

SPACE HULK

d'alšie kampane



TEMNÍ ANJELI
NOSITEĽ BOLESTI



KAPITULA ULTRAMARINOV
POVINNOSŤ A ČESŤ



VESMÍRNI VLCI
NÁVRAT NA KLAUDIUS

Obsah

ÚVOD ULTRAMARÍNY.....	4	Terminátori Vlčej Gardy	24
Prvá rota	5	Prehľad Vlčej Gardy	25
Misia 1 - Závoj tieňov	6	ÚVOD TEMNÍ ANJELI	28
Misia 2 - Zabitie beštíí	8	Smrtonosné Krídlo	29
Misia 3 - Návrat z temnoty	10	Misia 1 - Prienik závojom temnoty	30
Terminátori Ultramarínov	12	Misia 2 - Moc poznania	32
Prehľad Ultramarínov	13	Misia 3 - Nositeľ smrti	34
ÚVOD VESMÍRNI VLCI.....	16	Terminátori Smrtonosného Krídla	36
Misia 1 - Hľadanie generátora	18	Modely Smrtonosného Krídla	38
Misia 2 - Otázka cti	20	Prehľad Smrtonosného Krídla	39
Misia 3 - Konečná	22	Vytváranie vlastných misií	42

SPACE HULK



ULTRAMARÍNÝ

SPACE HULK

POVINNOST
A ČESŤ



ÚVOD

Povinnosť a česť je kampaňou pre hru Space Hulk, v ktorej je predstavená 1. rota Ultramarinov, pravidlá na jej použitie v scenároch hry Space Hulk a tiež pravidlá pre raketomet Cyklón, ťažkú podpornú zbraň. Misie obsiahnuté v kampani Povinnosť a česť je možné hrať buď ako samostatné scenáre, alebo ich spojiť ako kampaň.

V prípade kampaňovej hry si po dohraní každej misie poznamenáte jej výsledok a podľa toho upravíte niektoré aspekty nasledujúcej misie. Týmto spôsobom vytvoríte jednotlivé misie celkový príbeh. Pokiaľ hráte Povinnosť a česť ako kampaň, potom musí hráč za Ultramarínov zvíťaziť v záverečnej misii, aby sa stal víťazom kampane.

Pokiaľ ale vyhrá aj niektorú z prvých dvoch misií, tak si môže značne zvýšiť šance na víťazstvo v záverečnej misii.



OBRÁNCI ULTRAMARU

Ultramarína je najznámejšou a najrešpektovanejšou kapitulou Vesmírnych mariňákov. Jej meno je synonymom disciplíny a cti. Patrí medzi najoddanejších obrancov ľudstva a o jej víťazstvách sa rozpráva od ríše Ultramaru až k posvätným sieňam samotnej Terry. Sú macraggskými bojovníkmi, šampiónmi ľudstva, Cisárovými Anjelmi Smrti – vo viere a odvahe nemajú seberovných.

Primarch Ultramarínov, Roboute Guilliman, spísal Codex Astartes – posvätný zväzok Vesmírnych mariňákov. O tisíce rokov skôr Ultramarína ctíla svojho Primarchu a pevne sa držala nariadení, obmedzení a doktrín, obsiahnutých v Codexe Astartes, rovnako ako sa kňaz drží svojich posvätných textov. Kapitula Ultramarínov bola už odvtedy živým príkladom jeho učenia a snažila sa žiť presne podľa štandardov vytýčených Guillimanom. Vojenská disciplína, nesebecká česť a jedinečné taktické znalosti, ktoré sú typickým znakom Ultramarínov, musia byť priamo pripisované ich uctievanému Primarchovi a jeho učeniu.

Od začiatku Impéria až do temných dní 41. tisícročia kapitula Ultramarínov slúžila Cisárovi s vernosťou a ušľachtilosťou, akej sa nič nevyrovná. Kdekoľvek nepriatelia ľudstva ohrozujú Impérium, tam kapitula Ultramarínov je pripravená sa im postaviť.



PRVÁ ROTA

Zo všetkých bojových formácií, ktoré tvoria kapitolu Vesmírnych mariňákov, je nepochybne práve 1. rota tou najsilnejšou a najobávanejšou. Aby sa mohol Vesmírny mariňák dostať do prestížnej 1. roty, musí najprv získať slávu na nespočetných bojiskách a vyslúžiť si úctu svojich bratov v zbrani hrdinskými skutkami. Väčšina takých veteránov slúžila ako seržanti na inom mieste v rámci kapituly – niekedy aj po niekoľko storočí – než boli prijatí do 1. roty, ale niekoľko naozaj významných bolo takto vyznamenaných po vykonaní činu, takmer šialeného hrdinstva. Títo Vesmírne mariňáci sú legendou sami o sebe, bojovníci, ktorí sa stali súčasťou dejín svojej kapituly, a každý brat v zbrani sa túži dostať do radov tejto najelitnejšej roty svojej kapituly.

Všetky kapituly Vesmírnych mariňákov si udržujú určitý počet posvätných taktických zbrojí Dreadnought, skôr známych ako terminátorská zbroj. Terminátorská zbroj predstavuje vrchol v osobnom brnení dostupnom Vesmírnemu Mariňákovi, odolnému voči všetkým menším palným zbraňam a schopnému vydržať aj zásah protitankovou strelou alebo obrovský nápor počas teleportácie. Terminátorská zbroj je ale na druhej strane nesmierne vzácna. Vek niektorých z nich sa datuje až do doby Veľkého križového ťaženia a každá je cenenou relikviou. Je nesmiernou poctou môcť nieť takú zbroj do boja a táto česť je dopriatá iba členom elitnej 1. roty svojej kapituly. Výsadky na vesmírnych vrakoch

zamorených Tyranidmi, útoky spojené s teleportáciou, útoky na Titanov a bojové akcie predvoja armády na mŕtvych svetoch – práve také misie vykonávajú terminátori Vesmírnych mariňákov.

