny. Pre Vesmírnych Mariňákov bolo veľmi dôležité zostať v ofenzíve než aby boli hneď na začiatku zatlačení do obranných pozícií.

Predpokladaný smer útoku by zaviedol Genozlodejov do kľúčového uzla, kde boli dva trupy lodí zlisované dohromady. Seržant Gideon a jeho čata boli vyslaní pokryť tento kľúčový uzol a zabiť každého votrelca pokúšajúceho sa o prenik. Pokiaľ by sa podarilo efektívne odraziť prvý útok Genozlodejov, mohli by Vesmírne Mariňáci rozšíriť periméter do miest, odkiaľ by mohli zaútočiť na latentných Genozlodejov.

Leon odolal pokušeniu stlačiť spúšť keď zbadal pohyb napravo od kužela svetla z jeho obleku. Motor jeho útočného kanónu vrčal ako zvieria pripravené vyraziť a Leon netrpezlivo čakal na jasný cieľ. Senzor ukazoval niekoľko tvorov v temnote tunela pred ním. Chvíľu tam krúžili, hľadajúc inú cestu vedúcu k pozícii Krvavých Anjelov. Evidentne táto snaha zlyhala. V jednom okamihu bol

koridor prázdny a v druhom sa už horda modro-fialových tiel hnala chodbou smerom k Leonovi ako voda dierou v priehrade.

Začal paľbu, hlavne útočného kanóna sa roztočili počas úderu srdca a prúd jačiacich guľiek vyrazil chodbou. V okamihu keď stisol spúšť, zapojili Leonove automatické zmysly tlmiče hluku, ale aj napriek úžasnemu plastovo-ocelovému brneniu cítil Mariňák tlakovú vlnu, ktorá vyplnila miestnosť.

00.07.03

++Primárny periméter vytýčený.++

++ Gideonová čata. Zaistíte bod osem-omega. Zabráňte nepriateľom v preniku kľúčovým uzlom.++

++Konštrukčné Odolný Čiastočne Kybernetický Automat detekovaný.++

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má jednu čatu. Tá sa skladá zo seržanta ozbrojeného hromovým kladivom a hromovým štítom, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou pästou, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou pästou a dvoch Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom energetickou pästou. Čata je na začiatku hry rozptýlená.

Hráči sa striedajú v umiestňovaní Vesmírnych Mariňákov na akékoľvek políčko ktorejkoľvek miestnosti na mape. Natočenie Mariňáka je na hráčovi, ktorý ho umiestňuje. V každej miestnosti môže byť umiestnený iba jeden Vesmírny Mariňák. Ako prvý umiestňuje hráč za Vesmírnych Mariňákov.

Genozlodeji: Vyberte značky reprezentujúce dvoch Genozlodejov a vráťte ich do škatule - v tejto misii sa nepoužívajú. Zostávajúce značky sa zamiešajú a vytvorí sa zásobník so značkami posíl. Hráč za Genozlodejov nemá žiadne značky na začiatku misie, ale dostáva dve značky každé kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti. Ako náhle je zásobník s posilami vyčerpaný nie sú k dispozícii žiadne ďalšie značky - žetóny sa znovu nemiešajú aby sa vytvoril nový zásobník a hráč za Genozlodejov musí dobojovať s modelmi a značkami ktoré mu zostali v hre.

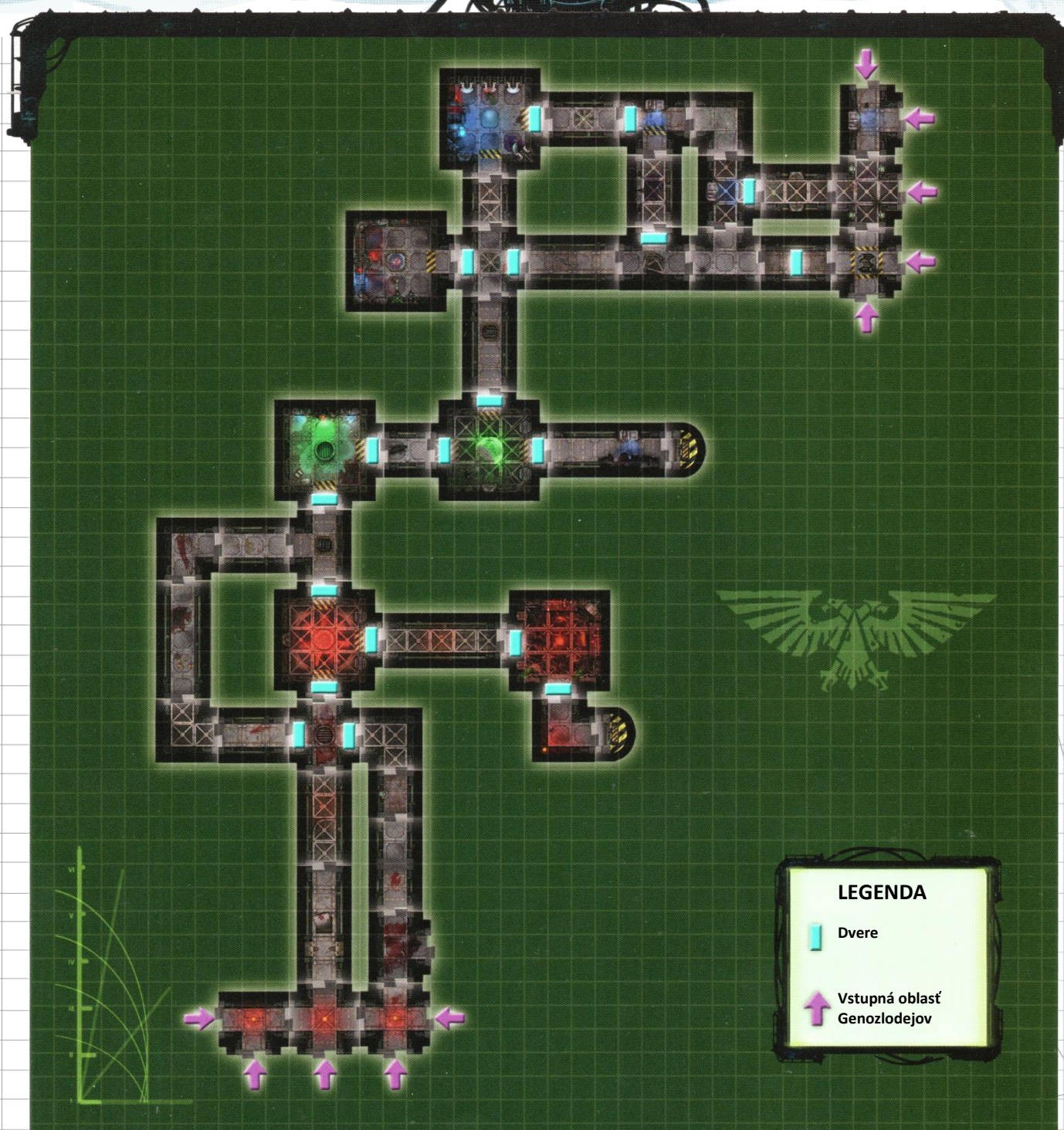
Špeciálne pravidlá

Zaistenie oblasti: V tejto misii nie je povolené značkám a Genozlodejom číhať (viď stránka 16 pravidiel). To znamená, že nemôžu použiť vstupnú oblasť ktorá je v blízkosti šiestich políčok od Vesmírneho Mariňáka pretože by boli nútené číhať. Značky, ktoré nemôžu vstúpiť do hry kvôli tomuto pravidlu sú zničené.

Víťazstvo

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov vyhrá, pokiaľ dokáže zablokovať všetky vstupné body Genozlodejov, alebo pokiaľ zničí všetkých Genozlodejov.

Genozlodeji: Hráč ovládajúci Genozlodejov vyhrá v momente, keď zničí celú čatu Vesmírnych Mariňákov predtým, než je vyvraždený.



Po dvojsekundovej dávke bolo roztrhaných na pol tučta netvorov a ich telá boli vyparené zničujúcou paľbou. Leon sa na chvíľu zastavil, aby nechal vychladnúť hlavne a motor kanónu a blahorečil svojej úžasné zbrani, no spustil paľbu nanovo. Každá zničujúca dávka vyhladila všetko pred Vesmírnym Mariňákom.

Takmer hypnotizovaný týmto masakrom, Leon skoro prehliadol novú skupinu nepriateľov na senzore, blížiacich sa chodbou paralelné k tej, ktorú mal pokrytú. Začal cúvať dverami do miestnosti aby získal viac času na strelbu. Bol ale príliš pomalý. Za zvuku trhaného železa a príšerného revu vtrhli Genozlodeji zatvorenými dverami za prvou odbočkou a počas sekundy boli v miestnosti s Leonom.

LEGENDA

■ Dvere

➔ Vstupná oblasť Genozlodejov

00.07.14 ++

Gideonvá čata napadla nepriateľa.++

++Pomer celkových strát dobrý. 1:28 v náš prospech.++

++Modlite sa a bojujte, bratia. Dlho očakávaný okamih je na dosah.++

MISIA

IV ZÁCHRANA

Ako sa Vesmírne Mariňáci presunuli do určených pozícií, dokončila K.O.Č.K.A, ktorá bola najbližšie k veľkej koncentrácii Genozlodejov, skenovanie nepriateľov. Bohužiaľ ale hustota štruktúry vesmírneho vraku nedovoľovala v danom mieste odoslať tieto dáta a tak sa automat začal nevyspytateľne pohybovať koridorom, ako by hľadal vhodnú pozíciu na vysielanie.

Seržanti Lorenzo a Gideon boli v pozícii mimo opevneného perimetra, a tak mohla byť chybná K.O.Č.K.A. vyzdvihnutá. Dve čaty by z opačných smerov zamierili na poslednú známu pozíciu jednotky a po jej získaní by nadviazali spojenie.

Medzitým sa väčšina síl Krvavých Anjelov tlačila z pristávacej zóny a hrnula pred sebou vzdorujúcich votrelcov. Dobré organizovaní a rozhodní Vesmírne Mariňáci postúpili o niekoľko sto metrov, pričom odpor Genozlodejov bol chaotický a nekoordinovaný.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má dve čaty. Prvá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päsťou a troch Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. Navyše je jedným z Mariňákov tejto čaty nesená na začiatku misie K.O.Č.K.A. (pozri nižšie). Táto čata je umiestnená na ktorúkoľvek štartovaciu pozíciu v jednom, alebo oboch koridoroch v štartovej zóne A. Druhá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného hromovým kladivom a hromovým štítom, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou päsťou, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou päsťou a dvoch Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. Táto čata je umiestnená na štartovacej pozícii v jednom, alebo oboch koridoroch v štartovacej zóne B.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov nemá na začiatku misie žiadne značky, ale dostáva dve značky s posilami každé kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidlá

K.O.Č.K.A: K.O.Č.K.A je špeciálny objekt (viď strana 18 pravidiel). Je umiestnená na políčko s Vesmírnym Mariňákom, ktorý ju nesie na začiatku misie. Genozlodeji môžu vstúpiť na políčko, kde sa nachádza, ale nemôžu ju vziať alebo s ňou hýbať - pokiaľ Genozlodej vstúpi na políčko, kde je K.O.Č.K.A, musí ju pri odchode nechať za sebou.

Pohyb: Pokiaľ je K.O.Č.K.A vo fáze Stav Misie sama alebo na rovnakej pozícii ako Genozlodej, potom sa sama pohybuje. Hod kockou: pokiaľ padne 1-3 hýbe s ňou hráč za Genozlodejov a pokiaľ 4-6 tak hráč za Vesmírnych Mariňákov. K.O.Č.K.A sa hýbe o tri políčka ktorýmkoľvek smerom. Pri pohybe sa môže akokoľvek otáčať. Nemôže opustiť mapu alebo ísť na obsadené či horiace políčko a nemôže tiež otvárať dvere, strieľať alebo útočiť nablízko.

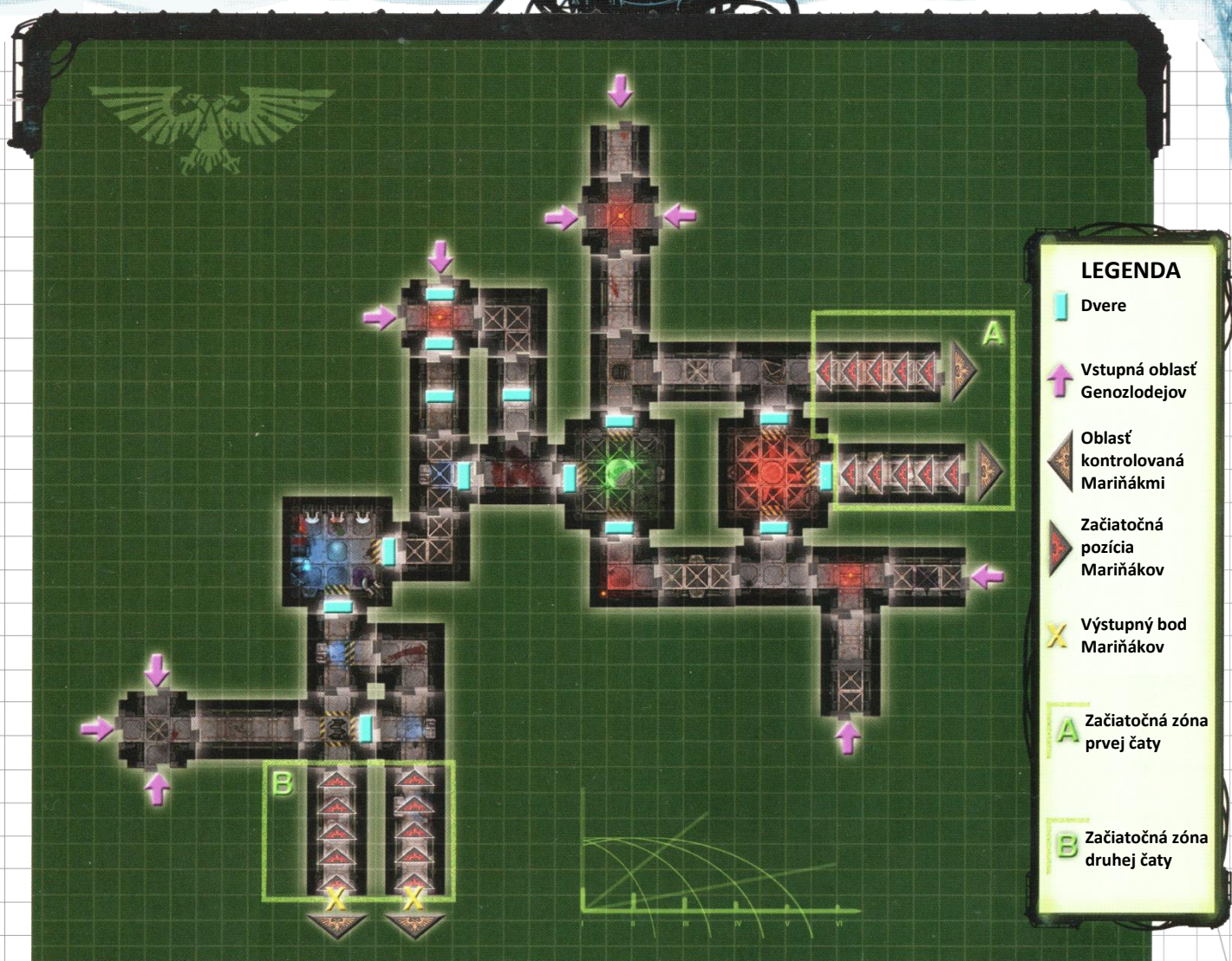
Opustenie mapy: Vesmírne Mariňáci môžu opustiť hraciu plochu odchodom ktorýmkoľvek výstupným bodom zobrazeným na mape.

Víťazstvo

K.O.Č.K.A. sa musí vrátiť do útočnej lode. Keďže sa pohybuje nepredvídateľne, musí ju Vesmírny Mariňák odniesť z mapy cez jeden zo výstupných bodov zobrazených na mape. Hráč hrajúci za Vesmírnych Mariňákov vyhrá, pokiaľ je K.O.Č.K.A. odnesená von z mapy v zóne B). Inak vyhráva hráč za Genozlodejov.

> K.O.Č.K.A





Lorenzo vedel, že sa K.O.Č.K.A. nachádza niekde v sieti tunelov, necelých tridsať metrov pred ním. Pohybovala sa nepredvídateľne a jej vysielanie sa odrážalo od pokrivených stien vesmírneho vraku.

„Valencio, Deino, vpravo,“ prikázal seržant. „Zael a Goriel, za mnou.“

Takto rozdelená čata, sa vydala na cestu do kryšieho hniezda zrútených koridorov, schodiskových šácht, miestností a potrubí. Reflektory ich brnenia, vrhali svetlo do zničených ventilačných šácht a pod rozbité pracovné stanice, hľadajúc stratenú jednotku. Čata sa rýchlo a metodicky blížila k svojmu cieľu. Ich hľadanie bolo len občas prerušené dávkou zo storm bolteru, keď z tieňa vyskočil osamelý Genozlodej.

„K.O.Č.K.A. nájdená,“ oznámil Goriel.

Lorenzo sa zameral na identifikačný signál svojho brata v zbrani. Prerazil si cestu spleťou pokrútenej ocele a cez hromady sutín, aby sa dostal k prieskumnému zariadeniu. Seržant našiel Goriela a Zaela v hale na spojnici troch chodieb. V Gorielovej deaktivovanej energetickej päsťi bola K.O.Č.K.A.

Konštrukčné Odolný Čiastočne Kybernetický Automat bol pásový automat asi pol metra dlhý, pokrytý výbežkami senzorov a dátovými anténami. Rameno s metalickou sondou vybiehalo z centrálného trupu a beznádejne sa vrtelo v Gorielovom zovretí.

Na konci uchopeného kábla sa kývala zľava doprava pozlátená lebka a vykonávala ďalšie skenovanie. Jej červené oči sa rozsvetlovali a pohasínali ako spracovávali dáta a pásy sa

pretáčali, snažiac sa uvoľniť zo zovretia.

„Salút, bratia,“ povedal brat Valencio, keď vstúpil z opačnej strany haly. „Zdá sa, že si Goriel našiel nového priateľa.“

00.09.96

++K.O.Č.K.A. nájdená v sektoru omega-tri-delta. nahrávanie dát nefunkčné.++

++Druhá vlna na postupu. Odhadovaný čas príchodu dve a pol minúty.++

++Perimeter narazil na tuhý odpor. Bezprostredne očakávajte útočnú vlnu.++

MISIA

V VYČISTIŤ A SPÁLIŤ

K.O.Č.K.A. bola získaná, a tak sa čaty Lorenzo a Gideon vydali späť smerom k obrannej línii Vesmírnych Mariňákov. Straty vo všetkých sektoroch boli nízke a kapitán Raphael pokračoval v striedaní jednotiek medzi primárnym kordónom a zálohami, aby zaistil, že technici budú môcť opraviť poškodené brnenie a zásobovať jednotky v palebnej línii.

Po odrazení druhej vlny útoku prikázal kapitán Raphael jednotkám prejsť do ofenzívy. Hoci útok Genozlodejov stratil na intenzite, podarilo sa niekoľkým votrelcom preniknúť neznámou cestou do perimetra. Dvaja technici, izolovaní od ostatných podporných jednotiek, boli počas akcie stratení. Ich energetické brnenie stále vysielalo fungujúce životné funkcie a kapitán Raphael rýchlo zorganizoval záchrannú operáciu. Bolo nemysliteľné, aby genetické jadro Krvavých Anjelov padlo do rúk Genozlodejom. Keďže bola väčšina jednotiek zaneprázdnená zaistením hybernačnej zóny, Raphael sa obrátil opäť na Gideona a Lorenza, aby vyhľadali stratených technikov.

„Pozor, strieľam!“ zakričal Deino.

Lorenzo vytrhol svoj meč z cukajúceho sa tela Genozlodeja a skočil spať do úzkej bočnej chodby. Strely presvišťali miestom, kde ešte pre chvíľou stál seržant a chodbou sa rozstrekli kvapky hustej krvi.

„Dopredu a zabezpečiť oblasť,“ prikázal Lorenzo.

Deino prešiel okolo a Lorenzo sa vydal za ním. Deino vstúpil do

miestnosti na konci chodby a zrazu sa zastavil.

00.12.32

++K.O.Č.K.A. vyzdvihnutá.++

++Nepriateľský útok poľavuje. Nepriateľ sa zhromažďuje pozdĺž perimetra. Očakávajte skorý útok.++

„Pre zmlovanie Cisárovo,“ zamrmľal inak pokojný Vesmírny Mariňák.