Ako náhle je Vesmírny mariňák prijatý do radov 1. roty, očakáva sa od neho, že si povedie oveľa lepšie ako obyčajný Vesmírny mariňák. 1. rota tvorí chrbticu akejkoľvek bojovej akcie svojej kapituly a tiež slúži ako príklad pre zvyšok kapituly. Práve preto 1. rota len zriedka ustupuje z bitky alebo poľavuje v útoku, pretože ak by ju niekto takto videl, tak by to malo katastrofálne následky. Najlepším príkladom takého hrdinstva bola 1. tyranidia vojna, kedy 1. rota Ultramarínov bránila polárne pevnosti planéty Macragge proti hordám Tyranidov. Napriek obrovskej presile a všetkým nepriaznivým okolnostiam bojovala 1. rota ďalej – terminátori, postavení chrbtom k sebe, vydržali vzdorovať vlnám útokov cudzích nepriateľov oveľa dlhšie, než kto považoval za možné. Táto hrdinská akcia získala Ultramaríne čas na vykonanie protiútoku, hoci to stálo život všetkých Vesmírnych mariňákov 1. roty. Motivovaný obeťou svojich bratov v zbrani, zaútočil zvyšok kapituly na pevnosť, opäť ju dobyl a nakoniec vyhnal Tyranidy z Macragge. Bez obete 1. roty by Macragge aj Ultramarína v ten deň zahynuli. Mená oných padlých bratov sú každoročne spomínané počas Slávnosti dní. Ako sa 41. tisícročia chýli k záveru, Ultramarína znovu doplnila svoju 1. rotu na plný stav a jej rady zaplnili veteráni 1. z tyranidej vojny.

LOVEC Z PRÁZDNOTY

Medzi všetkými kapitulami Vesmírnych mariňákov je povest' Ultramarínov bezkonkurenčná. Sú najväčšou a najmocnejšou kapitulou Vesmírnych mariňákov a známi po celej galaxii svojim striktným dodržiavaním Codexu Astartes. Tento Codex spísal ich Primarch, Roboute Guilliman, pred viac ako desiatimi tisícami rokov.

Táto kapitula počas 1. tyranidiaj vojny, kedy bola jej 1. rota zlikvidovaná do posledného muža na polárnych čiapočkách planéty Macragge ťažko utrpela. Trvalo im viac ako jedno storočie, kým sa spamätali zo svojich ťažkých strát a Ultramarína od tej doby hľadala príležitosť pomstiť sa hrozbe Tyranidov. Takáto príležitosť sa im naskytla počas veľkého forianskeho križového ťaženia. Obrovský, pomaly plávajúci vesmírny vrak, s kódovým označením Lovce z prázdnoty, sa vynoril z warpového priestoru blízko Macragge, domovského sveta Ultramarínov. Keďže väčšina flotily Ultramarínov práve bojovala s nepriateľmi Cisára inde v galaxii a zvyšok ich flotily hliadkoval na okraji systému, mohla byť na zastavenie tejto odpornej hrozby vyčlenená iba jediná loď. Loď Cisárova vôľa bola okamžite nasadená do akcie. Niesla na palube niekoľko čiat elitných terminátorov, ktorí sa mali vysporiadať s touto náhlou hrozbou. Keď

Ultramaríni dosiahli vesmírny vrak, pustili sa s vervou do svojej úlohy. Potýčky zúrili hlboko vo vnútri temných chodieb, ale cudzinci sa ukázali ako extrémne zaťatí, ako keby tu niečo strážili. Keďže žiadne skenovanie auspexu nedokázalo preniknúť do najtíenejších oblastí v hĺbinách tejto starodávnej lode, museli byť nasadení tí najskúsenejší

veteráni kapituly, aby sa dostali do spodných poschodí vraku a odhalili jeho tajomstvo. Dve čaty boli vyčlenené na túto úlohu a pripravili sa naň s obvyklou efektivitou. Keď sa chystali znovu postaviť svojmu nenávidenému nepriateľovi, tak zaspievali pred bojom modlitbu.



ZÁVOJ TIEŇOV

Ako bitka zúrila, sondy Cisárovej vôle pokračovali v skenovaní ohromného vesmírneho vraku. Cudzinecká loď sa však odmietala vzdať svojich tajomstiev. Vesmírni mariňáci nielenže neboli schopní určiť počet Genozlodejov na palube vraku, ale ani nedokázali presne určiť, odkiaľ sa tie hrozné príšery vynárajú. Blízko jadra reaktora sa nachádzala veľká oblasť, ktorá ale bola pre senzory auspexu lode Vesmírnych Mariňákov úplne nepreniknuteľná.

Veliteľ Troilus študoval zdeformovaný obraz v hologuli v strategickej miestnosti Cisárovej vôle a vedel, že nastal čas preniknúť závojom temnoty, ktorý im bránil vo vytvorení spoľahlivého plánu. Jeho techmariňáci dospeli k záveru, že za interferencie auspexu môže silné iónové tienenie. Troilus teda vymyslel plán, ako ho vypnúť, a tak odhaliť tajomstvo vraku. Jedna z mála ozvien, ktorá sa vrátila ku skenerom, bola vyhodnotená ako počítačový terminál – zdanlivo funkčný, ktorý by zrejme mohol poskytnúť prístup k ovládaniu tohto tienenia. Troilus vedel, že to bude riskantné, ale bolo to potrebné. Čaty Gorias a Adrianus boli vyčlenené na boj s cudzincami a dosiahnutie terminálu počítača, než sa stiahnu do miesta, odkiaľ ich bude môcť Cisárova vôľa bezpečne vyzdvihnúť.