Lorenzo obišiel Deina a vstúpil do miestnosti. Kusy červeného brnenia boli rozhádzané po celej miestnosti a utrhnutá servomechanická ruka so sebou šklbala v jednom rohu a vyrývala stopy do dlaždíc na podlahe. Auletio sedel na zemi chrbtom opretý o múr. Jeho brnenie bolo na mnohých miestach strhnuté a z hlbkej rany na tvári mu prúdila krv.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: majú dve čaty. Prvá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päšťou a troch mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päšťou. Sú umiestnení na štartovacej pozícii v jednom z koridoru na mape. Druhá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného hromovým kladivom a hromovým štítom, mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou päšťou, mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou päšťou a dvoch mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päšťou. Tí sú umiestnení na štartové pozície v druhom koridore.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov nemá na začiatku misie žiadne značky, ale dostáva dve značky s posilami každé kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

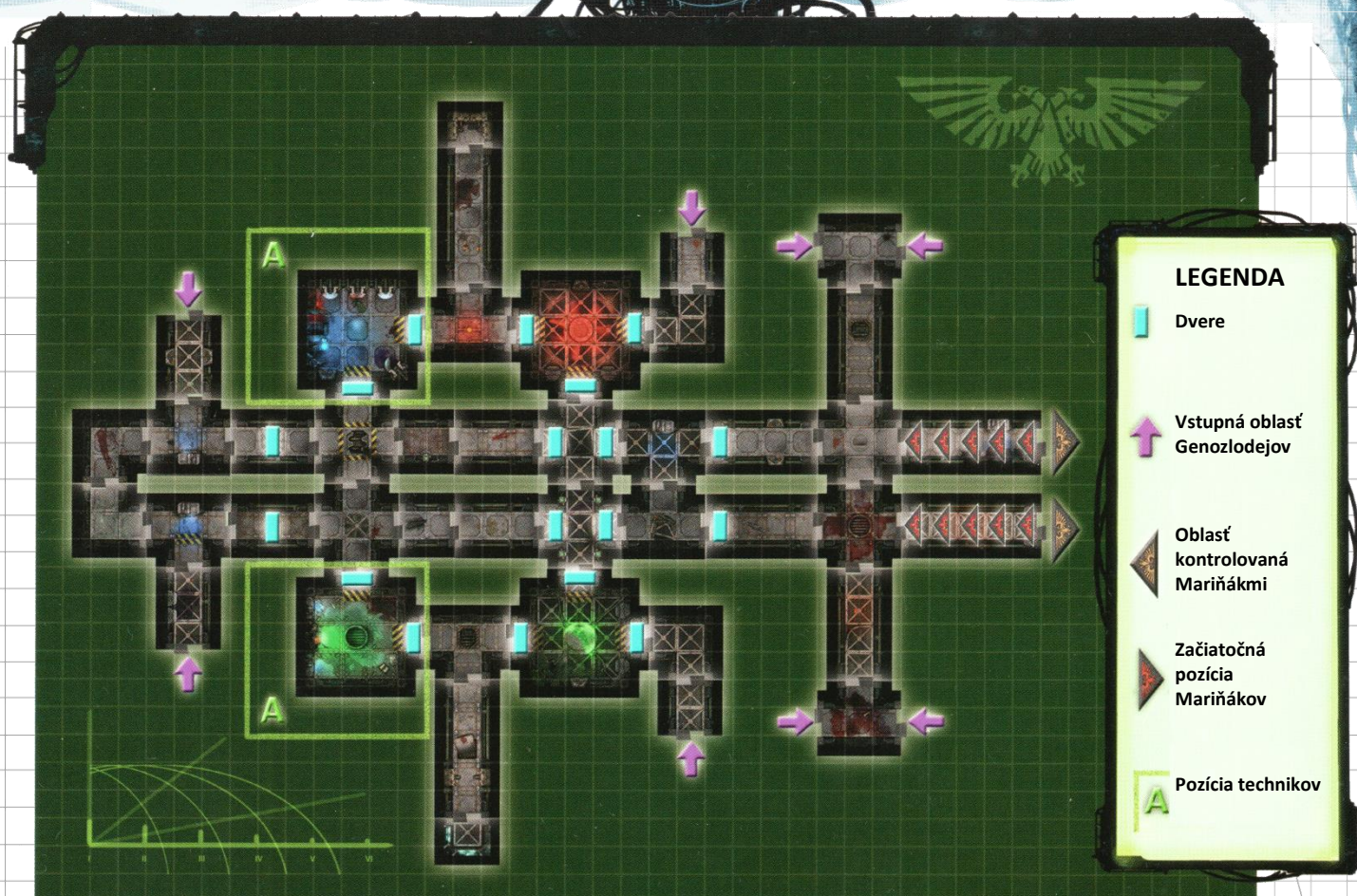
Špeciálne pravidlá

Žiadne.

Vítazstvo

Vesmírne Mariňáci: vyhrajú, ak vyčistia obe miestnosti s technikmi. To znamená zásah plameňometom, alebo dva zásahy útočným kanónom do miestnosti - kanón môže na dosiahnutie tohto cieľa strieľať na prázdne políčko.

Genozlodeji: vyhrajú v momente, keď zabijú mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a mariňáka ozbrojeného útočným kanónom, alebo keď obom dôjde munícia skôr než splnia cieľ.



00.13.05

++Záložné jednotky povolané. Prichádza nepriateľský útok. Strážte si krídlo. Žiadny nepriateľ nesmie prejsť.++

++Boje vo všetkých sektoroch. Perimeter drží.++
++Pomer strát 1:142. Prinášame spravodlivú smrť v mene Cisára.++

++Nepriateľská aktivita poľavuje. Stiahnete a prezbrojte záložné jednotky.++

++Analýza efektu toxínu kompletná. Prichádza náš útok. Všetky čaty smerujte do primárnej hybernačnej zóny, zahájime záverečné vyhubenie.++

++Dejisko našej odplaty je pripravené. My sme pomstiteľia. Nemesis.++

Nebolo to zranenie, čo tak Deina vydesilo, bol to zvyšok technikovho zovňajšku.

00.14.23

++Bratri Auletio a Cannavaro prezradení.++

++Gideone, Lorenzo, zamerajte sa na ich navádzací signál. Posielam vám frekvenciu ich obleku.++

00.14.49

++Gideon, Lorenzo, nasleduje aktualizácia misie.++

++Nedostatok času na záchranu. Zaisťte životaschopnosť stratených bratov. V prípade nutnosti zničiť. Ochráňte náš genofond.++

++Modlitby pomsty zocelia naše duše.++

Dokonca aj v nejasnom blikajúcom svetle Lorenzo videl, že telo technika získalo modravý odtieň. Auletiova koža bola poďobaná zvláštne tvarovanými hrčami, vystupujúcimi spod bledej pokožky. Jeho žily boli ako hrubé káble omotané okolo jeho krku a rúk, jeho tvár bola celá deformovaná. Vypuklé oči sa predierali skrz obočie. Dlhý tesák prerazil hornú peru a ohýbal sa smerom k nosu.

V Auletioových očiach bola inteligencia a hrôza. Bolo to niečo, čo Lorenzo v žiadných očiach Vesmírneho Marináka nikdy predtým nevidel. Auletio slabopohol pažou a zastonal. Žltavá tekutina vytekala z jeho zranenia a miešala sa s krvou. „Brat,“ vzdychol, „Ukonči to. Už mi nie je pomoci.“

„Prvý cieľ nájdený,“ odvysielal Lorenzo. Jeho srdce ustrnulo keď zdvihol storm bolter do úrovne Auletiovej rozbitej tváre. „Životaschopnosť nulová.“

MISIA

VI NÁVNADA

Dáta, ktoré obsahovala K.O.Č.K.A, ukázali, že rozvodné systémy obchodnej lode, kde bola zhromaždená väčšina Genozlodejov, boli ovládané z jednej čerpacej stanice v zadnej časti lodi. Testovacie vypustenie toxínu, prineseného z útočného krížnika, potvrdilo, že je možné Genozlodejov otráviť. Avšak, potrebná koncentrácia bola takmer stonásobne vyššia, ako smrteľná dávka pre človeka. Krvaví Anjeli potrebovali zabezpečiť čerpaciu stanicu, aby mohli zaplaviť obchodnú loď toxínom a zároveň zabrániť Genozlodejom v úteku po tom, čo bude jed vypustený.

Kapitán Raphael mal v úmysle vykonať klamlivý útok pomocou čaty Lorenzo a Gideon, ktorý by odlákal väčšinu prebudených Genozlodejov. Ak by sa podarilo presvedčiť nepriateľa, že cieľom Krvavých Anjelov je druhá oblasť s väčšou koncentráciou Genozlodejov, otvorila by sa cesta pre postup hlavných síl proti minimálnemu odporu.

00.16.99

**++Hlavné sily postupujú.
Odpor minimálny.
Predpokladaný príchod za tri minúty.++**

++Trúchlime za bratov Auletia a Cannavara. Vážme si ich obeť.++

++Druhá koncentrácia detekovaná na súradniciach štyri - theta.++

++Okamih pomsty sa blíži.++

Niekoľko latentných votrelcov sa prebralo k životu, vyprovokovaní blízkou prítomnosťou Vesmírnych Mariňákov.

Ich signál zjasnel a začal sa pohybovať. Nešli však priamo na Vesmírnych Mariňákov, ako v prvých minútach bitky. Spájali sa do malých skupiniek a tie útočili spoločne aby zvýšili svoju silu.

„Prečo neútočia?“ spýtal sa Valencio.

„Ty by si útočil?“ odpovedal Deino. Valencio o tom chvíľu premýšľal.

00.17.54

++Zhromažďuje sa nová útočná vlna. Odhadom štyri tisíc nepriateľov.++

**++Čaty Lorenzo a Gideon.
Musíme znížiť počet nepriateľov.
Máte novú úlohu.
Potrebujem aby ste podnikli klamlivý útok. Zničte spiacich Genozlodejov v mieste sekundárnej koncentrácie a vyvolajte protiútok hlavných skupín.++**

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má dve čaty. Prvá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päsťou a troch Vesmírneho Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. Táto čata je umiestnená na štartovnej pozícii v jednej z chodieb zobrazených na mape. Druhá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného hromovým kladivom a hromovým štítom, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou päsťou, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou päsťou a dvoch Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. Táto čata je umiestnená na štartovej pozícii v druhej chodbe.

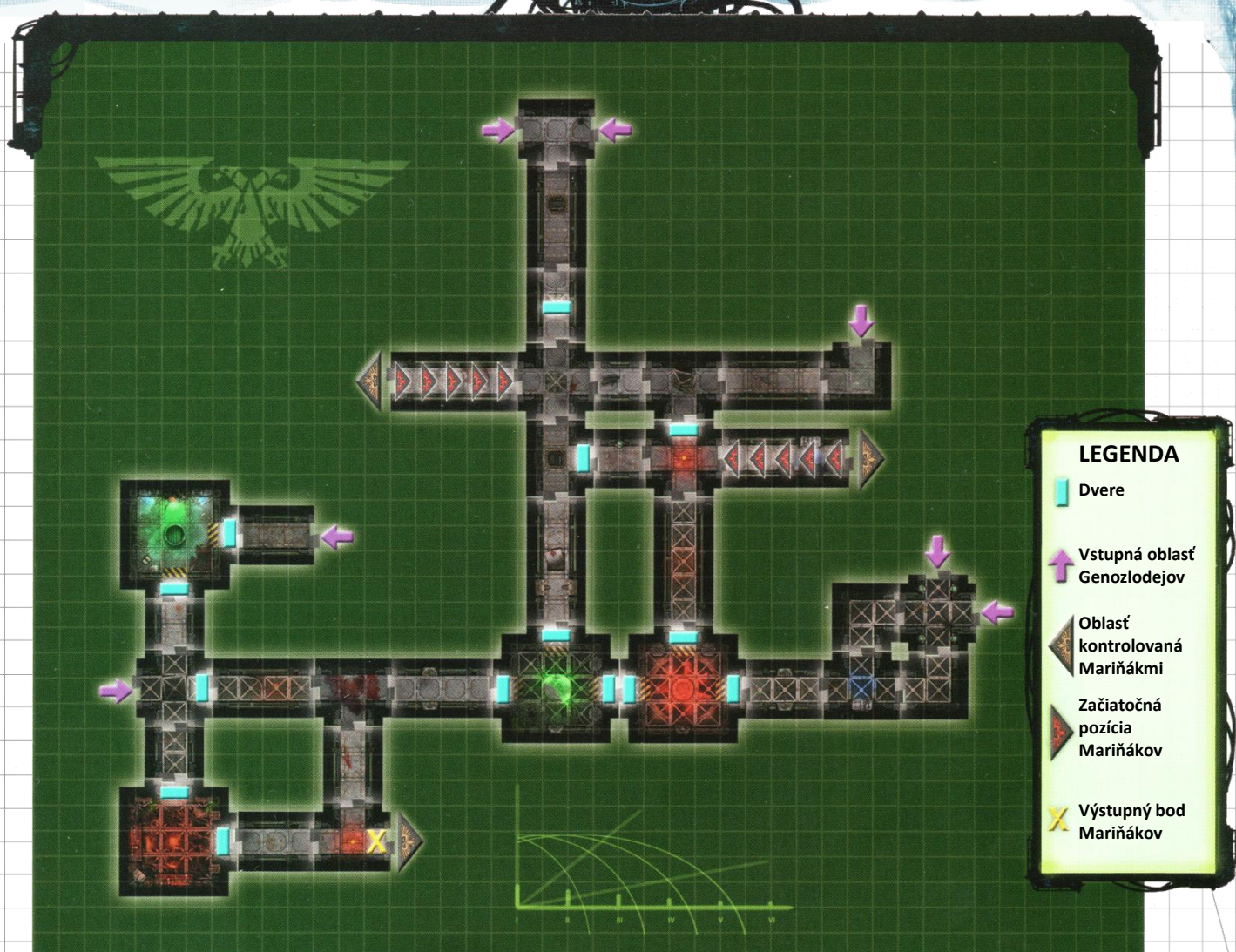
Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína misiu s tromi značkami posíl (umiestni ich vo fáze prípravy) a dostane dve značky s posilami za kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidlá

Opustenie mapy: Vesmírne Mariňáci môžu opustiť hraciu plochu výstupným bodom na mape.

Víťazstvo

Misia končí v okamihu, keď nie sú na ploche žiadni Vesmírne Mariňáci. Potom hod šesťhrannou kockou: ak je hod menší, alebo rovný počtu Vesmírnych Mariňákov, ktorým sa podarilo opustiť mapu, vyhráva hráč za Vesmírnych Mariňákov. Pokiaľ je číslo väčšie, vyhráva hráč za Genozlodejov.



LEGENDA

- Dvere
- ➔ Vstupná oblasť Genozlodejov
- ▲ Oblasť kontrolovaná Mariňákmi
- ▲ Začiatková pozícia Mariňákov
- X Výstupný bod Mariňákov

„Nie,“ pripustil. „Ale ja nie som zvier. Mám rozum a skúsenosti ktoré mi hovoria že nekoordinovaný útok je odsúdený na neúspech. Tieto veci sa práve prebudili, nemôžu vedieť kto sme.“

„Zdá sa, že sa učia,“ zabručal Lorenzo.

Vrazil do dverí. Stará oceľ zaškrípala a rozpadla sa pod váhou jeho brnenia. Za nimi bola tmavá chodba s klenutým priechodom každých pár metrov.

„Tí čo prežili sa poučili zo smrti tých ostatných.“ Lorenzo pokračoval, „Adaptovali sa veľmi rýchlo. Rýchlejšie ako my...“

„Mentálne spojenia?“ povedal Valencio. „Veľmi pravdepodobne,“ odpovedal Lorenzo mihajúc prvý

priechod a otáčajúc svoj oblek tak, aby si posvietil do temnoty.

1 00.18.07

++Opakované skeny ukazujú množstvo nepriateľov v pohybe. Odhad dvetisíc tristo až tritisíc štyristo nepriateľov smerujúcich k Lorenzovej pozícii++

++Seržanti Gideon a Lorenzo. Vyčistíte sekundárnu oblasť. Nech vaša odvaha zaženie ich hnev.++

Kužele svetla odhalili ozubené kolesá a rozbité reťaze, ktorých články boli väčšie ako Vesmírni Mariňáci. Chodbou sa ozývalo neustále kvap, kvap, kvap ako zhora padala tmavá kvapalina. Životná sila obrovských lodí odchádzala s tým, ako pomaly krvácali z tisíc rán. Strop sa strácal v tieňoch. Stovky metrov nad Vesmírnymi Mariňákmi sa ukrýval prastarý mechanizmus, slúžiaci dávno zabudnutému účelu.

Lorenzo sa otočil smerom do hlavného koridoru. „Nezáleží na tom čo urobia. Musíme byť pripravení na akúkoľvek ich taktiku“.

„Víťazstvo je odmenou ostražitých,“ povedal Zael.

Ticho našľapujúc, so svetlami pohltenými nekonečnosťou chodby, vyrazila čata k svojmu cieľu.

VII VOLANIE NA POPLACH

Počas útoku na sekundárnu oblasť zamorenú Genozlodejmi, bol stratený kontakt s členmi čaty Lorenzo. Vysielače životných funkcií ukazovali, že neboli zabití a senzorické dáta odhalili, že sú v ich predchádzajúcej obrannej pozícii. Keď sa kapitán Raphael vyrovnal s touto zmenou udalostí, dostal nové informácie, tentoraz od Knihovníka Calistaria.

Hoci nebolo jasné ako bola čata Lorenzo znehybnená, účinok na strategickú pozíciu Vesmírnych Mariňákov bol hrozivý. Lorenzo a jeho bojovníci si vybrali ťažkú daň na posilách Genozlodejov, ale niekoľko sto ich prežilo a ohrozovali krídlo hlavného útoku. Brat Calistaius sa bežal spojiť s najvzdialenejšou prepadovou čatou vedenou seržantom Leodinom.

Počas viac ako troch storočí vojen nezažil nikdy Claudio takú bezohľadnú krutosť. Studená zúrivosť a ľahostajnosť Genozlodejov spôsobovala, že stále útočili,

nehľadiac na to, koľko ich už bolo pobitých. Bolo to neprirodzené a skľučujúce, ale to len vybudilo Clauda, ktorý bojoval o to viac.

Oháňal sa a kosil svojimi bleskovými čepeľami, každú päšť ozbrojenú niekoľkými nožmi dĺžky mečov ovenčených energetickými oblúkmi. Elektrina praskala a krv vrela

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírni Mariňáci pri vedomí: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má dvoch mariňákov pri vedomí. Jedného Knihovníka ozbrojeného storm bolterom a sekerou moci a jedného mariňáka ozbrojeného bleskovými čepeľami. Hráč ich umiestni na štartové pozície zobrazené na mape.

Vesmírni Mariňáci v bezvedomí: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má jednu čatu mariňákov v bezvedomí. Skladá sa zo seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päšťou a troch Vesmírnych Mariňákov ozbrojeného storm bolterom a energetickou päšťou. Hráči sa striedajú v umiestňovaní Vesmírnych Mariňákov v bezvedomí na akékoľvek políčko ktorejkoľvek miestnosti, v ktorej sa ešte žiadny mariňák nenachádza. Umiestnite modely tvárou k zemi aby bolo vidieť, že sú v bezvedomí. Hráč za mariňákov umiestňuje ako prvý. Genozlodeji neútočia na Vesmírnych Mariňákov v bezvedomí, pretože sú zaneprázdnení bezprostrednejšou hrozbou: mariňákov pri vedomí! Mariňáci v bezvedomí blokujú pohyb cez štvorček ale nestrieľajú.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína s dvoma značkami (umiestni ich vo fáze prípravy) a dostáva dve značky s posilami každé kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidlá

Prebudenie: Oživenie Vesmírneho Mariňáka stojí 1AB (akčný bod). Ktorýkoľvek mariňák môže oživiť iného mariňáka, pokiaľ je tento na jednom zo štvorčekov pred ním. Oživený Vesmírny Mariňák je na svojom štvorčeku postavený a otočený do ktoréhokoľvek smeru, ale nemôže až do budúceho ťahu vykonať žiadnu akciu.