Zloženie síl a rozmiestnenie

Vesmírni Mariňáci: Hráč za Vesmírnych mariňákov má k dispozícii 2 čaty.

1 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného raketometom Cyklón, storm bolterom a energetickou pästou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou pästou.
- 2 Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou pästou.

2 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou pästou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou pästou.
- 2 Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou pästou.

1 čata sa nasadzuje na štartových políčkach v jednom výsadkovom torpéde, 2 čata sa nasadzuje na štartových políčkach v druhom výsadkovom torpéde. Jedno výsadkové torpédo, zvolené hráčom Vesmírnych mariňákov, dorazí na začiatku prvého kola. Druhé výsadkové torpédo dorazí na začiatku druhého kola.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína túto misiu s 1 značkou posíl na každom žetóne prerazenia, ako je označené na mape (umiestni ich vo fáze prípravy). Potom získava každé kolo 1 značku posíl. Posily môžu vstúpiť do hry na ktoromkoľvek žetóne prerazenia (pozri na ďalšej strane).

Špeciálne pravidla:

Výsadkové torpéda: Keď výsadkové torpédo dorazí, musí si hráč za Vesmírnych Mariňákov hodiť kockou a musí umiestniť výsadkové torpédo tak, že je toto pripojené k mape v mieste, ktoré zodpovedá výsledku hodu kockou. Pokiaľ padne 6, tak si hráč za Vesmírnych Mariňákov môže zvoliť ľubovoľné z 5 označených miest na mape. Oblasť a políčka, ktoré je možné na účely výsadku použiť, sú na mape označené svetlo zelenou farbou. Výsadkové torpédo dorazí na začiatku kola hráča za Vesmírnych Mariňákov, ešte pred Veliteľskou fázou Vesmírnych Mariňákov. Umiestnite prednú časť výsadkového torpéda tak, že sa dotýka vonkajšej hrany svetlozelene označenej časti mapy, zodpovedajúcej hodu kockou, a použite rampu výsadkového torpéda, aby ste presne označili, ku ktorému z označených políčok (v danej časti) je torpédo pripojené (viď obrázok mapy, horná časť). Obe výsadkové torpéda nemôžu byť umiestnené tak, že by sa prekrývali. Pokiaľ nie je možné umiestniť z tohto dôvodu druhé torpédo, hádžte znovu kockou, kým vám nepadne oblasť, kam je možné regulárne umiestniť druhé torpédo. Ako náhle je výsadkové torpédo pripojené k lodi, tak sa torpédo aj jeho rampa chovajú vo všetkých smeroch ako jediný mapový dielik (6 políčok dlhý), ktorý je neoddeliteľnou súčasťou vesmírneho vraku.



Žetóny prerazenia: Na konci 4. a 8. kola hráča za Genozlodejov musí hráč za Genozlodejov umiestniť na mapu ďalší žetón prerazenia. Každý žetón prerazenia musí byť umiestnený na iné prázdne políčko a nemôže byť umiestnený do vzdialenosti 6 políčok od iného žetónu prerazenia. Každý žetón prerazenia predstavuje vstupnú oblasť pre Genozlodejov. Keď značka alebo Genozlodej vstupuje do hry cez žetón prerazenia, minú za vstup na žetón prerazenia 3 akčné body. Odvtedy sú súčasťou hry a pohybujú sa aj bojujú ako normálne. Až 1 značka a až 1 odhalený Genozlodej môžu číhať na každom vstupnom bode žetónu prerazenia a sú nútení číhať počas kola, pokiaľ sa 6 či menej políčok od nich, na začiatku fázy Genozlodejov, nachádza Vesmírny mariňák.

Prístup k počítaču: Aby sa Vesmírny mariňák dostal k počítaču, musí stáť na políčku terminálu počítača, byť natočený smerom k susednej stene a minúť 4 akčné body.

Priečka: Pre reprezentáciu priečky (označenej na mape červeným X) použite dvere. Vesmírny Mariňák môže otvoriť priečku minútím 1 akčného bodu. Priečka nemôže byť otvorená ani zatvorená Genozlodejom, ani zničená strelbou či útokom zblízka. Ako náhle je priečka raz otvorená, potom môže Vesmírny Mariňák opustiť hernú oblasť východom cez (túto) priečku.

Víťazstvo: Hráč za Vesmírnych Mariňákov zvíťazí, ak sa dostane k počítaču a opustí s 2 alebo viac mariňákmi mapu - východom cez priečku. Hráč za Genozlodejov zvíťazí, pokiaľ zabije všetkých Vesmírnych Mariňákov skôr, než sa im podarí splniť ich úlohu. Pokiaľ hráte túto misiu ako súčasť kampane, poznamenajte si, či sa hráč za Vesmírnych Mariňákov dostal k počítaču a či hráč za Vesmírnych Mariňákov opustil s 2 alebo viacerými Vesmírnymi Mariňákmi mapu východom cez priečku. Obe tieto fakty budú mať význam v misii č. 3.

ZABITIE BEŠTÍÍ

Hrdinské jednanie čiat Gorias a Adrianus sa vyplatilo, pretože sa im podarilo vypnúť iónové tienenie a umožniť tak lúčom auspexu Cisárovej vôle preniknúť temnotou. Ako hologuľa vykresľovala čím ďalej podrobnejší obraz vnútorných poschodí vraku, uvedomil si veliteľ Troilus mieru jeho zamorenia. Celé vnútorné jadro Lovca z prázdnoty sa hemžilo Genozlodejmi, najskôr v oveľa vyššom počte ako čokoľvek, s čím sa kapitula doteraz stretla. Niekoľko čiat terminátorov pod jeho velením nemalo najmenšiu šancu proti takejto obrovskej cudzej horde. Cisárova vôľa ani neniesla dostatočnú výzbroj, ktorá by dokázala priamo zničiť tento vrak.

Napriek tomu toto zdeformované plavidlo pokračovalo vo svojom nevyhnutnom kurze smerom k Ultramaru, ale Troilus sa nedal odradiť. Mal už teraz

k dispozícii všetky potrebné informácie na vytvorenie solídneho plánu. Prístupová šachta, ktorá sa nachádzala neďaleko dosahu teleportu, viedla k hlavnému reaktoru jednej z väčších lodí, ktoré tvorili pravý bok vraku. Bolo pravdepodobné, že ak by sa tam niekto čate terminátorov podarilo dostať a zhodiť do nej dostatočné množstvo výbušnín, tak by mohli odštartovať reťazovú reakciu, ktorá by spoľahlivo roztrhala vrak na kusy.

Táto česť opäť pripadla čatám Gorias a Adrianus, ktoré sa exemplárne osvedčili vo svojej predchádzajúcej misii, pričom všetky ostatné čaty terminátorov vykonajú diverzný útok. Ako si obe čaty razili cestu smerom k prístupovej šachte, tak iba jediný neznámy faktor nedal ich veliteľovi spať – išlo o jeden veľký odraz na auspexe, príliš veľký na to, aby išlo o normálneho Genozlodeja, ktorý sledoval cestu terminátorov. Veliteľ preto varoval oboch seržantov, aby sa pripravili na najhoršie.

Zloženie síl a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč za Vesmírnych Mariňákov má k dispozícii 2 čaty.

1 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného raketometom Cyklón, storm bolterom a energetickou pästou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou pästou.
- 2 Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou pästou.

1 čata sa nasadzuje na štartových políčkach v jednej z chodieb označených na mape.

2 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou pästou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou pästou.
- 2 Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou pästou.

2 čata sa nasadzuje na štartovacích políčkach v druhej z chodieb označených na mape.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína túto misiu s 1 značkou na každom z 8 označených štartovných bodov na mape (umiestni ich vo fáze prípravy). Potom získava každé kolo 1 značku posíl. Posily môžu vstúpiť do hry na ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidla:

Lovec: Na konci každého kola, počnúc 5. kolom, musí hráč za Genozlodejov hodiť kockou a pripočítať k výsledku hodu číslo (aktuálneho) kola. Ak je výsledok väčší ako 10, hodte ďalšou kockou pre umiestnenie Broodlorda (ak nie je v hre) na zodpovedajúce vstupné políčko.

Oheň v diere: Vesmírny mariňák, ktorý začína kolo za Genozlodeja vedľa prístupovej šachty a je k nej otočený čelom, do nej automaticky (úspešne) vhodí výbušniny, pokiaľ na tom mieste dokáže prežiť do konca (daného) kola Genozlodejov.

Víťazstvo: Hráč za Vesmírnych Mariňákov zvíťazí, pokiaľ (úspešne) vhodí do prístupovej šachty výbušniny. Hráč za Genozlodejov zvíťazí, pokiaľ zabije všetkých Vesmírnych Mariňákov predtým, než sa im podarí splniť ich úlohu.



III NÁVRAT Z TEMNOTY

Veliteľ Troilus stál pevne rozkročený medzi cvrkotom v strategickej miestnosti Cisárovej vôle a jeho skúsený pohľad skúmal prúd taktických údajov, zatiaľ čo jeho oči jazdili po miestnosti. Vesmírny vrak vykazoval všetky príznaky nadchádzajúceho plazmového preťaženia, takého, ktoré spoľahlivo zničí všetko na jeho palube. Ale dve čaty Ultramarínov si stále ešte razili cestu spleťtými chodbami, z čoho nevyhnutne vyplývalo, že sa nikdy nestihnú dostať včas k miestu vyzdvihnutia. Troilus mohol iba vydať svojim veteránom príkaz, aby sa pokúsili nájsť rýchlovýťah, ktorý by ich dostatočne rýchlo dostal k inému bodu vyzdvihnutia.

Vesmírny vrak sa otriasal, ako ho séria výbuchov začala trhať zvnútra. Čas dochádzal, ale dve čaty terminátorov boli rozhodnuté dostať sa k bodu

vyzdvihnutia v poriadku, a vedeli, že strata ich genetického štepu, nehľadiac na stratu ich starodávnej terminátorskej zbroje, by sa javili ako čierna škvrna na cti ich kapituly. Seržant Gorias rozstrieľal jedného Genozlodeja, ktorý sa vynoril z temnoty pred nimi. Čata Adrianus bola neďaleko a žiara ich ťažkého plameňometu a štekot ich storm bolterov sa pripojili ku kakofónii streľby jeho vlastnej čaty. Už sa chystal niečo povedať hlasovým kanálom bratovi - seržantovi, keď tu sa náhle ozval škripavý zvuk namáhaného kovu, nasledovaný vytím vzduchu unikajúceho von z lode. Otvor v trupe lode sa otvoril priamo za nimi. Zatiaľ bol malý, ale seržant už zažil dosť bojových akcií, aby poznal, že takto to nevydrží dlho.

So zaťatými zubami Gorias zrýchlil svoj postup. Bol čas zmerať nezdolnú silu Ultramarínov voči neľudskej sile cudzieho nepriateľa.

Zloženie síl a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč za Vesmírnych Mariňákov má k dispozícii 2 čaty.

1 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného raketometom Cyklón, storm bolterom a energetickou päšťou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou päšťou.
- 2 Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päšťou.

1 čata sa nasadzuje na štartových políčkach v miestnosti z prerazeným trupom označených na mape.

2 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päšťou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou päšťou.
- 2 Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päšťou.