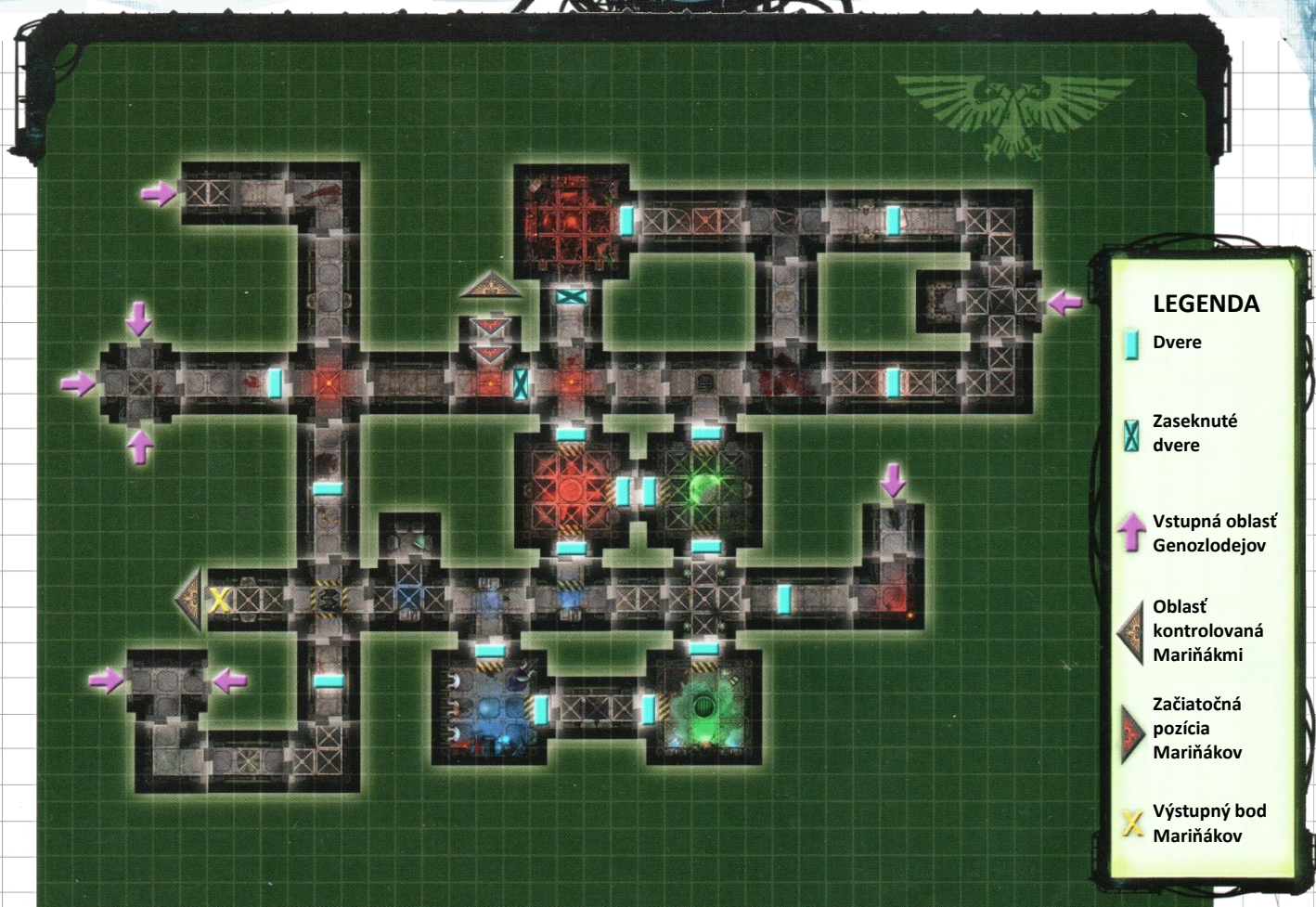
Zaseknuté dvere: Dvoje dvere na mape sú zaseknuté. Tieto nemôžu byť otvorené, ale môžu byť zničené strelbou alebo útokom na blízko.

Opustenie mapy: Vesmírni Mariňáci môžu opustiť hraciu plochu výstupným bodom na mape.

Seržant: Vesmírni Mariňáci musia použiť prvý ťahaný žetón veliteľských bodov až do doby, kým je seržant oživený.

Víťazstvo

Misia pokračuje tak dlho, kým sú na ploche nejaký Vesmírni Mariňáci pri vedomí. Aby vyhrali Vesmírni Mariňáci, musí hráč prebudiť najmenej troch mariňákov, a Knihovník a dvaja ďalší mariňáci musia opustiť mapu. Iný výsledok znamená víťazstvo Genozlodejov.



keď rozťal hrudník Genozlodeja.

Pazúry narazili na seba, keď sa ďalší votrelec vrhol do útoku. Mariňákové zbrane presekli ruky a rozhodným trhnutím zápästia stali hlavu Genozlodejovi.

„Seržant!“ zvolal, ale nedostalo sa mu žiadnej odpovede. „Angelo? Germanus? Victis?“

00.21.89

++Gideonvá čata, overte pozíciu Lorenzovej čaty. Mali by brániť naše krídlo.++

++Nemôžem potvrdiť ich stav. Môžete to vyšetriť? Úloha takmer splnená, o chvíľu sa k vám pripojíme.++

++Potvrďujem, Gideon. Pokračujte v misii.++

++Nesieme plápolajúcu pochodeň Anjelov.++

00.22.53

++Velenie, mám podozrenie na mentálny útok votrelcov.++

++Potvrdené, Brat Knihovník. Spoj sa s Leodinusovou čatou.++

++Rozumiem. Moje ruky vedie anjel.++

Letmý pohľad na senzor potvrdil, že zvyšok čaty bol mŕtvy. Claudiom preletela vlna hnevu a vrhol sa do bezhlavého behu, útočil na všetky strany ako sa dral skrz Genozlodejov ktorí ho obklopovali.

„Anjeli požadujú spravodlivosť!“ zareval, keď sklátil votrelcov v pravo.

Rozťal chrbticu druhého. „Smrť vyžaduje pomstu!“

Cez všetok svoj hnev bol nakoniec Claudio obklúčený votrelcami, škrabali pazúrmí po jeho náramníkoch a vrážali do hrudníka. Cítil, ako ich údery prenikajú brnením a zarývajú sa do mäsa a kostí. Bolesť tíšiacie liečivé stimulanty, ktoré opravovali krvný obeh a odplavovali agóniu, prúdili z jeho obleku. Za ohromného revu odhodil Claudio útočníkov a jeho bleskové čepele žiarili vidinou blízkeho stretnutia so smrťou.

00.23.00

++Velenie, lokalizoval som Leodinusovú čatu. Iba jeden preživší.++

++Pokračujem na stanovište Lorenzovej čaty.++

++Gideonová čata práve vyčistila sektor. Zhromaždite sa na Lorenzovej pozícii.++

MISIA

VIII DO HLBÍN

Seržant Lorenzo a jeho bojovníci potvrdili, že boli vystavení nejakej forme psychického útoku od Genozlodejov. Presná povaha hrozby bola neurčitá, ale nutnosť znovu sa pripojiť k hlavnému útoku bola naliehavá. Brat Calistarius však vo vzdialenosti menej ako pol kilometra zachytil zvláštnu prítomnosť, ktorá nebola spojená s Genozlodejmi. Lorenzo a Gideon, ktorí nechceli pripraviť kapitána Raphaela o všetkých svojich bojovníkov, súhlasili s rozdelením svojich síl. Lorenzo a jeho muži budú sprevádzať knihovníka, aby preskúmal tento nový fenomén. Gideonova čata medzitým poskytne svojim bratom zadný voj, kým sa ich cesty nerozídu. Potom by sa vrátili k hlavnej sile.

Skenovanie máp odhalilo funkčný turbovýťah, kedysi súčasť vojenskej lode Astra Militarum, ktorá mala dovieť Calistarius a jeho spoločníkov na miesto určenia. Avšak medzi Krvavými anjelmi a ich cieľom ležala rastúca koncentrácia Genozlodejov. S tými by sa bolo treba najskôr vysporiadať.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má v počiatočnej sile jedného Knihovníka ozbrojeného storm bolterom a sekerou moci, jedného mariňáka ozbrojeného bleskovými čepeľami, seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom a Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päsťou. Hráč ich umiestni na štartové pozície na ktoromkoľvek z polí v štartovacej zóne A.

Zadný voj Vesmírnych Mariňákov: Vo fáze stavu misie tretieho kola dostane hráč za Vesmírnych Mariňákov tím posíl, ktorý pozostáva zo seržanta vyzbrojeného hromovým kladivom a hromovým štítom, Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného rotačným kanónom a silovou päsťou a dvoch Vesmírnych Mariňákov vyzbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. Hráč za Vesmírnych Mariňákov rozmiestni zadný voj na ktoromkoľvek z polí v štartovacej zóne A.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov nemá na začiatku misie žiadne značky, ale dostáva dve značky s posilami každé kolo. Ak sú na začiatku fázy posíl zaistené dve alebo viac vstupných oblastí na 1 úrovni (pozri nižšie), počet posíl klesne pre toto kolo na jednu značku. Na začiatku misie môžu značky vstúpiť do hry iba vo vstupnej oblasti na prvej úrovni. Ak sú všetky štyri vstupné priestory na prvom poschodí zabezpečené na začiatku akejkoľvek fázy posíl, alebo sa použije výťah, potom od tohto bodu môžu byť použité všetky vstupné priestory na oboch úrovniach.

Špeciálne pravidlá

Zaistenie oblasti: (pozri 3 Misiu Vyhladenie) V tejto misii však môžu iba Vesmírne Mariňáci zo zadného voja zabezpečiť vstupné oblasti pre Genozlodejov (ostatní Vesmírne Mariňáci môžu stále prinútiť Genozlodejov číhať). Okrem toho sa Genozlodeji a značky nesmú pohybovať na žiadnom z polí v štartovacej zóne A.

Turbovýťah: Hráč za Vesmírnych Mariňákov sa môže rozhodnúť ovládať turbovýťah v ktorejkoľvek fáze stavu misie, v ktorej vesmírny námorník stojí buď na štvorci v miestnosti s turbovýťahom, alebo stojí na jednej z dvoch vstupných sekcií turbovýťahu. Keď je turbovýťah v prevádzke, posuňte miestnosť turbovýťahu preč od vstupu turbovýťahu, ku ktorému je práve pripojená, a pripevnite ho k druhej vstupnej časti turbovýťahu. Všetky modely v miestnosti s turbovýťahom sa pri premiestňovaní pohybujú s miestnosťou. Hráč za Genozlodejov nemôže používať Genozlodeja na ovládanie turbovýťahu.

Vítazstvo

Misia sa skončí, ak pred spustením turbovýťahu v danom kole boli všetky počiatočné sily hráča za Vesmírnych Mariňákov buď zabit, alebo dosiahli 2 úroveň (vrátane státia v miestnosti s turbovýťahom, ak je pripojená k 2 úrovni po použití v predchádzajúcom ťahu). Hráč za Vesmírnych Mariňákov získava 1 víťazný bod za každý model zo svojej počiatočnej sily, ktorá je na úrovni 2, a bonus 3 ďalšie body, ak je jedným z týchto modelov knihovník. Ak hráč za Vesmírnych Mariňákov získava 6 alebo viac bodov, vyhráva misiu. Ak hráč za Vesmírnych Mariňákov dosiahne 3 alebo menej bodov, vyhráva misiu hráč za Genozlodejov. Akýkoľvek iný výsledok je remíza.

MISIA

IX ARTEFAKT

Calistarius a jeho spoločníci sledovali mentálnu stopu a objavili prastarý bojovú loď Krvavých Anjelov, ktorý bol stratený vo Warpe pred takmer deväťtisíc rokmi. V histórii Kapituly bolo doložené, že Baalov Hnev niesol na palube dôležitý artefakt Krvavých Anjelov zo Zeme krátko po tom, čo skončilo obliehanie imperiálneho paláca. Lorenzo a Calistarius boli rozhodnutí nájsť tento poklad a získať ho späť z pazúrov Genozlodejov.

Ukázalo sa, že to nebude jednoduchá úloha. Baalov hnev dlho chradol v temnote a jeho kedysi slávne komnaty boli nateraz domovom temných a hrozných tvorov. Každý prítomný Krvavý Anjel cítil spev sirény artefaktu, ktorý pulzoval z kaplnky bojovej lode. Ani jeden z nich nezaváhal, bola to ich povinnosť, teraz mali mocnú relikviu kapituly na dosah.

00.28.56

++ Seržant Lorenzo, urobili sme, čo sme mohli. Teraz ťa musíme opustiť.++

++ Patrí vám naša vďaka, seržant Gideon. Pre slávu kapituly sa vrátime.++

00.30.16

++Jedna z lodí vesmírneho vraku identifikovaná ako Baalov Hnev. Prechádzame k prieskumu.++

++Sanguinius prežíva v našich dušiach.++

++Očakávame kontakt.++

Goriel sa cítil nejaký iný, celistvejšie, od okamihu, keď bol prebudený z mentálneho útoku. Dokázal vycítiť vyžarujúci vnem, ktorý Calistarius popísal. Bolo to niečo, čo sa mu prevažovalo myslou a pulzovalo v žilách s každým úderom jeho dvoch srdiec. Niečo v temnote sa k nemu naťahovalo a on sa celou svojou podstatou naťahoval späť.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má jedného Knihovníka ozbrojeného storm bolterom a sekerou moci, jedného mariňáka ozbrojeného bleskovými čepeľami a jednu čatu skladajúcu sa zo seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päsťou a troch Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. Hráč umiestni tieto jednotky na štartové pole vyznačené na mape.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína s dvoma značkami (umiestni ich vo fáze prípravy) a dostáva dve značky s posilami každé kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

Artefakt a mŕtvy Vesmírny Mariňák: Umiestnite artefakt a telo mŕtveho mariňáka na štvorčeky vyznačené na mape.

Špeciálne pravidlá

Artefakt: je objekt - vid' strana 18 pravidiel.

Mŕtvy Vesmírny Mariňák: Telo mŕtveho mariňáka blokuje pohyb a strelbu rovnako, ako živý Vesmírny Mariňák.

Víťazstvo

Hráč za Vesmírnych Mariňákov vyhrá, ak sa mu podarí dostať artefakt na ktorúkoľvek štartovaciu pozíciu Vesmírnych Mariňákov. Pokiaľ sa mu nepodarí artefakt získať, vyhráva hráč za Genozlodejov.

➤ Mŕtvy Vesmírny Mariňák

➤ Artefakt





LEGENDA

Dvere

Vstupná oblasť Genozlodejov

Začiatková pozícia Mariňákov

Oblasť kontrolovaná Mariňákmi

Mŕtvy Vesmírny Mariňák

Artefakt

Vošli na širokú, otvorenú palubu s vysokým klenutým stropom a dlhou chodbou s vysokými oblúkovými oknami. Obrovský kus lode bol narazený na bok plavidla, ktoré práve skúmali, a blokoval výhľad na hviezdy. Podlaha aj strop siene boli pokrútené, a tak museli šplhať cez vlny ocele. V širokom priestore sa roztiahli do rady a Goriel si razil cestu na ľavom krídle smerom k oknám.

00.31.10

++ Nepriateľské kontakty sa množia, Baalov hnev silne zamorený. ++

++ Vzduch spieva mocou nášho otca. Čerpáme silu z jeho slávy. Nenecháme sa zastaviť. ++

Čím ďalej postupovali, tým viac Goriel cítil onú prítomnosť, ktorú objavil Brat Calistarius. Zdalo sa, ako by každý krok napĺňal Goriela väčšou energiou, ako by ho približoval k nejakému cieľu, po ktorom vždy túžil bez toho, aby o tom sám vedel.

Otáčal sa na všetky strany a svetlo z jeho reflektora tancovalo po zvlnenej palube, hľadajúc nepriateľa. Zastavil sa a otočil doľava, aby si posvietil do temnoty za oknami. To čo uvidel mu vyrazilo dych.

„Seržant,“ zachraptil, ako mu prekvapením zaskočili slová v hrdle.

„Čo sa deje?“ odpovedal Lorenzo.

00.32.66

++Velenie, lokalizovali sme kaplnku na palube Baalovho Hnevu. V našich ušiach znie Bojová hymna Anjelov. Okamih pravdy sa blíži.++

„Pozrite,“ zašepkal Goriel.

V žiary jeho dvoch reflektorov sa objavil bok susednej lode. Bola obrovská a priliehala k vraku v ostrom uhle. Výhľad z okna bol obmedzený, ale napriek neprirodzenému náklonu a čiastočnej temnote bol erb na boku lode okamžite rozpoznateľný: okridlená kvapka krvi Krvavých Anjelov.

MISIA

X ÚNIKOVÁ CESTA

V kaplnke bojového člnu objavili Vesmírni Mariňáci zlatý grál - artefakt z obdobia pred Horusom Heresym. Bol zamazaný krvou ich Primarcha a mentálne spojenie so Sanguiniusom prúdilo žilami Krvavých Anjelov. Seržant Lorenzo a Brat Goriel počas boja zmizli a nechali tak čatu bez velenia a chudobnejších o dvoch bojovníkov. Brat Calistarius prijal priamy rozkaz.

Aj napriek tomu, že hlavné sily ťažko bojovali, aby udržali Genozlodejov vo vnútri trupu obchodnej lode, podarilo sa niektorým preklznuť. Bolo dôležité, aby boli všetky čaty po ruke až dôjde k finálnemu útoku.

Brat Calistarius viedol zvyšky Lorenzovej a Leonidusovej čaty z Baalovho Hnevu späť k hlavným silám prvej rot. Počas cesty narazili na rozptýlené skupinky Genozlodejov, rýchlo sa presúvali, aby sa znovu spojili so svojimi druhmi. Avšak usporiadanie vesmírneho vraku bolo natoľko zákerné, že aby našli najkratšiu cestu museli si preraziť cestu chodbami plavidla, ktorého pohotovostné dvere boli zavreté. Ako sa Vesmírni Mariňáci prerezávali skrz lodné prepážky, k ich pozícii sa blížili známky nepriateľských foriem života.

„Čo to je?“ spýtal sa Valencio.

„Sanguinisova relikvia“, s úctou odpovedal Calistarius. „Jeho krv bola kedysi uchovaná v tejto nádobe. Cítim to, darca nášho genetického jadra nezmazateľne odtlačený na tomto pohári.“

00.32.92

++Vyzdvihnete artefakt a ochráňte Brata Calistaria. Zoskupte sa v kaplnke.++

Pri bližšom preskúmaní uvidel Valencio neobyčajné zdobenie pohára. V striebriстом kove čaše boli vyryté nádherné ostré linky ako na obvodovej doske, každá v hrdzavej farbe zaschnutej krvi. Na vzore, vyrytom v pohári, bolo niečo znepokojujúce, čo prinútilo Valencia odvrátiť zrak.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírni Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má jedného Knihovníka ozbrojeného storm bolterom a sekerou moci, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného bleskovými čepeľami, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou pášťou a dvoch Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou pášťou. Jeden z mariňákov nesie na začiatku misie artefakt. Hráč umiestni svoje jednotky na štartové pole vyznačené na mape.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína s jednou značkou (umiestni ju vo fáze prípravy). Množstvo značiek s posilami závisí od toho, ktoré kolo sa hrá:

1-3 kolo 1 značka

4-6 kolo 2 značky

7+ kolo 3 značky

Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidlá

Artefakt: je objekt - vid' strana 18 pravidiel.

Zaseknuté dvere: Niektoré dvere na mape sú zaseknuté. Tieto nemôžu byť otvorené, ale môžu byť zničené strelbou alebo útokom nablízko.

Opustenie mapy: Vesmírni Mariňáci môžu opustiť hraciu plochu výstupným bodom na mape.

Víťazstvo

Hráč za Vesmírnych Mariňákov vyhrá, ak odnesie výstupným bodom artefakt von z mapy. Pokiaľ sa mu to nepodarí, vyhráva hráč za Genozlodejov.



LEGENDA	
	Dvere
	Zaseknuté dvere
	Vstupná oblasť Genozlodejov
	Začiatková pozícia Mariňákov
	Oblasť kontrolovaná Mariňákmi
	Výstupný bod Mariňákov

„Musíme nájsť seržanta Lorenza,“ povedal. Zbežný pohľad na senzor napovedal, že už sa nachádza niekoľko sto metrov vpredu so skupinou Genozlodejov krúžiacich okolo jeho pozície.