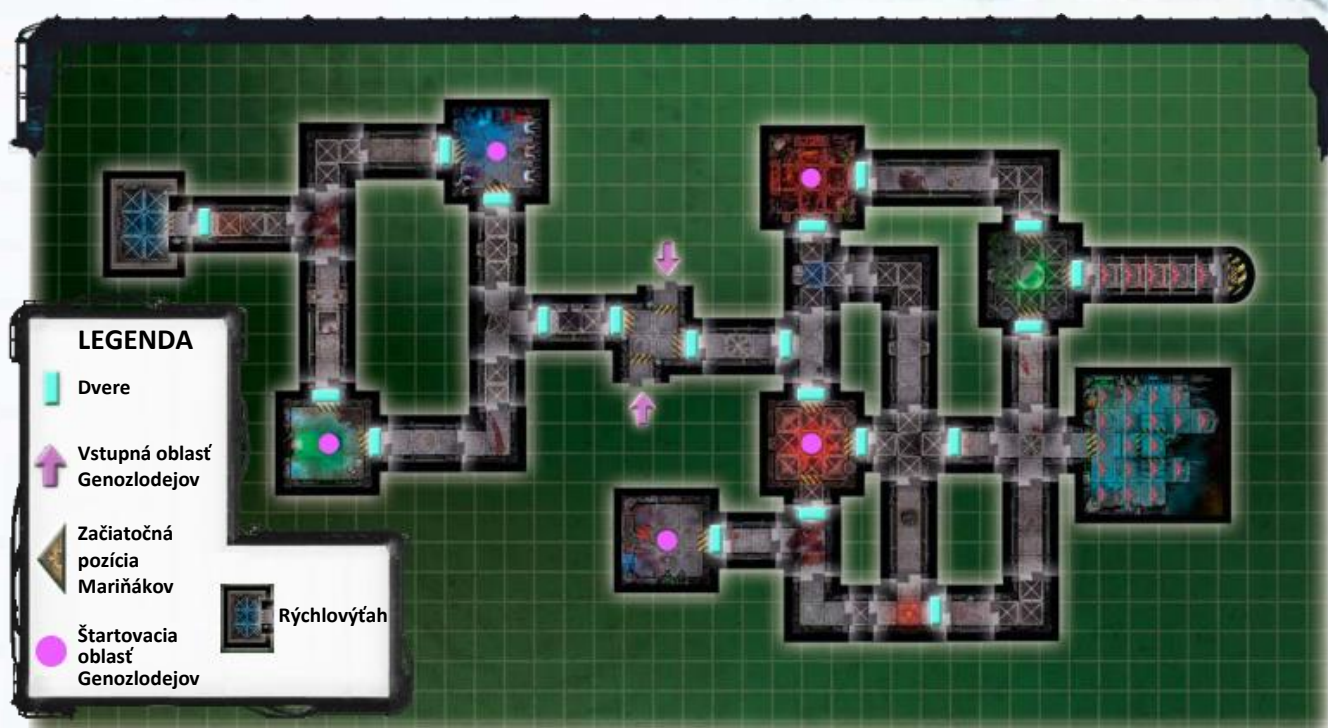
2 čata sa nasadzuje na štartových políčkach v chodbe označených na mape.

Pokiaľ hráte túto misiu ako **súčasť kampane** a hráčovi za Vesmírnych Mariňákov sa v misii č. 1 nepodarilo odísť s 2 alebo viacerými Vesmírnymi Mariňákmi z mapy východom cez priečky, potom si hráč za Vesmírnych Mariňákov vyberie na začiatku misie jednu svoju čatu a z vybranej čaty odoberie jedného Vesmír Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a energetickou päšťou.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína túto misiu s 5 značkami posíl, s jedným v každej označenej miestnosti na mape (umiestni ich vo fáze prípravy). Hráč za Genozlodejov získava každé kolo 1 značku posíl, ktoré môžu vstúpiť do hry v ľubovoľnej vstupnej oblasti. Pokiaľ hráte túto misiu ako súčasť kampane a hráč Vesmírnych mariňákov prehrál misiu č. 2, potom hráč za Genozlodejov začína túto misiu s jednou značkou v každej vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidla:

Prerazený trup: Postupná skaza vesmírneho vraku je simulovaná postupným odoberaním mapových dielikov, počnúc miestnosťou s prerazeným trupom a každé kolo sa odoberú susedné dieliky až do posledného zostávajúceho.



Na konci 6. kola hráča za Genozlodejov odoberie hráč za Genozlodejov dielik miestnosti s prerazeným trupom. Na konci ďalšieho kola hráča za Genozlodejov odoberie hráč za Genozlodejov všetky dieliky susediace s miestnosťou s prerazeným trupom. Na konci nasledujúceho kola odoberie hráč za Genozlodejov všetky dieliky susediace s dielikom, ktoré odoberal v predchádzajúcom kole, atď. Napr. na konci 6. kola odoberie hráč za Genozlodejov miestnosť s prerazeným trupom. Na konci 7. kola odoberie križovatku. Na konci 8. kola odoberie všetky 3 diely chodieb, ktoré boli pripojené ku križovatkám. Ľubovoľné modely, dvere alebo značky nachádzajúce sa na odoberanom dieliku, sú zničené.

Pokiaľ hráte túto misiu ako **súčasť kampane** a hráč za Vesmírnych Mariňákov sa v misii č. 1 nepodarilo dostať k počítaču, potom hráč za Genozlodejov začne s odoberaním dielikov na konci 5. kola miesto na konci 6. kola.

Šíriace sa vákuum: Všetky políčka miestnosti s prerazeným trupom a na každom dieliku, ktorý susedil s dielkom, ktorý sa odoberal, sa považuje, že je v ňom vákuum. Ďalej všetky políčka, ktoré je možné prepojiť s dielikom ktorý je vo vákuu, cez spojnicu políčok, ktorá neprechádza zatvorenými dverami, sa tiež považujú, že sú vo vákuu. Vákuum nemá žiadny vplyv na Vesmírnych mariňákov, ale Genozlodeji, ktorí sa nachádzajú na políčku, kde je vákuum, si hádže pri vyhodnocovaní útoku zblízka jednou kockou menej. Tento postih sa pripočíta k ľubovoľným ďalším postihom, ktoré sa môžu vzťahovať.

Rýchlovýťah: Ľubovoľný Vesmírny Mariňák môže minúť 1 akčný bod, pokiaľ stojí v miestnosti rýchlovýťahu a pokiaľ s ním v tejto miestnosti nie sú žiadni Genozlodeji, a aktivovať tak rýchlovýťah.

Víťazstvo: Hráč za Vesmírnych Mariňákov vyhrá, ak aktivuje rýchlovýťah, pričom sa v ňom (vo výťahu) nachádzajú aspoň 2 Vesmírni Mariňáci. Hráč za Vesmírnych Mariňákov tiež vyhrá, pokiaľ nie sú v hre žiadni Genozlodeji, keď je z hry odobraný dielik obsahujúci obe vstupné oblasti Genozlodejov. Hráč za Genozlodejov vyhrá, ak zabije všetkých Vesmírnych Mariňákov predtým, ako splní svoju úlohu.



TERMINÁTORI ULTRAMARÍNOV V HRE SPACE HULK

Táto časť popisuje ďalšie pravidlá potrebné na začlenenie terminátorov Ultramarínov do vašich hier Space Hulk, vrátane podrobností pre použitie raketometu Cyklón.

POUŽITIE TERMINÁTOROV ULTRAMARÍNOV V HRE SPACE HULK

Určite ste si všimli, že podstavce (modelov) v krabičke čaty taktických terminátorov (Tactical Terminators) aj čaty terminátorov pre boj zblízka (Assault Terminators) sú o niečo väčšie ako štvorcové políčka používané na mapových dielcoch Space Hulk. Vôbec ničomu nevadí, pokiaľ tieto podstavce mierne prekývajú štvorcové políčka, alebo dokonca pokiaľ sa prekývajú navzájom, ak je obom hráčom jasné, na ktorom políčku sa ten ktorý Vesmírny Mariňák nachádza a ako je natočený. Ak používate modely terminátorov Ultramarínov výhradne na hranie scenárov Space Hulk, zvážte použitie alternatívnych podstavcov pri týchto modeloch.



ZBRANE TERMINÁTOROV

Raketomet Cyklón

Raketomet Cyklón je prispôsobený na nasadenie na terminátorskú zbraň a poskytuje ťažkú ďalekonosnú palebnú podporu. Pretože je schopný strieľať raketami s trieštivými (protipechotnými) aj pribojnými (proti pancierovými) hlavicami, možno ho použiť proti všetkým druhom nepriateľov.

Vesmírneho mariňáka stojí výstrel z raketometu Cyklón 1 akčný bod. Nie je ho možné kombinovať so žiadnou inou akciou. Pri streľbe z raketometu Cyklón neexistuje žiadny maximálny dostrel.

Munícia do raketometu Cyklón

Raketomet Cyklón môže strieľať 2 rôznymi typmi rakiet, raketami s proti pancierovými (krak) alebo trieštivými (frag) hlavicami. Vesmírny Mariňák s raketometom Cyklón si môže pred každým výstrelom vybrať, aký typ rakiet použije, ale raketomet má zásobu iba 6 rakiet (na misiu). Ako náhle bolo z raketometu Cyklón šesťkrát vystrelené, už z neho nemožno ďalej strieľať. Pokiaľ nie je niektorý z vašich mariňákov vybavený ťažkým plameňometom, odporúčame vám používať 6 žetónov plameňometu, obsiahnutých v hre Space Hulk, ako počítadlo výstrelov z raketometu Cyklón.

Rakety s proti - pancierovou hlavicou

Ak strieľate raketou s proti - pancierovou hlavicou, potom môže raketomet Cyklón zacieliť na ľubovoľného viditeľného Genozlodeja alebo dvere. Hodte 2 kockami, aby ste zistili výsledný efekt útoku. Pokiaľ na niektorej kocke padne 3 alebo vyššia hodnota, potom je cieľ útoku zničený.

Rakety s trieštivou hlavicou

Ak strieľate raketou s trieštivou hlavicou, potom môže raketomet Cyklón zacieliť na akéhokoľvek viditeľného Genozlodeja, dvere alebo prázdne políčko, dokonca aj keď je Genozlodej, dvere alebo prázdne políčko na mapovom dielik, kde sa nachádza aj Vesmírny Mariňák. Raketa s trieštivou hlavicou zasiahne celý mapový dielik, či už ide o úzku dlhú chodbu, krátky dielik, alebo veľkú miestnosť. Keď raketa s trieštivou hlavicou zasiahne políčko, dvere alebo model, hodte 2 kockami za každý model, značku alebo dvere na danom dielik (ak sú tam nejaké). Tento model/značka/dvere je zničený, pokiaľ na ktorejkoľvek kocke padne 5 či vyššia hodnota. Na daný mapový dielik môžete vystreliť viackrát.

Rakety s trieštivou hlavicou a dvere

Hoci je možné dvere zničiť streľbou z raketometu Cyklón, napriek tomu tieto poskytujú určitú mieru ochrany. Rakety s trieštivou hlavicou nemôžu strieľať cez zatvorené dvere. Pokiaľ boli na mapovom dielik, ktorý dostane zásah raketou s trieštivou hlavicou, nejaké zatvorené dvere, potom políčka nachádzajúce sa za týmito dverami sú týmto výstrelom nedotknuté, dokonca aj keby boli ony dvere týmto výstrelom zničené.