00.33.54

++Zavádzanie toxínu techniky pokračuje.++

++Nepriateľov pribúda. Odhad latentného stavu poklesol na 83%++

++Pripravte sa na finálne vyhladenie nášho nepriateľa. Smrť prináša spravodlivosť.++

„Negatívne“, odpovedal Knihovník. „Musíme odnieť kalich do bezpečia a pripojiť sa k hlavnému útoku.“

„Nemôžeme opustiť Brata seržanta,“ povedal Valencio. „Potrebuje našu pomoc. Musíme ho ochrániť!“

„Slúžil si mu dobre a nemáš voči nemu žiadne ďalšie záväzky,“ povedal Calistarius nie neláskavo. „Najlepšie poslúžiš jeho pamiatke keď pomôžeš zničiť jeho nepriateľov.“

„A čo Threxia?“ spýtal sa Valencio. „Lorenzo ma vtedy neopustil a ja nemienim splatiť záchranu svojho života nečinnosťou.“

00.35.37

++Čata Calistarius, nepriateľ sa blíži z chrbta k vašej pozícii.++

++Budeme chrániť to, pre čo sme preliali našu krv. Vyšlite do čela reťazové päsťi.++

++Naša spravodlivosť prepaľuje cestu temnotou.++

„To by stačilo,“ povedal Knihovník a jeho tón neprípúšťal žiadne ďalšie protesty. „Naša neprítomnosť už ohrozila bezpečnosť našich bratov. Pripojíme sa k nim tak rýchlo, ako to len pôjde.“

00.38.31

++Očakávajte odpor.++

++Potvrdzujem, velenie. Pokračujeme cez sektor tri - epsilon.++

++Chybné dáta na senzore. Cesta zablokovaná.++

++Rozdeľte sa do dvojíc a nájdete cestu cez.++

++Poskytnete nám silu k víťazstvu.++

Podriadený stáročím výcviku a ostrému hlasu Knihovníka, odsunul Valencio svoju vinu stranou a sústredil sa na zadanú úlohu. Ďalší Genozlodeji sa pohybovali na palube Baalovho Hnevu a od zvyšku Krvavých Anjelov ich stále ešte delilo takmer pol kilometra.

MISIA

XI PRESKUPENIE

Napriek tomu, že boli sťažka sto metrov od zvyšku prvej rot, museli Vesmírni Mariňáci, vracajúci sa z Baalovho Hnevu, čeliť dvom veľkým prekážkam. Prvou prekážkou bola klukatá sieť chodieb a miestností zapečatených zamknutými prekážkami. Druhou bolo narastanie počtu Genozlodejov, snažiacich sa obísť koridor okolo čerpacej stanice. Napriek tomu, že bol artefakt vrátený, boli Krvaví Anjeli stále izolovaní.

Keďže hlavné sily nemohli opustiť pozície a vyraziť na pomoc Bratovi Calistariusovi a jeho bojovníkom, boli Vesmírni Mariňáci odkázaní sami na seba, aby našli cestu cez labyrint. Gideonová čata sa k hlavným silám nepripojila a ich seržant vyslal svojich bojovníkov nájsť cestu k odrezaným bratom. Keďže sa rozdelili, aby našli čo najkratšiu cestu, boli obe čaty v nevýhodnej obrannej pozícii keď boli objavený Genozlodeji

Brat Noctis ukázal dopredu na rozvetvujúcu sa chodbu. „Bež. Budem ťa kryť,“ povedal Bratovi Leonovi. „Súhlasím,“ povedal Leon. „Zaujmeme pozíciu v chodbe pred nami“.

Noctis vyrazil bočným priechodom. Došiel na križovatku v tvare T a skontroloval senzor. Signály boli vľavo aj vpravo. Zaprel nohy svojho obleku a pozdvihol storm bolter.

„Ostatní sú priamo pred nami. Vidím seržantovo kladivo“, oznámil Leon cez vysielaciu.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírni Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov dostane tieto skupiny mariňákov:

1 skupina : seržant ozbrojený hromovým kladivom a hromovým štítom a jeden Vesmírny Mariňák ozbrojený storm bolterom a reťazovou päsťou.

2 skupina : Knihovník ozbrojený storm bolterom a sekerou moci, jeden Vesmírny Mariňák ozbrojený ťažkým plameňometom a energetickou päsťou a jeden mariňák ozbrojený bleskovými čepeľami.

3 skupina : dvaja Vesmírni Mariňáci ozbrojení storm bolterom a energetickou päsťou.

4 skupina : jeden Vesmírny Mariňák ozbrojený storm bolterom a energetickou päsťou a jeden mariňák ozbrojený rotačným kanónom a energetickou päsťou.

Hráč umiestni 1 skupinu na ktorékoľvek z troch štartových polí na mape. Vo fáze Stav misie musí hráč za Vesmírnych Mariňákov hodiť šesťhrannou kockou aby zistil, či dorazila ďalšia skupina. 4-6 znamená, že môže byť umiestnená na štartové pole, 1-3 znamená, že sa oneskorila a hráč musí hádzať znovu na konci ďalšieho kola. Veliteľské body, ktoré hráčovi ostali z tohto kola, môžu byť použité po tom, čo hodí kockou, pre zvýšenie hodenej hodnoty - každý veliteľský bod pridáva +1 k hodu kockou.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov nemá na začiatku misie žiadnu značku, ale dostane dve značky s posilami každé kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

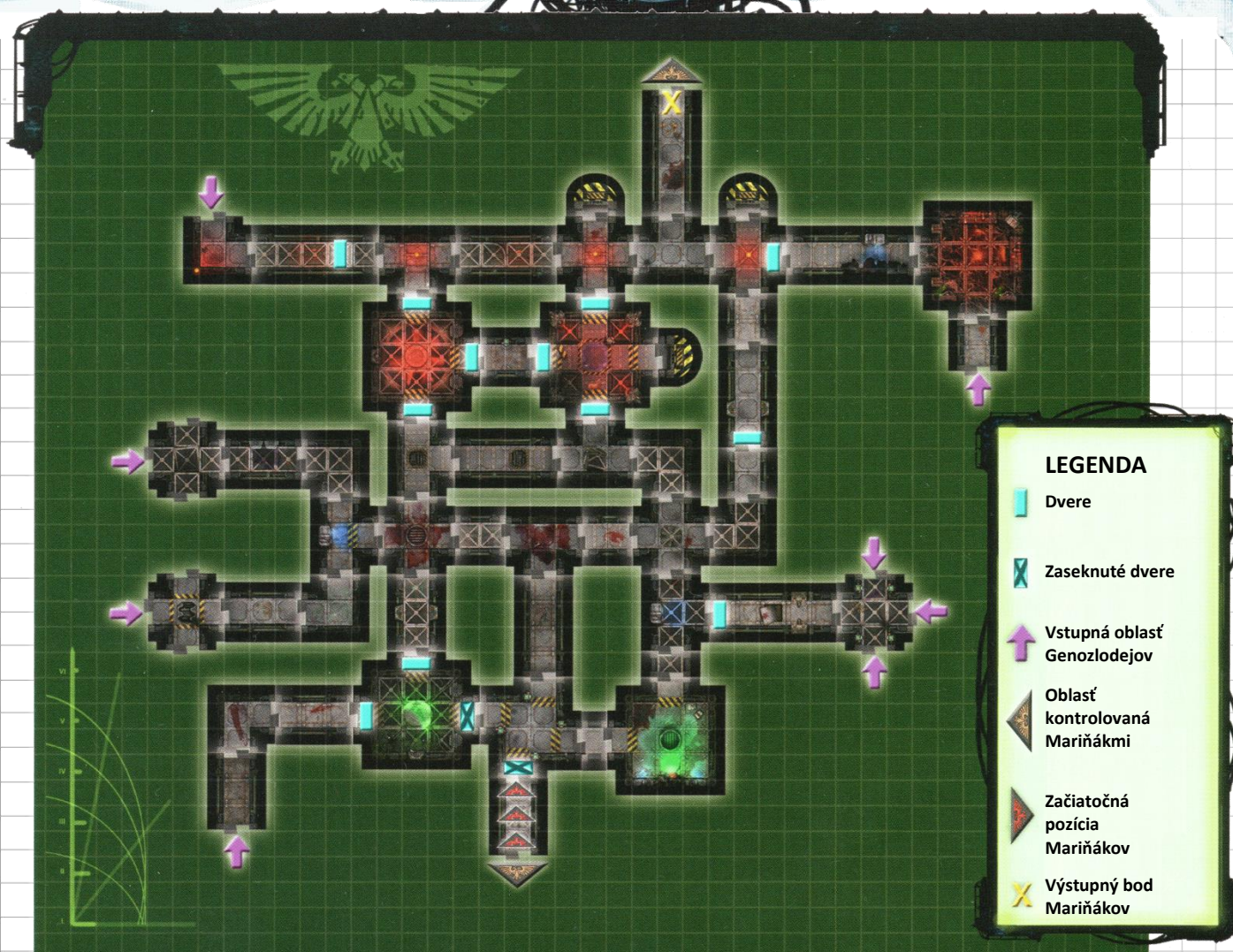
Špeciálne pravidlá

Opustenie mapy: Vesmírni Mariňáci môžu opustiť hraciu plochu výstupným bodom na mape.

Zaseknuté dvere: Dvoje dvere na mape sú zaseknuté. Tieto nemôžu byť otvorené, ale môžu byť zničené strelbou alebo útokom na blízko.

Vítazstvo

Misia končí v okamihu, keď nie sú na ploche žiadni Vesmírni Mariňáci. Potom hod šesťhrannou kockou: ak je hod menší alebo rovný počtu Vesmírnych Mariňákov, ktorým sa podarilo opustiť mapu, vyhráva hráč za Vesmírnych Mariňákov. Pokiaľ je číslo väčšie, vyhráva hráč za Genozlodejov.



00.39.21

++Zaznamenaný nepriateľský pohyb. Analyzujeme vzorec.++

++Niekoľko nepriateľských skupín. Množstvo odhadnuté na štyristo.++

++Nepriateľ sa blíži k našej pozícii. Čas do stretu: dvadsať sekúnd.++

„Potvrdzujem,“ odpovedal Noctis. „Naviaž spojenie s čatou a ja budem držať svoju pozíciu.“

„Nezdržuj sa tam veľmi dlho,“ povedal Leon. „Nebudem na teba čakať večne.“

Noctis ignoroval Leonovu poznámku a vystrelil na prvého Genozlodeja, ktorý vyskočil spoza rohu po jeho pravici.

Tri salvy rozstrieľali prvú vlnu a Noctis sa otočil o sto osemdesiat stupňov a odstrelil hlavu Genozlodeja blížiaceho sa druhou chodbou.

00.39.86

++Čata Calistarius, nemôžeme podporiť vašu pozíciu.++

++Rozumiem, velenie. Pokračujeme najvyššou možnou rýchlosťou.++

++Calistariusi, tu Gideon. Blížime sa k vašej pozícii. Stretneme sa na tri-epsilon-osem.++

Periférnym videním zaznamenal na senzore ďalších Genozlodejov, zhromažďujúcich sa za jeho chrbtom. S poslednou vystrelenou dávkou vycúval z križovatky a jediným výstrelom zničil ovládaci

panel dverí, ktoré sa pred ním uzavreli.

Pazúry škrabali po dverách z druhej strany, keď Noctis ustupoval ďalej chodbou. Počas chvíľky boli oceľové dvere roztrhané na kusy a vyvalila sa z nich hromada Genozlodejov, ktoré Noctis privítal neustávajúcou paľbou svojej zbrane.

Keďže usúdil, že má dosť času otočiť sa a ustúpiť, stočil svoje brnenie a vydal sa smerom k ostatným. Z ničoho nič sa ale na senzore objavil osamelý signál, ktorý ho rýchlo oddeľoval od ostatných. Noctis vedel, že musí konať rýchlo, ak chcel mať aspoň nejakú šancu opäť sa spojiť so svojimi bratmi v zbrani.

XII KRUTÉ VÁKUUM

Hoci trpeli čoraz väčšími stratami, Krvaví Anjeli tvrdo bojovali a väčšina vznikajúcich Genozlodejov bola zadržaná v podpalubí obchodnej lode. Techmaríni pripevnili veľké kade s toxínovým plynom k systémom kontroly atmosféry na čerpacej stanici. Počas skúšobného spustenia systému sa však objavil vážny problém. Trasa, ktorou by sa plyn dostal na obchodnú loď, bola ohrozená. Keď prechádzala blízko vonkajšieho trupu vesmírneho vraku, plyn by bol vytlačený cez miestnosť, ktorá bola otvorená do prázdneho vesmíru. Vesmírne vákuum by odsalo plyn preč a neškodne ho vypustilo z prasknutého boku Sin of Damnation. Takúto pohromu nebolo možné dopustiť, a tak pozostalí z čaty Calistarius a Gideon dostali nové rozkazy. Musia sa dostať do ohrozenej komory. Tam by mohli použiť ovládanie atmosféry na aktivovanie energetickej bariéry na utesnenie prielomu. Plán Krvavých Anjelov mohol uspieť len vďaka dokončeniu tejto životne dôležitej úlohy.

Deino sa pokojne pozrel po celej dĺžke svojho storm bolteru, stlačil spúšť a poslal jediný náboj, ktorý sa rozbehol po chodbe.

Strela prerazila čelo cieľa. Lebka Genozlodeja o mikrosekundu neskôr explodovala, keď miniatúrna hlavica vykonala svoju prácu.

Deino pred sebou videl viac nepriateľov, ktorí sa valili zo starodávneho potrubia. Zuby škripali znechutením, Krvavý Anjel vystrelil znova a znova.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov dostane knihovníka so sekerou moci a storm bolterom a dve čaty. 1 čata pozostáva z Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného ťažkým plameňometom a energetickej päsťou, Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného bleskovými čepeľami, Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného storm bolterom a reťazovou päsťou a Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného storm bolterom a silovou päsťou. 2 čata pozostáva zo seržanta vyzbrojeného hromovým kladivom a hromovým štítom, Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného rotačným kanónom a energetickej päsťou a dvoch Vesmírnych Mariňákov vyzbrojených storm bolterom a silovou päsťou. Hráč za Vesmírnych Mariňákov rozmiestni 1 čatu na ľubovoľné políčko v počiatočnej miestnosti A. 2 čatu na ľubovoľné políčko v počiatočnej miestnosti B. Knihovníka môže umiestniť na ľubovoľné políčko v ktorejkoľvek z počiatočných miestností.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína s dvoma značkami (umiestni ich vo fáze prípravy) a dostáva dve značky s posilami každé kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidlá

Aktivácia energetickej bariéry: Aby sa aktivovala energetická bariéra, dvaja Vesmírne Mariňáci musia stráviť celé kolo v poškodenej riadiacej miestnosti a nerobiť nič iné. Energetická bariéra sa aktivuje na začiatku fázy stavu misie ďalšieho kola. Ak niektorý z Vesmírnych Mariňákov vykoná nejakú akciu počas svojho ťahu, alebo je napadnutý v kole za Genozlodejov, aktivácia sa preruší a musí sa o to pokúsiť znova v budúcom kole. V každom kole sa môžu pokúsiť aktivovať energetickú bariéru maximálne dvaja Vesmírne Mariňáci.

Kruté vákuum: Všetky políčka v poškodenej riadiacej miestnosti a všetky políčka mimo nej, na ktoré sa dá dostať cestou spojených štvorcov (ľubovoľnej dĺžky), ktorá neprechádza cez zatvorené dvere, sa považujú za štvorce vo vákuu. Na Vesmírnych Mariňákov to nemá žiadny vplyv, ale Genozlodeji, ktorí sú na štvorci vo vákuu, musia hodiť o jednu kocku menej, ako zvyčajne pri riešení útoku zblízka. Táto sankcia dopĺňa všetky ostatné sankcie, ktoré môžu byť uplatnené.

Vítazstvo

Misia končí, keď je aktivovaná energetická bariéra, alebo ak sú nažive menej ako dvaja Vesmírne Mariňáci. Hráč za Vesmírnych Mariňákov vyhrá misiu, ak sa aktivuje energetická bariéra a knihovník je ešte stále nažive. Remíza je, ak hráč za Vesmírnych Mariňákov aktivuje energetickú bariéru a knihovník už nie je nažive. Akýkoľvek iný výsledok je víťazstvom pre hráča za Genozlodejov.



Poškodená kontrolná miestnosť

LEGENDA

 Dvere

 Vstupná oblasť Genozlodejov

 Oblasť kontrolovaná Mariňákmi

 Začiatková pozícia 1 čaty

 Začiatková pozícia 2 čaty

Posledný Genozlodej bol sotva meter od Deinovej zbrane, keď ho jeho výstrel roztrhol takmer na dve časti. Roztrhané telo sa odrazilo od jeho brnenia a potrelo mu pláty krvou.

Keď sa Deinove komunikačné kanály začali ozývať, vyprázdnil zásobník a kľudne doň vložil ďalší. S vágnou nespokojnosťou si všimol si, že mu dochádza munícia.

„Skupina, tu Calistarius. Tridsať metrov k cieľu. Odpor sa zvyšuje. Zoskupte sa ku mne, bratia. Všetko závisí od nás.“

Knihovník bol nejakým spôsobom vpredu, zamotaný do ťažkého boja. Deino presmeroval energiu do končatín svojho brnenia, keď sa ponáhal splniť rozkaz Calistariusu. Jeho bratia potrebovali jeho pomoc a on sa nechcel nachádzať v neprijemnej situácii.

00.40.43

++ Systémy energetickej bariéry sa potvrdili ako životaschopné.++

++ Calistariusové a Gideonové čaty sa blížili k cieľu. ++

++ Odhadujem 00,50, kým budú toxínové systémy online. Je to naliehavé. Nech nikto nezastaví tvoj hnev.++

MISIA

XIII BEZ ÚNIKU

Techmarines, ktorí prežili, vykonali druhé skúšobné spustenie čerpaceho systému. Tentokrát ho označili za úspešný. Avšak následky mohli mať potenciál, že sa ukážu ako katastrofálne. Väčšina infikovaných Genozlodejov zostávala v spánku, ale tí najbližší k vlnám toxických plynov, ktorí sa filtrovali okolo nich boli vyrušený a prebudený. Genozlodeji sa teraz hrnuli cez paluby vraku v snahe uniknúť bezprostrednej záhube. Ak by sa im podarilo preraziť, predstavovali by neakceptovateľné nebezpečenstvo pre plán Krvavých Anjelov.

Zvyšky Lorenzovej, Gideonovej a Leodinusovej čaty sa ešte stále vracali z predchádzajúcej misie. Teraz sa ocitli v ideálnej pozícii na to, aby zastavili tento roj, keď sa objaví. Netrepežliví zabezpečili, aby sa hrozba, ktorá sa prebojovávala cez paluby, dala pod kontrolu. Gideon nechal Techmarínov na diaľku uzamknúť prepážky obklopujúce pozíciu Vesmírnych Mariňákov. Genozlodeji by tam boli zastavení. Žiadny z nich by neunikol.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má dve čaty. 1 čata pozostáva z Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päšťou, Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného bleskovými čepeľami, Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného storm bolterom a reťazovou päšťou a Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného storm bolterom a silovou päšťou. 2 čata pozostáva zo seržanta vyzbrojeného hromovým kladivom a hromovým štítom, Vesmírneho Mariňáka vyzbrojeného rotačným kanónom a energetickou päšťou a dvoch Vesmírnych Mariňákov vyzbrojených storm bolterom a silovou päšťou.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov nemá na začiatku misie žiadne značky posíl, ale počas prvých 12 kôl hráč za Genozlodejov umiesti jednu značku posíl na každý prázdny prielom (pozri nižšie Prielomové značky). Žiadne značky posíl sa od 13 kola neumiestňujú.

Špeciálne pravidlá

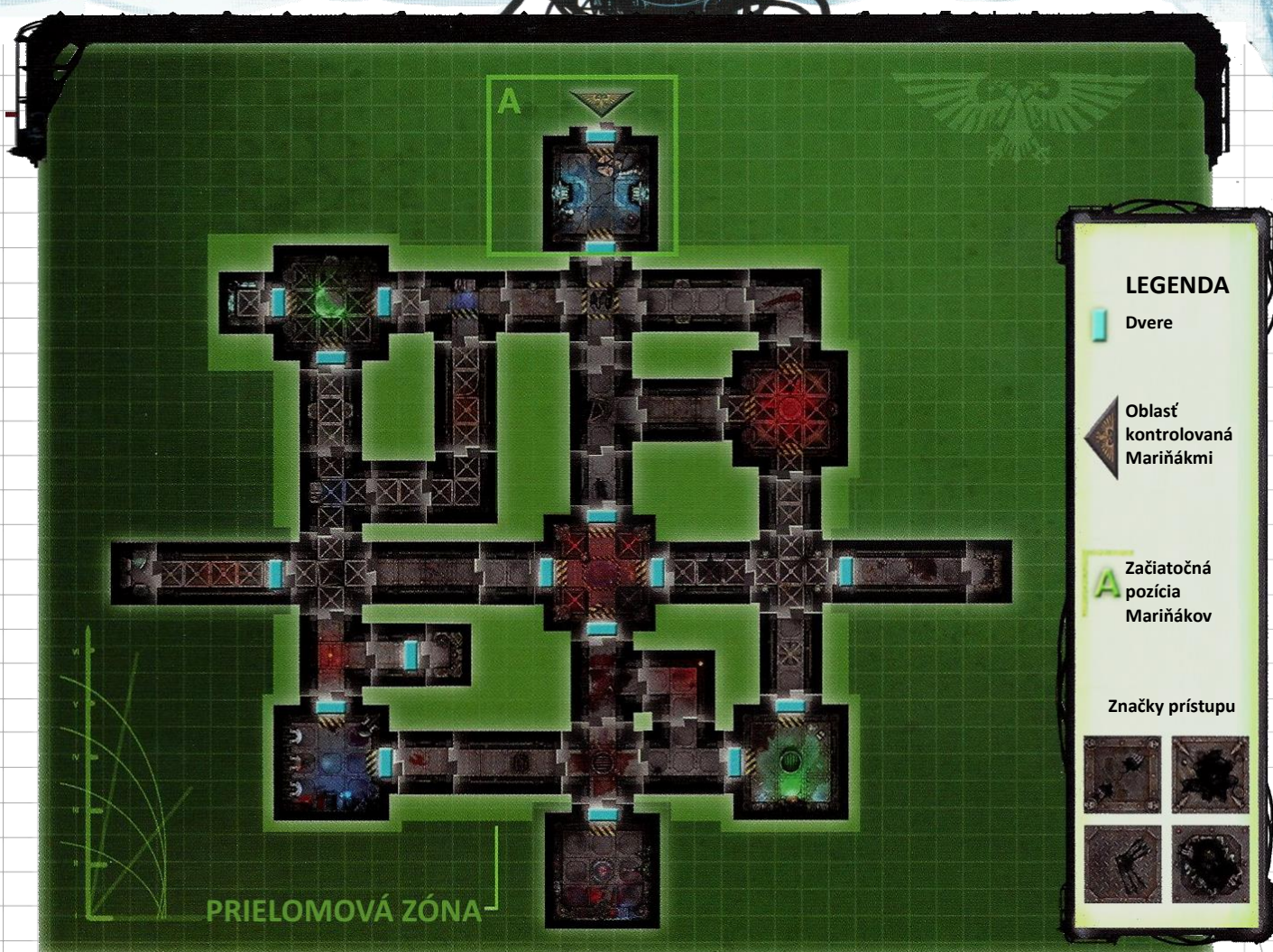
Značky prístupu:

Na začiatku misie, po tom, ako hráč za Vesmírnych Mariňákov umiestnil svoje jednotky, hráč za Genozlodejov musí umiestniť dve značky prístupu na herný plán. Každá značka musí byť umiestnená na inom prázdnom políčku v zóne prístupu uvedenej na mape. V 4 kole vo fáze posíl sa musí pridať tretia značka prístupu na prázdne políčko v zóne prístupu. V 8 kole sa musí pridať štvrtá a posledná značka prístupu na prázdne políčko v zóne prístupu. Nové značky prístupu sa nemôžu umiestniť na políčko, ktoré susedí s jednotkou Vesmírny Mariňák.

Po umiestnení nových značiek prístupu sa na každé prázdne políčko značky prístupu umiestni jedna značka posíl (čo spustí nevyhnutnú premenu, ak je to potrebné). Novo umiestnené značky prístupu sa môžu použiť v kole, v ktorom boli umiestnené. Treba mať na pamäti, že hráč za Genozlodejov nemôže skontrolovať značku posilnenia pred jej umiestnením, takže nebude vedieť, koľko Genozlodejov predstavuje, až po jej umiestnení. V tejto misii nie je povolené značkám a Genozlodejom číhať. ale políčko značky prístupu, ktoré je obsadené jednotkou Hviezdnych Mariňákov, Genozlodejom, alebo značkou posíl, alebo ktoré je susediace s jednotkou Hviezdnych Mariňákov, sa nemôže použiť. Okrem toho dostávajú značky posíl a Genozlodeji, na ktoré sa konvertujú, len 3 AB v kole, v ktorom sú umiestnené ako posily, aby sa znázornila ťažkosť vyliezať z podlahy. V 12 kole vo fáze stavu misie, odstráňte všetky značky prístupu z plánu. Počas zvyšku hry už nebudú prijaté žiadne ďalšie značky posilnenia.

Vítazstvo

Misia končí na konci 15 kola. Ak na doske neostali žiadni Genozlodeji ani značky posíl a sú nažive aspoň štyria Hviezdni Mariňáci, hráč za Hviezdnych Mariňákov vyhráva hru. Ak sú nažive menej ako štyria Hviezdni Mariňáci, hráč Genozlodejov vyhráva hru. Akýkoľvek iný výsledok je remíza.



00.40.76

++ Zistený sekundárny pohyb roja. ++

++ Stanovený parameter ohrozenia - požaduje sa odpoveď. ++

++ Calistariusova a Gideonova čata, kontrolujte a vyčistite. ++

Brat Noctis sa odtiahol, keď podlaha pod jeho nohami kolabovala. Kludne sa pozeral, ako sa podlahové dosky zatriasli raz - dvakrát - trikrát. Po štvrtom údere sa dlhý, zubatý pazúr vydral cez praskajúcu podlahu. S hlasitým lomozom sa podlaha rozpadla, keď ďalšie pazúry vytvorili s neľudskou silou trhlinu.

Noctis sa nehýbal. "Prielomy na mojej pozícii," oznámil do komunikácie, predtým, ako spustil

svoju silnú päšť dole v hromovom údere. Praskajúca rukavica zasiahla hlavu vynárajúceho sa Genozlodeja a rozdrvila mu mäso a kosti.

Noctis pokračoval tým, že vsunul hlaveň svojho storm bolteru do trhliny. Záblesky z dola osvetľovali časť jeho zbroje ako strela vybuchla v tme pod nim. Ozval sa zborový škrekot, spolu s uspokojivým striekaním mimozemskej krvi.

Noctis vstal a cúvol. Stuhnutý a nehybný chvíľu pozoroval krvou posiatu dieru a potom znovu aktivoval komunikáciu.

"Trhlinka zabezpečená, obnovujem hliadku."

Displej Noctisovej prilby zatiaľ naznačoval, že Krvaví Anjeli sa držia. Každá priečka v tomto sektore bola uzamknutá a zapečatená spolu s Terminátormi a ich korisťou. Každá nová

objavená hrozba, bola zničená uprostred ťažkej streľby a burácajúcich plameňov.

"Bratia, pripravte sa. Blíži sa ďalšia vlna." Keď hlas seržanta Gideoná zapraskal cez komunikačné zariadenie, Noctis vysunul svoj prázdny zásobník a na jeho miesto zasunul nový.

O chvíľu neskôr sa v trhline opäť rozhýbal pohyb. Noctis pokojne zdvihol storm bolter a spustil paľbu.

00.40.97

++ Všetky prielomy sú zabezpečené. ++

++ Stojím v ceste roja. Blíži sa prílív nepriateľa ++

++ Sme bdeli lovci. My sme katova čepeľ. Nikto neprejde ++

MISIA

XIV OBRANA

Vesmírne Mariňáci Krvavých Anjelov nepoľavovali, napriek rastúcim stratám v bojoch, väčšina objavujúcich sa Genozlodejov bola udržaná v podpalubí obchodnej lode. Technici provizórne pripojili obrovské nádrže s toxickým plynom ku kontrolným vzduchovým systémom v čerpacej stanici. Kapitán Raphael očakával silnú odozvu hneď ako začnú s vypúšťaním plynu a postavil dve obranné rady medzi votrelcov a prostriedok ich záhuby. Prvý bol kordón čiat tesne okolo podpalubia. Druhý zahŕňal preživších z Gideonovej a Lorenzovej čaty, ktoré chránili čerpaciu stanicu.

Zmeť narýchlo spojených rúrok v čerpacej stanici bola značne nestabilná. Z bezpečnostných dôvodov a strachu z poškodenia nádrží s plynom bolo preto Vesmírnym Mariňákom, brániacich kontrolnú miestnosť, zakázané strieľať z ťažkých zbraní dovnútra alebo von z čerpacej miestnosti. Generátory začali hučať a čerpacia stanica bola aktivovaná. Technici sa stiahli z bojovej línie a Vesmírne Mariňáci sa pripravili na nevyhnutný útok. Dole v podpalubí začal prenikať smrteľný jed ventilačnými šachtami.

Hniezdom Genozlodejov bola rozsiahla umelá jaskyňa a trvalo by dlho, kým by úroveň koncentrácie toxínov dosiahla smrteľnú úroveň. Ako náhle Genozlodeji zaznamenali neznámy plyn, začali sa prebúdzajúť zo stázy oveľa rýchlejšie, vyburcovaní touto hrozbou. Čoskoro sa tisíce votrelcov hnali z podpalubia lode v ústrety Vesmírnym Mariňákom.

Genozlodeji vyrazili z lode na troch miestach a Vesmírne Mariňáci sa stretávali so snahou zadržať ich.

Deino sa opäť premiestnil a pozrel na Claudia na opačnom konci chodby. Teraz boli on a Claudio poslednými obrancami medzi Genozlodejmi a vzduchovým potrubím.

Claudio bol obkľúčený votrelcami, jeho bleskové čepele vytvárali vo vzduchu blikajúce obrazce z krvi a sršiacej elektriny.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnym Mariňákom má dve čaty.

Prvá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päsťou, mariňáka s bleskovými čepeľami a dvoch Vesmírnym Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou. Hráč umiestni túto čatu na ktorékoľvek pole oboch miestností v štartovej zóne A.

Druhá čata sa skladá zo seržanta ozbrojeného hromovým kladivom a hromovým štítom, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou päsťou, jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou päsťou a jedného Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a energetickou päsťou. Táto čata je umiestnená na ktorékoľvek pole oboch miestností v štartovej zóne B.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína s tromi značkami (umiestni ich vo fáze prípravy) a dostáva dve značky s posilami každé kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti, ale v každom kole môže byť umiestnená na jeden konkrétny vstupný bod len jedna značka.

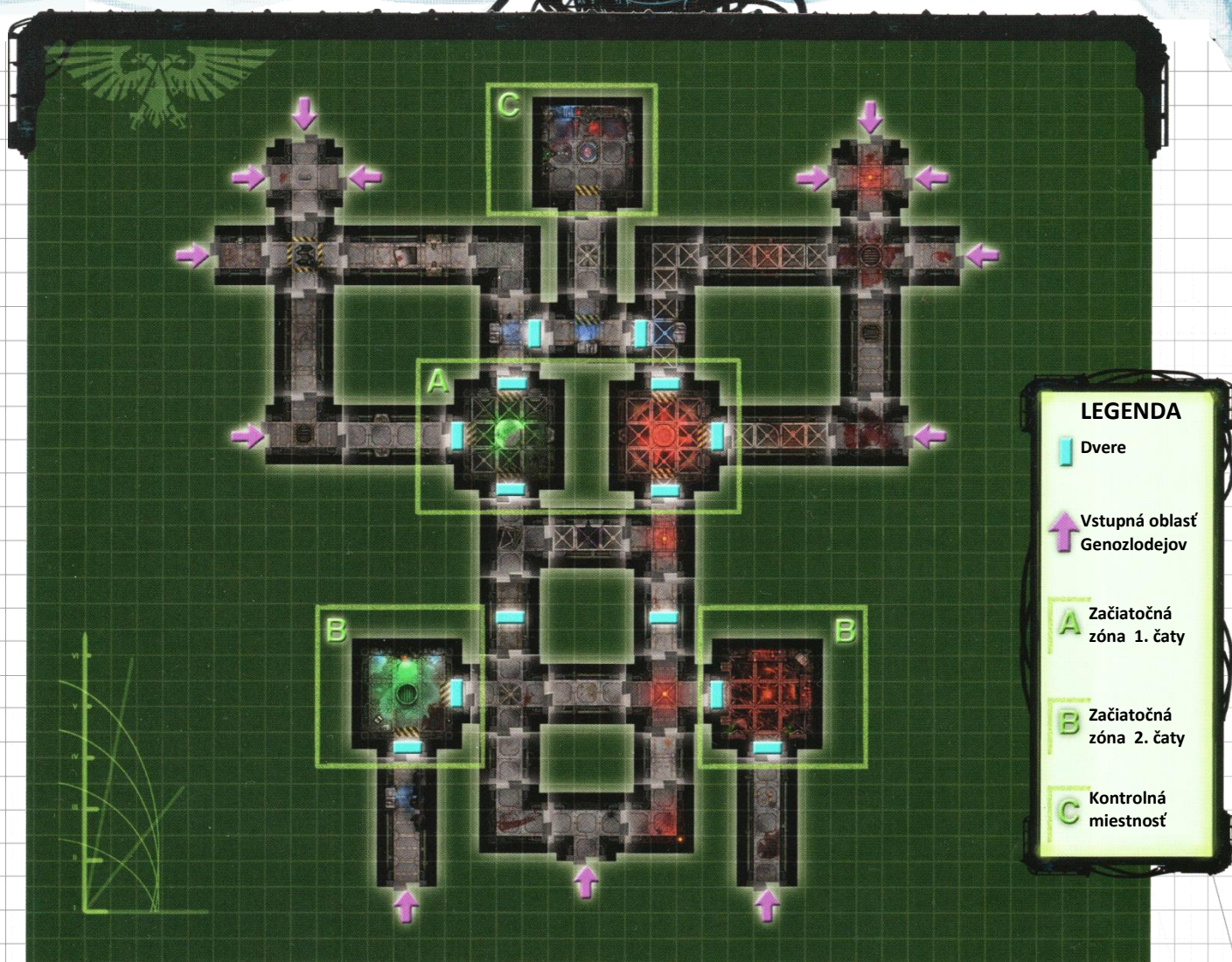
Špeciálne pravidlá

Trvanie: Hra končí na konci ťahu, v ktorom sa po druhý krát vyčerpá zásobník so značkami.

Obmedzenie zbraní: Kvôli nebezpečenstvu prerušenia potrubia nesmie byť vystrelený plameňometom alebo útočným kanónom dovnútra alebo von z kontrolnej miestnosti alebo priliehajúcej chodby. Pokiaľ dôjde k takej nedovolenej strelbe, hra okamžite končí a vyhrávajú Genozlodeji. Navyše majú mariňáci v tejto misii obmedzené množstvo munície a preto nemôžu využiť bonus zo súvislej strelby.

Víťazstvo

Aby vyhrali Genozlodeji, musia vstúpiť do kontrolnej miestnosti a zaútočiť na stenu, ktorá je najďalej od dverí, rovnako ako by útočili na dvere. Pokiaľ hodí 6, prerazí potrubie a Genozlodeji vyhrávajú. Pokiaľ tomuto dokážu Vesmírne Mariňáci zabrániť až do konca hry, vyhrávajú oni.



LEGENDA

- Dvere
- ↑ Vstupná oblasť Genozlodejov
- A Začiatková zóna 1. čaty
- B Začiatková zóna 2. čaty
- C Kontrolná miestnosť

00.41.21

++Aureliová čata zničená. Blahoslavený buď ten, kto položil svoj život na oltár humanity.++

++Nabite zbrane a pripravte sa na záver našej rehabilitácie.++

Deino mu už nemohol venovať ďalšiu myšlienku, lebo votrelci sa vyhnuli spoza križovatky a vrhli sa jeho smerom. Prepol na plne automatický režim a prúd guľiek rozpáral zhľuk Genozlodejov na kusy.

Claudiov výkrik donútil Deina ohliadnuť sa späť. Vesmírny Mariňák bol zaplavený hryzúcou a škrabkajúcou masou a bol zrazený na chrbát rýchlosťou a silou ich útoku.

Deino vystrelil, explóziívna munícia zasiahla Genozlodejov a Claudiovo brnenie.

00.41.57

++Systém s toxínom inštalovaný.++

++Velenie druhej línie. Systém na rozptýlenie toxínu otestovaný a v pohotovosti.++

++Čerpací systém zraniteľný. Zákaz ťažkej streľby v blízkosti čerpacej stanice.++

++Držte sa a zostaňte verní svojim bratom.++

Náhle niečo narazilo Deinovi do chrbta, naklonil sa a jeho streľba rozsekala strop na kusy a do chodby sa zniesla zmeť káblov.

Deino sa prinútil pokľaknúť a ignorovať Genozlodejov, dorážajúcich na jeho chrbát a ramená. Za praskajúcej spleti trubiek a káblov uvidel votrelcov mihajúcich padlého Claudia, ako mieria ku kontrolnej miestnosti.

00.42.14

++Kontaminácia zahájená. Odhadovaný čas do konca 00.08.32.++

++Nepriateľ reaguje. Očakávajte rýchly útok.++

++Odhadovaný čas nepriateľského útoku: 00.42.34. Skontrolujte svoje zbrane.++

++Pomer síl tridsať ku jednej a stúpa.++

++Pripravte sa na smrť.++

MISIA

XV NEZNÁMA FORMA ŽIVOTA

Toxický útok bol úspešný a Genozlodeji boli, až na pár stoviek, vyhubení. Preživšie čaty Vesmírnych Mariňákov vyčistili hniezdo Genozlodejov od zvyšných votrelcov a vydali sa do priľahlých sektorov loviť tých, ktorým sa podarilo utiecť pred vypustením plynu.

Seržant Lorenzo sa objavil po tom, čo si sám prebojoval cestu späť z Baalovho Hnevu. Ohlásil výskyt zvláštneho druhu Genozlodeja, väčšieho a rýchlejšieho než ostatní.

Vďaka mentálnym zmyslom Brata Calistariusu a hĺbkovým skenovaním z obiehajúceho útočného krížnika dokázali Krvaví Anjeli lokalizovať dva ďalšie tvory podobné tomu, ktorý zaútočil na Lorenza. Raphael prikázal Lorenzovi a Calistariusovi aby odobrali vzorku tkaniva týchto votrelcov pre ďalšiu analýzu a zničili ich skôr, než sa prebudia. Seržant Lorenzo zostavil pre tento účel čatu z tých preživších, ktorí boli v najlepšej kondícii. Boli vybavení prenosnými generátormi silového poľa, ktoré mohli byť využité na dočasné uzatvorenie dverí a chodieb a tak zabezpečiť, že im ich obeť neutecie. Čo v tej dobe Lorenzo ešte nevedel bolo, že netvor, ktorého sledoval skrz vnútorný zrak, sledoval teraz Lorenza.

Vojsko a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírnych Mariňákov má nasledujúce jednotky: Knihovníka ozbrojeného storm bolterom a sekerou moci, seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päšťou, Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou päšťou a Vesmírneho Mariňáka s bleskovými čepeľami. Navyše má každý Vesmírny Mariňák jeden generátor silového poľa. Hráč umiestni svoje jednotky na štartové pozície na mape.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína s dvoma značkami (umiestni ich vo fáze prípravy) a dostáva dve značky s posilami každé kolo. Značky môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

Broodlord: Hráč za Genozlodejov môže v tejto misii použiť Broodlorda.

Špeciálne pravidlá

Generátory silového poľa: Generátor silového poľa je malé zariadenie, ktoré generuje neviditeľné silové pole. Generátor je objekt (viď strana 18 pravidiel). Vesmírne Mariňáci ho môžu vhoďiť do chodby, čím ju zablokujú a spomalia tým postup Genozlodejov. Nastavenie a hodenie generátora stojí 2AB. Vesmírny Mariňák môže hodiť generátor až do vzdialenosti šiestich štvorčekov, na voľné pole v jeho zornom poli. Silové pole vyplní štvorček na ktorom generátor pristane, čím kompletne zablokuje pohyb a streľbu rovnako ako by tam boli zavreté dvere. Hneď ako je aktivovaný, nemôže byť generátor znovu zbraný. Genozlodej môže zaútočiť na generátor za 6AB a Vesmírny Mariňák za 4AB. Po prvom útoku je generátor otočený aby bolo vidieť, že je poškodený. Pokiaľ sa znovu zaútočí na už poškodený generátor, je tento odstránený z hry.