PREHĽAD ULTRAMARÍNŮV

Táto kapitola predstavuje užitočný prehľad, pokiaľ pri hre Space Hulk používate modely 1. roty Ultramarínov.

ĎALŠIE AKCIE VESMÍRNYCH MARIŇÁKOV - ULTRAMARÍNŮV

Strelba z raketometu Cyklón

1 akčný bod

TABUĽKA STREĽBY

Zbraň	Dostrel	Kocky	Zabitie	Poznámky
Storm bolter	Neobmedzený	2K6	6+	Hliadka, Súvislá strelba, Zaseknutie
Ťažký plameňomet	12	1K6	2+	Priestorový efekt, Trvalý efekt, 6 výstrelův
Rotačný kanón	Neobmedzený	3K6	5+	Hliadka, Súvislá strelba, 10 výstrelův, Nabitie
Raketomet Cyklón	Neobmedzený	1K6	3+/5+**	6 výstrelův, priebojná / trieštivá munícia

* Pri režime Hliadka je dostrel 12 políčkův.

** Pri použití trieštivej munície, dôjde k zabitiu pri 5+, nie pri 3+, ale tento efekt platí pre celý dielik mapy.

TABUĽKA BOJA ZBLÍZKA

Model	Kocky boj z blízka	Poznámky
Vesmírny Mariňák s energetickou alebo reťazovou päšťou	1K6	-
Vesmírny Mariňák s bleskovými čepeľami	2K6+1	-
Vesmírny Mariňák s kladivom a hromovým štítom	1K6+1	Blokovanie
Seržant s energetickým mečom	1K6+1	Odrazenie
Seržant s bleskovými čepeľami	2K6+2	-
Seržant s hromovým kladivom a hromovým štítom	1K6+2	Blokovanie





SPACE HULK



VEMÍRNI VLCI

SPACE HULK

NÁVRAT NA
KALIDUS



ÚVOD

Návrat na Kalidus je kampaňou kapituly Vesmírnych Vlkov pre hru Space Hulk, v ktorej sú predstavení terminátori Vlčej gardy, najlepší bojovníci kapituly Vesmírnych vlkov, a taktiež pravidlá pre ich použitie v scenároch hry Space Hulk.

Návrat na Kalidus môžete hrať buď ako sériu samostatných scenárov, alebo ich spojiť a prejsť ju ako kampaň Návrat na Kalidus. Pri hraní kampane sa tieto 3 misie budú postupne stávať čím ďalej ťažšie a v záverečnej misii už budú okolnosti silne v neprospech hráča Vesmírnych Mariňákov, čo by malo predstavovať dostatočnú výzvu. Odporúčame hráčom, aby si po skončení kampane vymenili strany, a tak zistili, kto z nich je lepším Vlčím lordom!



SYNOVIA LEMANA RUSSE

Existuje viac ako tisíc kapitúl Vesmírnych Mariňákov, ktoré udržiujú po mnoho tisícročí stráž proti nepriateľom ľudstva. Vesmírne Vlci sú jednou z najväčších kapitúl a ich meno aj hrdinské činy sú známe po celom Impériu.

História Vesmírnych Vlkov je epickým príbehom boja a slávy. Od svojho založenia pred viac ako desiatimi tisícami rokov, tvorili poprednú líniu pri obrane ľudstva na nespočetných bojiskách naprieč celým Impériom. Domorodé kmene ich domovského sveta, smrtiaceho sveta Fenrisu, ich poznajú len ako Nebeských bojovníkov. Ale sú to Synovia Russa, bojovníci, ktorí nemajú seberovných. Hoci niektorí vnímajú Vesmírnych Vlkov len ako trochu málo civilizovanejších divochov, sú Synovia Russa hrdými bratmi, rovnako šľachetní ako horúco krvní, každý s bohatou hrdinskou históriou, ktorá zahŕňa storočia vojen.

Títo Vesmírne Mariňáci sa môžu zdať na prvý pohľad divokí, možno dokonca barbarskí, ale ich oddanosť Impériu bola už mnohokrát dokázaná. Zúrivosť búrkami zmietaného Fenrisu v nich bola

zakalená spolu s chladnou ľstivosťou lovcov. Sú to Vesmírne Vlci, známi po celej galaxii lovom netvor z prázdnoty a likvidáciou tých najnebezpečnejších agentov zla. Sú to bájni bojovníci a v ich stopách sa rodia legendy. Beda tým, ktorí sú ich korisťou, lebo čoskoro pocítia na svojich hrdlách vlčie tesáky...

Vlčia garda

Vlčia garda je elitný oddiel skúsených bojovníkov, tvorený tými najväčšími šampiónmi každej Veľkej kompane. Každý člen Vlčej gardy je osobne vybraný svojím Vlčím lordom, aby sa stal jedným z jeho osobných strážcov.

Pre jeho výber do Vlčej gardy sú oveľa dôležitejšie činy ako vek, takže v radoch Vlčej gardy nájdeme ako mladých, horúcokrvných bojovníkov, tak aj dlhoročných

veteránov. Každý z nich si musel svoje miesto tvrdo zaslúžiť, pretože iba tí, ktorí trvalo dokazujú svoje hrdinské schopnosti odvážnymi činmi, sú uznaní za hodných vstúpiť do tejto vybranej spoločnosti. V bitke predstavujú najostrejšiu zbraň svojho Vlčieho lorda. Každý z nich si vyberá vlastné zbrane, velí v popredných radoch svojej Veľkej kompánie alebo sa dokáže rýchlo zmocniť dôležitých cieľov svojej misie.