Extrakcia vzorky: Na zobrať vzorky musí ktorýkoľvek Vesmírny Mariňák, okrem Knihovníka alebo seržanta, stráviť celé jedno kolo v miestnosti s neznámou formou života a nesmie vykonávať žiadnu inú akciu. Pokiaľ vykoná počas ťahu nejakú akciu, alebo je napadnutý Genozlodejmi počas ich ťahu, je vzorka stratená a musí vykonať ďalší pokus v nasledujúcom kole.

Opustenie mapy: Vesmírne Mariňáci opustia mapu keď sa presunú na políčko s rebríkom v zadnej časti miestnosti s neznámou formou života.

Víťazstvo

Hráč za Vesmírnych Mariňákov vyhrá, ak extrahuje vzorku a s touto vzorkou tkaniva opustí miestnosť pomocou rebríka v zadnej časti. Inak vyhráva hráč za Genozlodejov.



LEGENDA

- Dvere
- Vstupná oblasť Genoslovodov
- Neznáma forma života
- Začiatková pozícia Mariňákov
- Oblasť kontrolovaná Mariňákmi

00.49.67

++Calistarius vedenie. Detekoval som zdroj možného psychického útoku na Lorenzovú čatu. Máme povolenie ho vyhľadať a zničiť?++

Neidentifikované formy života boli necelých dvesto metrov ďaleko, ale nevedla k nim žiadna priama cesta. Loď bola zložená zo zmätenej zmlti pokrývajúcej sa chodieb a plošín, prerušovaných prázdny priestorom a preložených úzkymi prielezmami a ventilačnými šachtami. Dalo sa strieľať len na krátku vzdialenosť a bolo tu mnoho prístupových bodov na útok Genoslovodov. Počty votrelcov začali opäť stúpať, ako sa sťahovali z ostatných častí vraku.

„Vyčistíte palebné cesty,“ prikázal Lorenzo. Leon sa ujal vedenia. Ako postupovali, vypálil dávku na zapečatené dvere a vyrazil ich zo zhrdzavených závesov. Ako náhle prekročil trosky, vystrelil bez zaváhania na tvora pohybujúceho sa v tieni.

„Zael, zaisti ľavú stranu. Brat Knihovník, drž sa Claudia,“ rozkázal seržant ako spracovával dáta zo senzora. Genoslovodeji sa rýchlo učili a už sa bezhlavo nevrhali do strelby Vesmírnych Mariňákov. Vyčkávali za rohmi križovatiek a za zavretými dverami.

„Zaistujem ľavé krídlo,“ oznámil Zael. Modrá žiara osvetlila chodbu, keď umiestnil generátor silového poľa na podlahu a aktivoval ho cez rádiové spojenie. „Silové pole na mieste.“ „Pohnite so sebou, vyčistite cestu.“ povedal Lorenzo, idúci tesne za Claudiom a Calistariusom.

00.51.64

++Musíme sa ponáhľať, bratia. Cítim, ako ich vedomie prechádza do bdlosti.++

++Počujem ich volanie. Zvolávajú svoje potomstvo, aj napriek tomu, že ešte nie sú prebudení.

Zrazu vyrazili štyri skupiny Genoslovodov súčasne, uzatvárajúc Vesmírnych Mariňákov zo všetkých strán. Jedna skupina sa, podľa informácií zo senzora, zastavila a chodbou zo ozýval praskot silového poľa, ako votrelci prelomili bariéru umiestnenú Zaelom.

Zael sa otočil a zaujal strážnu pozíciu vzadu, používajúc svoj ťažký plameňomet na odrážanie dotierajúcich votrelcov.

MISIA

XVI PASCA

Lorenzo úspešne zničil dvoch spiacich vodcov Genozlodejov, prezývaného Krvavými Anjelmi Broodlordi. Počas tohto stretnutia sa brat Zael obetoval, aby zachránil seržanta a aktívny Broodlord bol zahnaný preč a bol pravdepodobne mŕtvy.

Tí čo prežili misiu, boli ale izolovaní od hlavných síl a nachádzali sa priamo v srdci rýchlo sa zmenšujúceho kruhu Genozlodejov, odhodlaných zničiť tých, ktorí pobili ich vodcov. Nebola tu žiadna šanca, ako by sa mohli záchranné jednotky hlavných síl dostať k Lorenzovi a jeho kamarátom včas.

Vesmírne Mariňáci si, sledujúc informácie zo senzora, prebíjali cestu smerom k východu. Ich cieľom bola servisná šachta, vedúca na povrch vesmírneho vraku, kde by mohli byť vyzdvihnutí za pomoci člnov z hlavnej lode. Vzorky tkaniva, ktoré niesol Lorenzo, boli dôležitým zdrojom informácií o Genozlodejoch a bolo nutné ich doručiť za každú cenu.

Pár desiatok metrov pred cieľom ale Vesmírne Mariňáci narazili na zrútenú palubu. Pod rastúcim útokom Genozlodejov boli nútení prejsť cez vrak lode a dostať sa až k vonkajšiemu kanálu. Aby to mali ešte zložitejšie, Broodlord, o ktorom si Lorenzo myslel, že bol zničený, bol nažive a mal v úmysle roztrhať na kusy nepriateľov, ktorí mu zabili jeho bratov.

Vojsko a rozmiestnenie

Rebríky: Vezmi šesť žetónov s rebríkmi a umiestni ich na štvorčeky označené na mape. Rebríky s rovnakým písmenom, sú spolu prepojené (pozri pravidlá pre rebríky na strane 18 v pravidlách).

Vesmírne Mariňáci: Hráč ovládajúci Vesmírných Mariňákov má nasledujúce jednotky: Knihovníka ozbrojeného storm bolterom a sekerou moci, seržanta ozbrojeného storm bolterom a energetickým mečom, Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou pästou a mariňáka s bleskovými čepeľami. Hráč umiestni svoje jednotky na štartové pozície zobrazené na mape.

Genozlodeji: Na začiatku misie musí hráč za Genozlodejov vybrať 12 značiek, reprezentujúcich v súčte 18 Genozlodejov. Následne tieto značky zamieša a vytvorí zásobník so značkami, ktoré použije po štarte misie. Hráč začína misiu s dvoma značkami (umiestni ich vo fáze prípravy) a dostáva jednu značku s posilami každé kolo. Kým nie je tento zásobník vyčerpaný, môže hráč použiť iba vstupné body na spodnom poschodí. Ako náhle je tento obmedzený zásobník vyčerpaný, sú všetky ostatné značky vrátené do hry a je vytvorený nový zásobník, obsahujúci všetky značky. Od teraz už môže hráč použiť všetky vstupné body zobrazené na mape.

Broodlord: Hráč za Genozlodejov môže v tejto misii použiť Broodlorda.

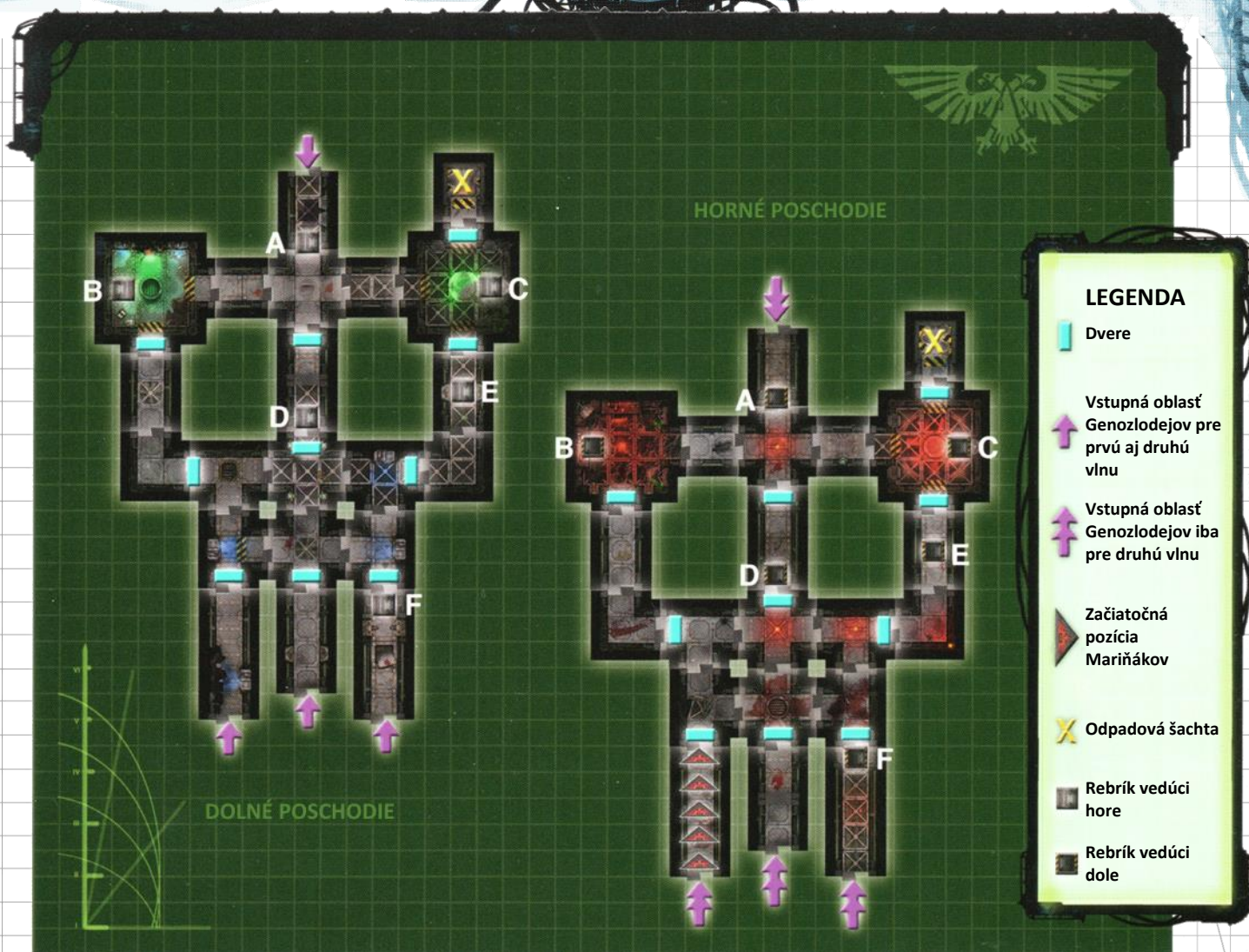
Špeciálne pravidlá

Odpadová šachta: Vesmírny Mariňák, ktorý vstúpi na odpadovú šachtu je okamžite odstránený z hry – podarilo sa mu uniknúť z vraku.

Rotačný kanón: Hod dvoma kockami a spočítaj výsledok tohto hodu. Výsledok väčší ako 10 je považovaný za 10. Výsledné číslo určuje zostávajúci počet náboja do útočného kanónu. Navyše bol útočný kanón už znovu nabitý (čo znamená, že môže explodovať, ak pri útoku padnú tri rovnaké čísla!)

Vítazstvo

Misia končí v okamihu, keď nie sú na ploche žiadni Vesmírne Mariňáci. Pokiaľ sa nepodarilo žiadnemu Vesmírnemu Mariňákovi opustiť vrak, vyhráva hráč za Genozlodejov. Pokiaľ sa podarilo utiecť aspoň jednému mariňákovi, hodí každý hráč kockou a hráč za mariňákov pridá k svojmu hodu počet zachránených mariňákov. Hráč s vyššou číslou vyhráva. Pokiaľ sú obe čísla rovnaké, je to remíza.



00.53.58

++Velenie, tu Lorenzo. Nájdete únikovú cestu.++

++Seržant Lorenzo. Výstupný bod nájdený. Vonkajšia vypust', cez ventilačnú šachtu dvesto metrov od vašej pozície.++

Krvaví Anjeli začali koordinovaný ústup smerom k výstupnému bodu. Calistarius a Claudio vpredu, nasledovaní Lorenzom a Leonom.

Striedavo sa kryli a pálili. Postupne sa Genozlodeji prerezávali a vpredu masakrovali tých, čo sa držali za nimi. Už boli necelých päťdesiat metrov od šachty a bezpečia. Genozlodeji neboli takí odolní, aby mohli nasledovať Vesmírnych Mariňákov do ľadového vákuu vesmíru.

Paluba sa pred nimi zrútila a hromady škatúl sa zrútili do spodného poschodia. Dokonca aj podlažie, na ktorom sa nachádzali, bolo značne nestabilné a otriasalo sa zakaždým, keď Leon spustil paľbu. Dva rebríky viedli dolu na palubu, zasypanú sutinami. Calistarius sa ako prvý prehupol na skorodované priečky usadené v stene. Jedna pod jeho váhou rupla a zrútila sa dolu.

Knihovník sa spustil dolu, zatiaľ čo ho zhora kryl Lorenzo. Genozlodeji sa rojili zo všetkých strán a Lorenzo nepretržite páliť kým nebol Knihovník bezpečne na zemi. Potom v boji pokračoval Calistarius. Kosil Genozlodejov svojim storm bolterom a zrážal sekerou moci tých, ktorí sa dostali príliš blízko.

Claudio deaktivoval zbrane a spustil sa neohrabane za Knihovníkom, zatiaľ čo guľky, sviščiace okolo neho, odstreľovali votrelcov, ktorí na ňu čakali. Ako náhle stál opäť pevne na nohách, zažiarili jeho čepele životom a pripojil sa ku Calistariusovi, aby chránili rebrík, zatiaľ čo budú zostupovať ostatní.

00.57.01

++Calistarius vedenie. Opustil som plavidlo. Vzorka tkaniva neporušená.++

++Vysielame Hromového Jastraba k vašej pozícii. Čo vaši bratia v zbrani?++

++Padli aby som ja mohol uniknúť. Priniesli česť Kapitule. Ich mená nebudú nikdy zabudnuté.++

Koniec prenosu.

ĽUDSKÉ IMPÉRIUM

V ponurej temnote 41. tisícročia ľudstvo bojuje o prežitie proti nespočetným nepriateľom. Svety ľudí sa rozprestierajú po celej galaxii, bodky svetla izolované obrovskými priepastami vesmíru. Občianska vojna, invázia mimozemšťanov a duchovná skaza, to všetko hrozí zničením ľudskej rasy. Všetko, čo stojí medzi ľudstvom a vyhynutím, je nesmrteľný Cisár a jeho bojovníci.

IMPÉRIUM

Od chvíle, keď človek urobil prvé pokusné kroky do vesmíru, ubehlo takmer štyristo storočí. Galaktické civilizácie v tom čase povstali a zanikli a posledných desaťtisíc rokov žil človek vo veku Impéria. Je to čas náboženských dogiem a povier, miesto, kde ľudia verili telu a duchu viac ako zázrakom techniky. Je to čas dobročinného Cisára ľudstva, nesmrteľného vládcu Impéria, ktorý je teraz len škrupinou udržiavanou pri živote tajomnými motormi zlatého trónu. Hoci jeho telo je takmer bez života, cisárova vôľa žije ďalej a vedie ľudstvo na jeho kľukatej ceste, chráni svoj ľud pred hrozbou duchovnej korupcie a démonického zničenia.

Aj keď je Impérium nepredstaviteľne obrovské, s populáciou nespočetných stoviek miliárd, je predsa krehké... Malá civilizácia v porovnaní s nesmiernou veľkosťou galaxie. Milión svetov Impéria je roztrúsených po prázdnote, oddelené desiatkami, ak nie tisíckami svetelných rokov. Je to oblasť založená nie na politickej solidarite, ale na spoločnej viere v cisára a vojenskej nevyhnutnosti.

VARP

Aby sme pochopili nebezpečenstvá 41. tisícročia, musíme pochopiť podstatu Warpu, známeho tiež ako Immaterium alebo Warpspace. Warp existuje ako samostatná dimenzia, popri fyzickom svete smrteľníkov. Je to miesto čistej emocionálnej a psychickej energie, beztvaré a nadčasové. Hoci je Warp samostatnou ríšou existencie, je stále spojený s hmotným svetom. Je to rozbúrená masa sily formovaná myšlienkami a pocitmi, nočnými morami a snami, ašpiráciami a strachmi živých tvorov.

Keďže Warp nemá konvenčný čas ani priestor, lode môžu jazdiť na prúdoch Warpspace a cestovať po galaxii mnohonásobne vyššou rýchlosťou ako svetlo. Týmto spôsobom sa človek rozšíril medzi hviezdy a dosiahol milióny svetov, ktoré tvoria Impérium. Warp je tiež zdrojom psychickej sily a smrteľníci s darom (psykermi) môžu využiť túto

energiu a prejať mnoho zvláštnych a exotických síl.

Bez Warpu by nebolo Impérium, ale je tiež domovom najväčšej hrozby pre ďalšie prežitie ľudstva. Warp je domovom veľkých síl Chaosu - bytostí z iného sveta, ktoré sa nepodobajú žiadnemu smrteľnému stvoreniu. Bohovia Chaosu plodia nekonečné légie démonov, psychické prejavy hnevu a žiadostivosti, rozkladu a zmeny. Títo démoni sa živia nádejami a hrôzami smrteľníkov, živia sa nočnou morou a ambíciami, niekedy prerazia prázdnotu, aby napadli planéty Impéria. Bohovia chaosu pokúšajú priamo smrteľníkov a vyjednávajú mocou za službu. Mnohí z najväčších nepriateľov Impéria pochádzajú z radov ľudí, medzi nimi predovšetkým desivý Vesmírny Mariňáci Chaosu.

Aj bez dravej pozornosti démonov je Warp veľmi nebezpečný. Jeho prílivy a prúdy môžu posilať lode unášané nielen vesmírom, ale aj časom. Lode, ktoré víria energie Warpu, sú často stratené na stáročia a môžu dokonca skončiť v ďalekej budúcnosti, alebo dávnej minulosti. Ešte horšie je, že posádky na lodiach, ktorých Warpove polia zlyhali, môžu byť pohltené telesnými príšerami alebo vyhladené seba zničujúcim šílenstvom.





MIMOZEMSKÉ RASY

Ľudstvo nie je samo v temnej divočine medzhviezdného priestoru. Existuje nespočetné množstvo mimozemských tvorov, s mnohými sa ľudstvo nikdy nestretlo a ani ich mimozemskí lovci cisárskej inkvizície nekatalogizovali. Zväčšia je ich málo, obývajú iba jeden svet, alebo len hrstku planét. Niektorí však vyzývajú ľudstvo o dominanciu, záhadní starodávni Eldari, brutálni Orkovia milujúci vojny, dynamická ríša Tau, prvotné zlo Necronov a extra galaktická rasa Tyranid, ktorá pohlcuje celé hviezdne systémy.

Niektoré z týchto rás sú staré ako človek, ale mnohé sú oveľa staršie. Niektoré vládli hviezdnyh ríšam, ktoré odvtedy upadli do súmraku, iní majú ciele, ktoré žiadna ľudská myseľ nedokáže pochopiť. Každá z nich je inou hrozbou pre ľudstvo, každá je nepriateľom s ktorým treba bojovať každú hodinu každého dňa, aby svetlo Impéria nezaniklo a nezomrelo, zhasnuté tieňom mimozemského dobývania. Súboje hviezdnych lodí v hĺbinách vesmíru, mimozemské armády napádajú svety Impéria, ľudstvo vedie vojny, aby získalo územia od svojich neľudských nepriateľov. Naozaj je to vek vojen.

SILY CISÁRA

Armády a námorníctvo cisára sú obrovské, aj keď ani zďaleka nie také veľké ako počet obyvateľov, ktorým chránia životy. Najväčšou baštou proti mnohým nepriateľom Impéria je Imperiálna Garda. Miliónové armády sú posielané do nespočetných vojnových zón, aby bojovali a zomierali na mimozemskej pôde v mene Cisára. Počty ľudí sú tak nepredstaviteľne veľké, že bez ohľadu na to, aké strašné sú straty, vždy sa nájdu noví regrúti, ktorí nahradia tých, ktorí dávajú svoje životy za Impérium. Adeptus Mechanicus, strážcovia dávnych technologických tajomstiev na Marse, poskytujú zbrane a brnenie tomuto masívnemu vojnovému stroju, ako aj obrovské vojnové motory, akými sú legendárne légie Titanov.

Hoci je Imperiálna Garda bezpochyby najväčšou vojenskou silou v Impériu, nie je tou najuznávanejšou a najmocnejšou. Tieto vyznamenania patria Adeptus Astartes, kapitulám Vesmírnych Mariňákov. Sú na úplnom čele v boji o prežitie, sú najväčšími obrancami ľudstva a najoddanejšími bojovníkmi nesmrteľného cisára.

VESMÍRNI MARIŇÁCI

Adeptus Astartes, známi ako Vesmírni Mariňáci, sú najmocnejší a najobávanejší zo všetkých cisárových bojovníkov. Hoci sú hlavnými ochrancami ľudstva, sú oveľa viac ako ľudia. Každý Vesmírny Mariňák je vylepšený bojovník vyzbrojený a obrnený tým najlepším bojovým vybavením, aké môže Adeptus Mechanicus poskytnúť. Vesmírny Mariňák je biologicky a mentálne posilnený, aby bol nebojácnym bojovníkom, schopným bojovať v tých najextrémnejších podmienkach bez myšlienky na ústup.

Vesmírni Mariňáci sú malá elita, ktorá má približne jeden milión iónových bojovníkov – iba jeden Vesmírny Mariňák na jeden svet Impéria. Sú šokovou silou, ktorá bojuje nezávisle od obrovskej vojenskej byrokracie Impéria. Disponujú zbraňami a hviezdami loďami potrebnými na rýchlu a rozhodnú reakciu na vznikajúce hrozby. Sú v čele vojny proti heretikom a mimozemšťanom, ktorí by zničili ľudstvo. Vesmírni Mariňáci sú majstrami bleskových prepadov, poslednej obrany a likvidácie nepriateľských veliteľov.

Vesmírni Mariňáci sú najväčší bojovníci cisára z troch dôvodov: vynikajúca fyziológia, pokročilé zbrane, desaťročia tréningu a skúseností. Prvá výhoda je udelená genetickým vylepšením tela Vesmírneho Mariňáka. Do tela aspiranta, ktorý bol naverbovaný v mladom veku, je implantovaný gén Astartes a umelé orgány, ktoré menia jeho fyzickú podobu. Keď je Vesmírny Mariňák v dospelom veku, je oveľa vyšší ako normálny muž, so svalovou hmotou ďaleko presahujúcou všetko, čo dokáže príroda. So sudovitým hrudníkom a širokými ramenami je Vesmírny Mariňák schopný robiť výkony, ktoré sa stali legendárnymi. Má ďalšie srdce, aby udržalo jeho geneticky upravenú krv pumpovať cez hrubé tepny, a tretie pľúca na filtrovanie toxínov a jedovatých plynov. Ďalšie vylepšenia a orgány poskytujú Vesmírnemu Mariňákovi vynikajúci zrak, sluch a reflexy. Aj bez zbraní je Vesmírny Mariňák hrôzostrašným protivníkom.

Fyzická sila bojovníka je chránená a posilnená hlavne silovým brnením, obrneným oblekom naplneným zväzkami umelých vlákien, ktoré fungujú ako svaly, replikujú pohyby nositeľa a posilňujú jeho už aj tak značnú silu. Silové brnenie Vesmírneho Mariňáka je ako hrubá koža z kovovej zliatiny a ceramitu, reaguje na pohyb a chráni ho pred všetkým, okrem najťažších zbraní. Títo obrnení bojovníci sú vyzbrojení ničivými zbraňami, z ktorých najbežnejšie sú strelné zbrane s granátometmi, ktoré odpaľujú samohybné rakety explodujúce v cieľi. Niektorí majú špecializovanú alebo ťažšiu výbroj, ako sú laserové kanóny na ničenie tankov, odpaľovacie zariadenia rakiet namontované na ramenách alebo rýchlo vystreľujúce ťažké boltery.

Všetky výhody zbraní a brnenia Vesmírneho Mariňáka, sú k ničomu bez účelného tréningu. Tak ako je telo Vesmírneho Mariňáka zocelené na nebezpečenstvo vojny, tak isto je zocelená aj jeho myseľ. Nepozná strach zo smrti a za misiu dobrovoľne položí aj svoj život. Vesmírny Mariňák je úplne oddaný, nemyslí na ľudské pohodlie a emócie, jeho jedinou láskou je láska k boju a službe, jeho jediným strachom je strach zo zlyhania. Naučiť sa používať zbrane Adeptus Astartes si vyžaduje mnoho rokov tréningu a konvenčné sily by považovali dokonca aj najnovších regrútov za veteránov. Vesmírni Mariňáci žijú mnoho rokov ak nezomrú v boji, a väčšina z nich má bohaté skúsenosti s umením vojny, pretože bojovali na desiatkach bojiskách v živote plnom neustálych konfliktov.

PÔVOD

Prví Vesmírni Mariňáci boli stvorení, keď cisár ešte chodil a bojoval ako muž, pred internovaním na zlatý trón a vzostupom jeho psychickej vôle. Keď sa ľudstvo vynorilo z Veku Sporov, civilizácia bola roztrieštená na státisíce svetov. Cisár vytvoril silu tvorenú bojovníkmi, aby priviedol ľudstvo späť do svetla. Légie Vesmírnych Mariňákov, mnoho tisíc bojovníkov, oveľa viac ako majú dnešné kapituly Adeptus Astartes. Vrhajúc sa za cisára do temnoty, v obrovskej ťažbe nazývanej Veľká Križiacka Výprava boli jasný maják vojny a nádeje. Za cieľ mali zjednotiť ľudstvo pod vládou Cisára. Vesmírni Mariňáci sú viac než len kamaráti, zdieľajú podobnú genetickú výbavu a možno ich považovať za fyzických aj duchovných bratov. Každú z pôvodných dvadsiatich légii Vesmírnych Mariňákov viedol jeden z legendárnych Primaarchov. Títo super bojovníci, stvorení z mäsa samotného cisára, ďaleko prevyšovali veľkosťou, silou a inteligenciou smrteľníkov. Hoci Primaarchovia už nie sú, ich živé tkanivo tvorí základ genetického zdroja použitého na vytvorenie Vesmírnych Mariňákov, neprelomiteľnú líniu, ktorá sa ťahá späť cez desaťtisíce rokov vojnovnej histórie. Každý Vesmírny Mariňák uctieva svojho primára takmer rovnako ako cisára. Osobnosti a skúsenosti Primaarchov formujú vlastnosti ich potomkov až do súčasnosti.

KAPITULY VESMÍRNYCH MARIŇÁKOV

Vesmírní Mariňáci operujú v malých bojových silách známych ako kapituly. Každá kapitula je autonómnou entitou približne tisícky bojovníkov s vlastnými tradíciami, taktikou a vierovyznaním. Väčšina kapitúl má základne vo vlastnom svete s flotilami, ktoré hliadkujúc v hĺbinách vesmíru hľadajú nepriateľa.

Z týchto základní, môžu Vesmírní Mariňáci podnikať útoky a protiútoky proti dedičným nepriateľom. Niektoré z kapitúl žijú na vesmírnych staniciach obiehajúcich okolo svojho vyvoleného domovského sveta, iné sú rozmiestnené v menších kapitulárnych drždľoch v poliach asteroidov, alebo na niekoľkých planétach v susedných hviezdnych sústavách. Niekoľko kapitúl sa nachádza výlučne vo vesmíre, buď na palube základne s masívnym opevnením, ktoré je porovnateľná s akýmkoľvek kláštorom na planéte, alebo na rýchlych vojnových lodiach rozmiestnených v desiatkach sektorov vesmíru.

Každá kapitula Vesmírnych Mariňákov má jedinečný kult bojovníka, ktorý učí svojich členov hodnotám primára kapituly a vstúpuje im svoje preferované metódy vojny. Niektoré z týchto tradícií sú staršie ako Impérium, siahajú do obdobia pred Veľkou Križiackou Výpravou a krviprelieváním v celej galaxii Horovej herézy, občianskej

vojny, ktorá roztrhla Impérium na dve časti a obrátila Vesmírnych Mariňákov proti sebe. Mnohé z týchto praktík sú barbarské a krvilačné, hoci niektoré kapitoly sú vysoko estetické a prepracované. Všetky kapitulske kulty posilňujú lojalitu Vesmírneho Mariňáka k jeho kapitule, jeho pánovi a jeho bojovým bratom. Vesmírní Mariňáci v kapitule sú teda viazaní nielen vojenskými väzbami a hodnosťou, ale aj kódexom cti a vzájomného rešpektu, ktorý je odolný ako brnenie, ktoré chráni ich telá.

Po katastrofických udalostiach Horovej herézy sa považovalo za nebezpečné, aby každý jednotlivec ovládal moc celej légie vesmírnych Mariňákov, a preto boli rozdelené do menších kapitul, ktoré existujú dodnes. Obrovská úloha implementácie tejto zmeny pripadla primárovi Robouteovi Guillimanovi, ktorý písal Codex Astartes počas mnohých rokov. Tento zväzok uvádza nielen organizáciu bojovníkov a výstroj, ale aj základné bojové cvičenia, výcvikové režimy a taktickú doktrínu. Niektoré náboženské kapituly dodržiavajú jeho pokyny, iné používajú len určité prvky a niektoré ho úplne ignorujú a uprednostňujú lekcie, ktoré im zanechali ich vlastní Primaarchovia.



KRVAVÍ ANJELI

Ako potomkovia deviatej légie Vesmírnych Mariňákov, ktorú založil Cisár, kapitula Krvavých Anjelov sleduje svoju históriu až k zrodeniu Impéria. Pod vedením primára Sanguinia si Krvaví Anjeli vyslúžili česť a renomé v popredí Veľkej Krížovej Výpravy. Napriek všetkej ich sláve, ktorú si ťažko vydobyli na bojových poliach, je príbeh Krvavých anjelov príbehom tragédie a nepriazne osudu. Udalosti ďaleko v minulosti formujú kapitulu dodnes a ovplyvňujú každého bojovníka, ktorý bojuje pod vlajkou Krvavých Anjelov.

Aby sme pochopili povahu Krvavých Anjelov, musíme poznať ich históriu a domovský svet. Baalov systém bol kedysi nevýrazný, v mnohých ohľadoch podobný hviezdnejmu systému na starovekej Zemi. Keď Vek Svárov pohltil ľudstvo, pred príchodom Cisára a jeho Vesmírnych Mariňákov sa stará ľudská ríša rozbila a padla. Baal sa stal obeťou vojny a nepokojov. V pokrútených ruinách a naprieč neprirodzenými púšťami viedli nomádske kmene vojnu z ošarpaných vozidiel, oblečených do zaplátaných biooblekov. Po stáročia si ich utrpenie zvyšok galaxie nevšimal.

Ale potom sa vrtkavé oko osudu, obrátilo k Baalovi. Padajúca hviezda zostúpila z nebies a zrútila sa na Baal Secundus. Nebol to žiadny prírodný meteorit, ale ochranná kapsula rodiaceho sa Primaarchu, budúceho predchodcu kapituly Krvavých anjelov. Medzi mutantmi na Baale chodil štíhly, vysoký, pekný Sanguinius ako boh. Na Baale zjednotil rôznorodé kmene a pod jeho vedením sa planéta pripojila k Impériu. Stala sa domovským svetom Krvavých Anjelov. Až do dnešných dní obyvatelia Baalu naďalej poskytujú svojich bojovníkov pre kapitulu Krvavých Anjelov.

CHYBA

Premena na Vesmírneho Mariňáka je úžasný proces a v prípade Krvavých Anjelov by sa dala považovať za takmer zázračný. Dokonca aj fyzicky najpevnejší obyvatelia Baalu sa stávajú obeťami chrást a telesných porúch, defektov kostry a ochabnutia svalov. Do kapituly sú prijatí tí, ktorí majú srdce dostatočne čisté, aby vzdorovali nečistote svojich tiel a dokázali že sa môžu stať Krvavými Anjelmí. Prechádzajú genetickými modifikáciami, potrebnými na to, aby sa stali Vesmírnymi Mariňákmi, a sú povýšení zo základných stvorení na pekných bohov vojny, s čistými končatinami, silnými čelustami a v perfektnej fyzickej kondícii.

Krvaví Anjeli však majú aj nežiaduce vlastnosti. V boji ich zachváti šialenstvo krviprelievania, ktoré dáva priechod všetkému svojmu hnevu a hnevu

v barbarských prejavoch násilia, ktoré sú vhodnejšie pre divoké kmene ich domovského sveta, ako prevznešené vzory cisárovej vlastnej pokrvnej línie. Niektorí Krvaví anjeli majú predĺžené zuby, viacej členov inkvizície si všimlo nezdravé zameranie Kapituly na krvavé obrady a akty nadmerného krviprelievania v boji.

Niektorých Krvavých anjelov postihla ešte hlbšia kliatba, známa vo vnútorných kruhoch Kapituly ako Čierny Hnev. Títo Vesmírni Mariňáci sa stanú posadnutými túžbou po smrti a sú zostavení do špeciálnej sily nazývanej Oddiel Smrti. Natierajú svoje brnenie na čierne a označujú ho červenou farbou, čo symbolizuje smrteľné rany, ktoré Sanguinius utrpel vo svojej odsúdenej bitke s Warmaster Horusom v posledných dňoch Horovej herézy. V boji je Oddiel Smrti vyšinutý, rozpoltený medzi bojom proti súčasnému nepriateľovi a fantazmickým nepriateľom Kapituly z minulosti. Väčšina bratov z Oddielu Smrti zomiera rýchlo, ich smrť napokon preváži nad ich nadľudskou odolnosťou a ich neukojiteľnou túžbou uhasiť svoj hnev krvou. Tí, ktorí naďalej prežijú, sú až do ďalšej bitky v karanténe v pustých brigádach alebo citadelách, ich kvílenie zúrivosti a krvilačnosti je desivou pripomienkou pre ostatných Krvavých Anjelov, možného osudu, ktorý ich čaká.

ORGANIZÁCIA KAPITULY

Keď bola Horova heréza hotová, légia Krvavých anjelov bola ochotná prijať učenie Guillimana a vytvoriť Kapitulu, zorganizovaním rozpadnutých légii podľa vzoru Codex Astartes. Bojová sila Krvavých Anjelov teda pozostáva z približne tisícky bojovníkov rozdelených do desiatich rôt. 10. rota je skautská rota, kde sa trénujú aspiranti, ktorí podstupujú svoje zmeny a 1. rota je rota veteránov, plná bojovníkov, ktorí bojovali stovky rokov. Jedinou väčšou odchýlkou od tejto organizácie 'Kódexu' je Oddiel Smrti, vytvorený v storočiach nasledujúcich po Heréze, za účelom izolácie bojových bratov postihnutých Čiernym hnevom.

PRVÁ ROTA KRVAVÝCH ANJELOV

Dokonca aj medzi elitnými bojovníkmi Vesmírnych Mariňákov sú takí, ktorých skutky a schopnosti prevyšujú ich bojových bratov. Každá kapitula má prostriedky, pomocou ktorých sú títo jednotlivci v kapitulách založených na Codexe Astartes zhromaždení a zaradení do 1. roty.

Vesmírne Mariňáci z 1. roty sú veteránmi mnohých kampaní. Svoje životy budú tráviť niekoľko storočným bojom v náročných situáciách, vyzbrojení množstvom zbraní, proti širokému spektru nepriateľov. Všetci absolvujú výcvik boja z blízka a devastačný útok Vesmírnych Mariňákov, vyzbrojení ťažkými zbraňami. Budú jazdiť na bicykloch a Land Speederoch a veliť tankom a iným vozidlám. Mnohí budú slúžiť ako seržanti v jednotkách ich pôvodných rotách. Všetky tieto skúsenosti vyvrcholia vymenovaním do 1. roty, poctou za mnoho desaťročí oddanej služby a nezištného boja.

1. rota Vesmírnych Mariňákov si ponechala všetky svoje vyznamenania a vyznamenania z predchádzajúcich konfliktov, a tak mnohí sú ozdobení odznakmi strelcov, vyznamenaniami za kampaň a pečatami čistoty. Sú inšpiráciou pre svojich spolubratov, nesú štandard 1. roty a stelesňujú ideály stanovené Sanguiniusom. Pre Krvavých Anjelov má 1. rota dodatočnú dôležitosť ukázať, že je možné odolať nebezpečenstvám zákona kapituly. Veteráni sú živým dôkazom toho, že je možné vyhnúť sa zovretiu Čierneho Hnevu, povzniesť sa nad vlastné slabosti a stať sa vrcholom dokonalosti. 1. rota je teda znamením nádeje pre Krvavých Anjelov v čase, keď sú pokúšenia podľahnúť zákonom génového semena silné.

Veteráni 1. roty idú do vojny v päť alebo desaťčlenných čatách, v závislosti od charakteru misie, ktorú vykonávajú. Skúsenosti tímu veteránov udávajú, že je cenné viesť akciu zadného strážcu alebo viesť útok. Jednotky veteránov prerážajú nepriateľské línie, zakotvujú obranný bod alebo pôsobia ako mobilná záloha pripravená buď posilniť útok, alebo čeliť nepriateľskému prielomu.

1. rota je pozoruhodná ešte v jednom ohľade: taktické brnenie typu Dreadnought. Bežne známe ako brnenie Terminátor, je to dokonalá osobná ochrana a zbraň. Terminátorove obleky sú vzácne a vysoko

cenné, preto sú v ich používaní vyškolení iba veteráni 1. roty. Dokonca aj vtedy je zriedkavé, že kapitula má dostatok oblekov pre všetkých svojich veteránov. Jednotky terminátorov sú nasadzované len do najnáročnejších frontových línií, aby plnili tie najnebezpečnejšie a životne dôležité misie.

Vesmírny Mariňák, ktorý je vycvičený v používaní taktického brnenia Dreadnought, získava vyznamenanie Terminator Honors, symbolický kríž známy ako Crux Terminatus, ktorý môže byť zahrnutý do inej farby vesmírneho mariňáka. Crux Terminatus majú všetci Vesmírne Mariňáci vo veľkej úcte a veria, že každý má v sebe úlomok cisárovho brnenia. Obleky Terminátor, ktoré nosí 1. rota, sú preto uctievané nielen pre ich bojový potenciál, ale aj ako pozostatky spojené s hrdinami z minulosti Krvavých Anjelov.



Brnenie a zbrane Terminátorov

Taktické brnenie Dreadnought je najťažšie osobné brnenie v Impériu, možno v celej galaxii. Vnútorý rám je vyrobený zo silne vystužených zliatin. Servá a zväzky svalových vlákien umožňujú nositeľovi relatívne ľahko bojovať v objemnom brnení. Vrstva po vrstve adamantium, ceramit a ďalšie zlúčeniny sú postavené na tomto endoskeletálnom usporiadaní, čo pripomína ochranu, ktorá sa bežne vyskytuje na obrnených bojových tankoch. Len tie najničivejšie zbrane sú schopné prelomiť brnenie Terminátora, brnenie je navrhnuté tak, aby odolalo obrovským tlakom prostredia, čo umožňuje Vesmírnemu Mariňákovi bojovať vo vákuu, v hĺbinách oceánu alebo dokonca v srdci sopky.

Okrem ochrany Vesmírneho Mariňáka funguje brnenie Terminator ako veľmi stabilná a prispôsobiteľná zbraňová platforma. Existuje množstvo rôznych rozložení zbraní, ktoré sú podrobne opísané v Codex Astartes a aj iné, ktoré si osvojili jednotlivé kapitoly. Jednotky Terminátorov môžu byť preto poverené úlohou útoku na blízko, alebo aj na diaľku, v závislosti od nepriateľa a bojiska.

Najbežnejšou výbrojou Terminátorov je hromový bolter a silová päšť. Tá kombinuje účinnú protipechotnú palebnú silu s účinnými schopnosťami boja na blízko. Jednotky Terminátorov disponujú aj ťažkými zbraňami na dodatočnú palebnú silu, zvyčajne ťažkým plameňometom alebo rotačným guľometom. Nie je nezvyčajné, že seržanti Terminátorov nosia namiesto silovej päste mocný meč. Tieto mocné zbrane sa udeľujú len jednotlivcom, za výnimočné odvážne činy a tí, ktorí ich dostanú, ich používajú s veľkou hrdosťou.

Niektorí Terminátori sú označení, ako kontaktné útočné jednotky Terminátorov a zriekajú sa svojich zbraní na diaľku, aby získali ešte väčšiu zdatnosť v boji na blízko. Dve obľúbené kontaktné jednotky v útočných formáciách Terminátorov disponujú buď párom bleskových pazúrov, alebo hromovým kladivom a hromovým štítom. Kontaktné jednotky Terminátorov sa rýchlo približujú k nepriateľovi pod krycou paľbou svojich bojových bratov, čím ničia nepriateľský odpor a pripravujú cestu pre ďalšie jednotky na postup.



Okrem brnení a zbraní obsahujú obleky Terminátorov mnoho ďalších systémov. Okrem funkcií generovania energie a podpory života všetkých energetických brnení Vesmírnych Mariňákov, obleky Terminátor obsahujú pokročilú skenovaciu a komunikačnú sieť. To umožňuje Terminátorom zdieľať taktické údaje takmer okamžite. Toto skenovacie pole, známe ako sensorium, znamená, že Terminátori môžu konať s presnou koordináciou, identifikovať a neutralizovať hrozby oveľa efektívnejšie, než by bolo inak možné. Pokročilejšie systémy v niektorých oblekoch umožňujú Terminátorom vidieť si navzájom očami alebo zameriavačmi zbraní, čo dáva každému bojovníkovi bezkonkurenčnú výhodu na bojisku. Kapitán alebo seržant dokáže pomerne ľahko koordinovať niekoľko jednotiek Terminátorov, pričom každá z nich bude bojovať v zhode, aby vytvorila silu, ktorej súčet je ešte väčší ako jej značne deštruktívne časti.

Terminátori sú nasadzovaní do tých najdrsnejších a najviac testovaných bojových zón. Vďaka ich takmer nepreniknuteľnému pancierovanou sú neoceniteľné pri nalodňovacích akciách medzi loďami, prestrelkách v skrútených hĺbinách úľov, miest a samozrejme v boji na blízko na palube vesmírnych vrakov. Sú rozšírením pre plnenie úloh veteránov, štít v obrane funguje na držanie pozícií a čepeľ je neodolateľná v útoku.

Terminátori sú najúspešnejší v najzúrivejších bojoch. Terminátorské obleky obsahujú systémy, ktoré umožňujú teleportáciu jednotiek. Technológia teleportovania je notoricky nespoľahlivá a používa sa iba vtedy, keď je to absolútne nevyhnutná. Častejšie sa Terminátori prebojovávajú k svojmu cieľu pešo, alebo sa prepravujú obrnenými vozidlami alebo masívnymi palubnými torpédami. Aj keď je presun časovo náročnejší, je to spoľahlivejší spôsob, ako zabezpečiť, aby Terminátori dosiahli svoj cieľ, najmä v neprebádanom alebo blízkom teréne, aký sa nachádza na vesmírnych lodiach a v hustých mestských oblastiach.



HRDINOVIA 1. ROTY

Do bojov o Sin of Damnation bolo zapojených takmer sto Vesmírnych Mariňákov. Z nich bolo osemdesiat Terminátorov z 1. roty Krvavých Anjelov. Jednotky, ktorým velil kapitán Raphael, statočne bojovali, aby zadržali prebúdajúcich sa Genozlodejov a koordinovali svoje úsilie na zničenie nepriateľa.

Spomedzi mnohých hrdinov v hrdinských bojov, bolo kapitánom Raphaelom udelená mimoriadna pochvala tuctom jednotlivcov. V deň, keď bola každá udalosť hrdinská, títo bojovníci bojovali obzvlášť statočne a preukázali tie najväčšie kvality z Terminátorov Krvavých Anjelov. Všetci boli ocenení za svoje činy a niektorí z nich, pre úspech misie obetovali aj svoje životy



ČATA LORENZO

SERŽANT LORENZO

Seržant Lorenzo má viac ako šesťstopäťdesiat rokov, je veterán, ktorý zažil viac vojen, ako ktorýkoľvek iný Terminátor v 1. rote. Napriek jeho úspechom, Lorenza prenasleduje jeden deň neúspechu. Ako Vesmírny Mariňák v 3. rote bol Lorenzo jedným z 50 bojovníkov, ktorí unikli z katastrofálnej naloďovacej akcie, pred šesťsto rokmi. V jeho blízkosti boli zmasakrovaní jeho bojovní bratia a hoci bol zbavený všetkej zodpovednosti, naďalej spochybňuje svoju vlastnú odvahu a odhodlanie. Každý deň bol Lorenzo prenasledovaný týmito myšlienkami a každú noc sa počas šiestich storočí modlil o príležitosť na vykúpenie. Teraz musí túto šancu využiť.



BRAT VALENCIO

Čistenie hriechu zatratenia je prvou bojovou akciou brata Valencia od jeho začlenenia do 1. roty. Valencio, ktorý slúžil v Krvavých Anjeloch menej ako sto rokov, je podľa štandardov Terminátorov mladý, no svoje miesto medzi nimi si vydobyl svojimi priamymi a odvážnymi činmi v tucte vojen. Pre ostatných členov Lorenzovej čaty je stále neskúsený mladík, ktorý sa zúfalo snaží zapôsobiť na seržanta Lorenza, už od doby keď seržant Vallenciovi zachránil život, počas katastrofy Threxia na Cataclysm. Dokonca pretože, Valencio je z Krvavých Anjelov najdychtivejší, tak niektorí hovoria že jeho dychtivosť je niekedy až hlúpa. Ale jeho odvaha je nespochybniteľná.



ČATA LORENZO





BRAT GORIELL

Goriel bol vo svojom bývalom živote na ožiarenej planéte Baal vodcom zlomyseľného gangu bitkárov známeho len ako Vražedná Elita. Hoci jeho morálka bola sporná, psychokondičné procesy Adeptus Astartes spojili jeho prirodzenú dravosť s disciplínou skutočného Vesmírneho Mariňáka. Získal veľké pocty ako útočný mariňák, ktorý kedysi oddane slúžil v čestnej stráži kapitána Raphaela. Od nástupu do 1. roty pred dvadsiatimi rokmi sa stal vysoko ceneným členom Lorenzovej čaty.



ČATA LORENZO



BRAT ZAEL

Zael komunikoval s cisárom každý deň svojho života, odkedy bol dieťaťom na cestách mora prachu, na planéte Baal. Zriedka sa usmieva, ale v jeho prsiach horí oheň nádeje. Jeho vlastná premena z upratovacieho kríženca na jedného z Cisárových vyvoleních je dôkazom toho, že Krvaví Anjeli dokážu prekonať všetky prekážky. Zael, nesie v čate ťažký plameňomet, ktorý používa, aby priniesol očisťujúci plameň úbohým, ktorí sú proti Impériu. Chce sa uistiť, že ľudstvo, je predurčené vládnuť hviezdám. Jeho sebadôvera a neotrasiteľná odvaha, z neho robí uspokojivú a spoľahlivú súčasť v Lorenzovej čate.

ČATA LORENZO



BRAT DENIO

Brat Deino bojoval po boku seržanta Lorenza počas celého storočia. V priebehu rokov, bol mnohokrát ocenený, cenou strelca kapituly, pričom na strelnici a v boji dokázal dosiahnuť takmer nadprirodzenú presnosť. Rovnako ako jeho kolegovia Krvaví Anjeli, aj Deino sa pýši snahou o dokonalosť a povýšil strelecké schopnosti na úroveň umenia. Okrem odmeny odznaku strelca, si ako ďalšiu odmenu vyslúžil aj česť, niešť upravený storm bolter. Deino kombinuje rýchle reakcie s oceľovými nervami a jeho bojovní bratia sú veľmi hrdí a utešení z jeho pokojnej a efektívnej strelby.



ČATA LORENZO





ČATA GIDEON

SERŽANT GIDEON

Seržant Gideon je považovaný za niečo ako individualitu, ktorý ak je to potrebné, sa rád chváli doktrínou a tradíciou. Nie je to evidentnejšie ako jeho výber zbraní. Gideon bol kedysi členom Útočnej jednotky Terminátorov, ale keď bol povýšený na seržanta, nahradil svoje hromové kladivo a hromový štít obvyklým storm botlerom a mocným mečom. V ďalšej bitke jeho brnenie skolabovalo po zásahu nábojom z archaickej zbrane a Gideon vyhlásil, že jeho strojový duch bol urazený zmenou výzbroje. Odvtedy sa znova odmieta vzdať svojho milovaného hromového kladiva a hromového štítu.



BRAT NOCTIS

Brat Noctis, nositeľ titulu kastelán z Čiernej Veže, je pevný a spoľahlivý ako skala. Seržant Gideon sa v priebehu rokov spoľahol na Noctisovu čistú hlavu a neochvejnú trpezlivosť. Aj keď je Noctis vtípne kritizovaný za to, že je nudný, má malú predstavivosť a do bodky poslúcha všetky svoje rozkazy, niekedy sú to presne tie vlastnosti, ktoré veliteľ potrebuje najviac. Ak zhrdzavený rošt alebo zatuchnutý tunel potrebuje podľa Cisára strážiť, tak potom ho brat Noctis bude strážiť podľa svojich najlepších schopností, dokonca za neho obetuje život.



ČATA GIDEON



ČATA GIDEON

BRAT OMNIO

Medzi esteticky zmýšľajúcimi Krvavými Anjeli je Omnio niečo ako zvláštnosť, poháňa ho logika a intelektuálna zvedavosť. Je analytický, dokonca zdržanlivý, čo je vlastnosť, ktorá niekedy vzbudzuje podozrenie medzi jeho bojovými bratmi, no zároveň zabezpečuje, že v srdci boja má čistú hlavu a dá sa na neho spoľahnúť, pre životne dôležitú taktickú analýzu. Gideon raz žartoval, že Omnio bol služobník, ktorý bol omylom povýšený do 1. čaty. Nie je prekvapením, že Omnio nevidel, čo je na tom vtípné.



BRAT SCIPIO

Brat Scipio je rýchlo konajúci bojovník, ktorý myslí na nohách a prispôsobuje sa novým situáciám s ohromujúcou rýchlosťou. Bol označený, ako potenciálny seržant Terminátorov, ale brzdil ho jeho nedostatok komunikácie. Je rovnako pravdepodobné, že Scipio vyrazí z vlastnej iniciatívy, ako aj podá svoje poznatky ostatným členom tímu. Scipiova vynaliezavosť však vymanila tím z istej smrti už viac ako raz.



ČATA GIDEON

BRAT LEON

Brat Leon toho veľa nenahovorí, ale jeho ničivý rotačný kanon je dostatočne výrečný za oboch. Pre Leona je v bitke dôležitá len jedna vec: pomer zabíjania. Čím viac cieľov predstavuje nepriateľ, tým je Leon šťastnejší. Keď Leon nebojuje, starostlivo udržiava svoje zbrane a brnenie, robí drobné úpravy, pridáva svoje vlastné litanie a požehnania pre ich strojového ducha. Vyvolalo to určitú kontroverziu s Techmarínmi z Kapituly, ktorí opakovane žiadali, aby Gideon zakázal Leonovi vstup do zbrojnice, pokiaľ od nich, na to nemá rozkaz.



LEXICANIUM CALISTARIUS

Calistarius, jeden z bojových psykerov knižnice Krvavých Anjelov, je čestným členom 1. čaty na palube Sin of Damnation. Knihovníkova mocná myseľ a nadprirodzené schopnosti ho odlišujú od jeho bojových bratov a zdá sa, že ho aj izolujú. Calistarius čelil hrôzám Warpu a každodenne zápasí so zatratením a pokušením. Výsledkom je, že pre Calistariusu je ťažké pozeráť sa na svojich kolegov z Vesmírnych Mariňákov s akoukoľvek empatiou. V skutočnosti žije v úplne inej sfére existencie, ale jeho prekognitívne schopnosti a zničujúce psychické výbuchy sú pre kapitána Raphaela neoceniteľným prínosom.

BRAT CLAUDIO

Claudio, je bojovník v Terminátorskej útočnej jednotke Leodinus, je skúsený v boji na blízko. Jeho preferovanou výzbrojou je pár smrtiacich bleskových pazúrov. V priebehu storočí padli pod Claudiovými čepeľami tisíce nepriateľov a medzi svojimi bojovými bratmi je chválený za jeho neochvejnú oddanosť svojim bratom. Na palube Sin of Damnation Claudovi kolegovia z čaty boli zabíjati prekvapivým útokom Genozlodejov a teraz je naplnený chladnou zúrivosťou a krvilačne túžbou po pomste.



TIRANIDI

Ľudstvo nie je v galaxii samo. Galaxia je bohatá na mimozemské rasy, väčšina z nich je nepriateľská voči ľuďom, niektoré sú vyslovene oddané ničeniu iných druhov. Existencia v 41. tisícročí je neustálym bojom všetkých rás o prežitie a dominanciu medzi týmito silami. Najväčšia hrozba však nemusí prísť z vnútra galaxie, ale zvonku.

Rasa známa imperiálnymi silami ako Tyranidi má pôvod v inej galaxii. Po prekročení nesmierne rozsiahlych priepastí medzi galaktickej prázdnoty prišli s jediným cieľom: skonzumovať a zničiť. Tyranidi nie sú jediným typom stvorenia, ale bio-inžinierskou masou, ktorá existuje len na to, aby sa živila všetkou ostatnou živou hmotou. Ako sa vyvinuli, alebo či boli nejakým spôsobom vytvorené, nikto nevie povedať. Isté je len to, akú vážnu hrozbu predstavujú pre ľudskú rasu.

Stvorenia Tyranidov posúvajú biotechnológiu a symbiózu na úroveň, ktorá je nevidaná v našej vlastnej galaxii. Existencia každého z nich má jedinečný účel, od mikrobiologických spór a vírusov až po zbrane, obrovské vojnové beštie a dokonca živé vesmírne lode.

Všetko, čo Tyranidi používajú, pochádza z organickej surovej biomasy, potrebnej na vytvorenie nových Tyranidských príšer, ktorá pochádza priamo z druhov a planét, ktoré požierajú. Molekulové reťazce sú rozbité a nekombinované, zatiaľ čo esenciálne kyseliny, bielkoviny a ďalší organický materiál sú opätovné použité, pretože stále viac tvorov sa snaží skonzumovať všetko. Z dobrého dôvodu sú Tyranidi známi ako Veľký Požierači.

INVÁZIA TYRANID

Dokonca aj najvzdelanejší xeno-učenci a inkvizítori Impéria považujú Tyranidi za relatívne novú hrozbu. Ich existencia bola overená pred menej ako tromi storočiami a kedysi sa predpokladalo, že sa obmedzujú len na východný okraj odvrátenej strane galaxie. Sú úplne cudzie a hraničiace s nepochopiteľným. Cisárove sily, len málo rozumejú hrozbe Tyranid a mnoho storočí zúfalej vojny proti nim, ešte len príde.

Tyranidi sa zhromažďujú do obrovských rojov lodí známych ako Úľové flotily. Prvé z nich, zaútočili na Impérium. Bola to pevná masa Tyranidských plavidiel, ktoré zaútočili na Eastern Fringe a zastavili ich iba veľké

obete v Macragge, domovskom svete ultramarínskej kapituly. Druhá Úľová flotila bola kodifikovaná ako Kraken. Jeho roje sú rozptýlené a fungujú nezávisle od seba.

Každý roj pôsobí veľmi odlišne, v tom je možné vidieť jednu z najväčších predností Tyranidov. Prispôbujú sa a plodia nové generácie, alarmujúcim tempom, oveľa rýchlejšie, ako ktorékoľvek iné druhy ktoré sa s nimi nemôžu rovnať. S novými tvormi taktikami, a zbraňami sa stretnete v každej kampani, keď Tyranidi menia svoj prístup, čelia silám nepriateľa a využívajú ich slabé stránky.



MYSEĽ ÚĽU

Tyranidi sú schopné jedinečným spôsobom sa prispôbiť a koordinovať, vďaka jedinečnému psychickému potenciálu. Každý Tyranid je prepojený so všetkými ostatnými Tyranidmi svojho roja, čím sa vytvára celok, vedomie známe ako Myseľ Úľa. Myseľ Úľa nie je úľová entita, ktorá má vlastnú právo a nie je schopná malých, vedomých myšlienok ako človek. Je to aglomerácia Tyranidov a rasových imperatívov, psychické stelesnenie funkcie Tyranidov, ktoré všetko požierajú a ničia. Menšie Tyranidské stvorenia, spojené týmto spoločným psychickým spojením, sú bezprostredné afektívne, úplne podriadené potrebám mysle Úľa. Sú bez emócií, sú oblakom biomechanických zbraní, ktorých účelom nie je nič iné, ako zabíjať a konzumovať.

Niektoré väčšie tyranidské bytosti majú väčšiu autonómiu a vyššiu mozgovú funkciu. Tieto „synapsiové“ stvorenia fungujú ako uzlový ohniskový bod pre myseľ úľu. Prítomnosť stvorení v synapsii posilňuje spojenie úľovej mysle k roju, nielenže potláčajú prirodzený inštinkt okolitých stvorení, ale aj presmerujú ich psychický potenciál späť na myseľ úľu v obojsmernom procese. Tvory známe ako Hive Tyranids a Norn Queens, v menšej miere Tyranid Warriors a iné tvory, sú nevyhnutné na to, aby roje fungovali efektívne. Bez vplyvu úľovej mysle, riadeného rytmu synapsii, sa menšie Tyranidské organizmy vracajú ku geneticky inštinktívnemu správaniu kmeňa a sebazáchovy.

Genozlodeji (Genestealers)

Aj keď sú flotily úľov Tyranidov považované za nový fenomén, prítomnosť Tyranidov v galaxii je oveľa staršia, než vedomosť o nich. Semenný roj a infiltračné stvorenia si našli cestu do svetov Impéria už počas tisícov rokov. Cestovali už pred gigantickými živými vesmírnymi loďami a ich monštruóznymi nákladmi a dláždili cestu invázii. Jedným z takýchto „predvojových“ organizmov sú Genozlodeji. V úľových rojoch sú to rýchlo sa pohybujúce stvorenia, smrteľné prepadové jednotky, ale v širšej vojne majú oveľa zákernejšiu rolu a to inváziu Genozlodejov do galaxie na neznámy dlhý čas. Najprv sa verilo, že ide o samostatný druh pochádzajúci z mesiaca Ymgarl, a až od príchodu úľových flotíl bolo zistené ich naviazanie na druh Tyranidov.

Hrozba Genestalerov pochádza z ich hrozného reprodukčného cyklu. Neprodukujú mláďatá ako iné stvorenia, ale namiesto toho vkladajú svoj genetický

materiál do hostiteľskej obete pomocou trubicovitého jazyka nazývaného ovipositor. Ten je sám o sebe nečinný, ale spojí sa s hostiteľom, takže jeho potomkovia sa narodia ako strašné hybridné stvorenia. Počas infekcie a po nej, je vedomie hostiteľa potlačené lokalizovanou verziou mysle úľa, psychicky hypnotizovanou starostlivosťou o svoje nechutné deti.

Hybridy budú rýchlo rásť a infikovať iných hostiteľov, ktorí zase budú rodiť hybridy, ktoré budú stále výraznejšie ako hostelia. Hybrid Genozlodeja štvrtej generácie je na prvý pohľad takmer identický s hostiteľským druhom, aj keď podrobné preskúmanie odhalí fyzické deformácie odvodené od Genozlodeja, jeho rodiča. Tieto hybridy, ktoré sú schopné sa správať normálne v hostiteľskej spoločnosti, lákajú, unášajú alebo inak poskytujú viac hostiteľov pre rastúce potomstvo Genozlodejov.

Piata generácia Genozlodejov je „čistý kmeň“, plne fungujúci, nezmenený Genozlodej. Cyklus sa tak začína odznova. V priebehu rokov a desaťročí sa infekcia Genozlodejov rozširuje v spoločnosti, potomkovia potom naberajú na veľkosti a sile. Genozlodeji majú prepojenú telepatiu podobnú väčšej úľovej mysli. Keď infikovaný svet pritiahne roj Tyranského úľa vzdialeného aj niekoľko stoviek svetelných rokov, v mysli Genozlodejov sa spustí podprahová reakcia. Toto podnecuje Genozlodejov k šialenej aktivite, množenia a zabíjania, čo destabilizuje spoločnosť, v ktorej boli skrytí. V tom istom čase ich myseľ pôsobí ako prirodzene sa vyskytujúci psychický maják pre úľový roj, ktorý inštinktívne zamieri do oblastí, ktoré nakazili Genozlodeji.

Týmto spôsobom prirodzené inštinkty prežitia a psychické sily Genozlodejov slúžia na vydláždenie cesty, pre inváziu Tyranidov. Je nepravdepodobné, že by to úľová myseľ plánovala, prinajmenšom nie tak, ako to môže pochopiť ľudská bytosť, ale výsledkom je, že po príchode Úľovej flotily nebude planéta pripravená na obranu. Takmer nevyhnutne bude všetko na planéte pohltené, Genozlodeji sa znovu spoja s rojom úľa, spolu s organickou hmotou tých, ktorých infikovali. Ďalší svet zanikne a Tyranidi sa presunú k svojej ďalšej obeti.



HRDINOVIA IMPÉRIA



Brat Valencio



Seržant Lorenzo



Brat Goriel



Brat Zael



Brat Claudio



Brat Deino



Brat Omnio



Seržant Gideon



Brat Leon



Brat Noctis



Brat Scipio

Component Code: 60310699002