Každý Vesmírny Vlk snáva o mieste v tomto legendárnom bratstve. Byť členom tejto vybranej jednotky znamená vládnuť tými najnebezpečnejšími vojnovými zbraňami, pretože

zbrojnica Veľkej kompánie je vždy otvorená a plne k dispozícii osobným strážcom jej Vlčieho lorda. A tak si mnoho členov Vlčej gardy zvolí nosiť posvätnú terminátorskú zbroj, najobávanejšiu osobnú zbroj, ktorá je dostupná bojovníkom kapituly. Skutky týchto mocných bojovníkov môžu zvrátiť priebeh ľubovoľnej vojny. Svorky terminátorov Vlčej gardy tvoria hrot kopije mnohých útokov Vesmírnych Vlkov – keď chcú zosmiešniť streľbu brániaceho sa nepriateľa, aby potom pri svojom postupe rozdelili hrdlo nepriateľskej bojovej línie. Pri vzácnych príležitostiach môže Veľká kompánia vybaviť všetkých členov svojej Vlčej gardy týmto spôsobom, vysadiť ich v jednej vojnovnej zóne a použiť ich ako veľké kladivo na rozdrvenie akéhokoľvek odporu.

POTOMOK TEMNOTY

Jorn si pomaly zložil z hlavy helmu. Jeho terminátorská zbroj pre neho bola stále nová. Predstavovala nedoceneniteľný poklad mnohých jeho predchodcov - bratov v zbrani - členov elitnej Vlčej gardy už od doby Lemana Russa. Stále ešte zostával v údive nad poctou, ktoré sa mu dostalo. Ako najmladší a posledný vybraný člen Vlčej gardy bol Jorn rozhodnutý robiť česť pamiatke svojich predkov pri boji s cudzím nepriateľom.

Vlčí lord Volund sedel oproti nemu a apaticky študoval hologuľu, ktorá ukazovala v žiarivých, nesmierne podrobných, detailoch vesmírny vrak, pomenovaný Potomok temnoty. Toto plavidlo, stvorené warpom, sa pomaly približovalo smerom ku Kalidu, planéte plnej smogu, kde sám Russ kedysi bojoval na Cisárov rozkaz. Jeho boj bol teraz už len dávnou spomienkou, zabudnutý väčšinou galaxie počas zmätkov Horovej herézy, ale na nádvorí imperiálneho guvernérskeho paláca bola dodnes hrdo vystavená osobná štandarta Vlčieho kráľa.

Obyvatelia Kalidu boli oddanými služobníkmi Impéria už od doby, keď ich Russ bránil pred vpádmi bytostí z warpu. Pokiaľ teraz nebude Potomok temnoty a jeho nebezpečný náklad zastavený, tak sa táto planéta stane obyčajnou pustatinou, zamorenou cudzincami. Flotila Vesmírnych vlkov sa síce pokúsila rozstrieľať vesmírny vrak bombardovacími kanónmi a rozkrájať ho na kúsky laserovými batériami, ale ich pokusy vyšli navivoč vďaka mohutnému silovému poľu. To bolo s najväčšou pravdepodobnosťou aktivované cudzími zlodejmi, obývajúcimi plavidlo ešte pred príchodom Genozlodejov.

To pole bude musieť byť vypnuté, pokiaľ majú mať Russovi potomkovia aspoň nejakú šancu zabrániť skaze Kalidu. Hoci reaktor bol umiestnený hlboko vo vnútri tohto obrieho plavidla, existovala tu istá šanca, že by sa ho mohlo podariť vypnúť, pokiaľ by sa dokázali dostať až k jeho ovládacím prvkom.

Jorn sa rozhliadol okolo seba do tvárí svojich kamarátov, osvetlených jasom hologule. Všetci boli osobne vybraní z osobného sprievodu Vlčieho lorda Volunda. Každý mnohokrát vykonal skutky mimoriadneho hrdinstva a bol poctený touto šancou vy dobyť si ďalšiu slávu. Okolnosti síce stáli proti nim, ale to Fenriským Vlkom nevadilo. Bojom uctí pamiatku svojho Primarcha a každý z nich pobije nespočetné množstvo cudzincov, než sám padne.



HĽADANIE GENERÁTORA

Podľa Železných kňazov bolo silové pole chrániace Potomka temnoty riadené z hĺbky vraku, čo bolo ale príliš ďaleko na dosah teleportu. Avšak Volundova starostlivá analýza objavila starý rýchlovýťah, ktorý vyzeral, že by mohol ešte stále fungovať, ak by dokázali zapnúť neďaleký generátor. Vlčia garda bude musieť byť opatrná, aby sa vyhla vyvolaniu nežiaducej pozornosti príliš mnohých nepriateľov. Ale ak by sa im to podarilo, tak by im rýchlovýťah

umožnil oveľa rýchlejší postup k ich hlavnému cieľu.

Jorn vošiel za spevu železných kňazov a ich pomocníkov do výsadkového modulu. Keď sa za ním zavrel vstupný poklop, pevne sa pripútal. Znovu si uvedomil tú veľkú časť, že môže nielen nosiť terminátorskú zbroj, ale že s ňou dokonca môže ísť do boja, spolu so svojimi novými bratmi z osobného sprievodu Vlčieho lorda. Jorn prisahal, že on bude tým, kto nájde generátor a dokončí misiu.

Zloženie síl a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč za Vesmírných Mariňákov má k dispozícii 1 čatu.

- Vodca svorky ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou pästou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného mrazivou sekerou a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a energetickou pästou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného bleskovými čepeľami.

Hráč za Vesmírných Mariňákov umiestni svoju čatu na štartové políčka výsadkového torpéda. Výsadkové torpédo dorazí na začiatku prvého kola Vesmírných Mariňákov.

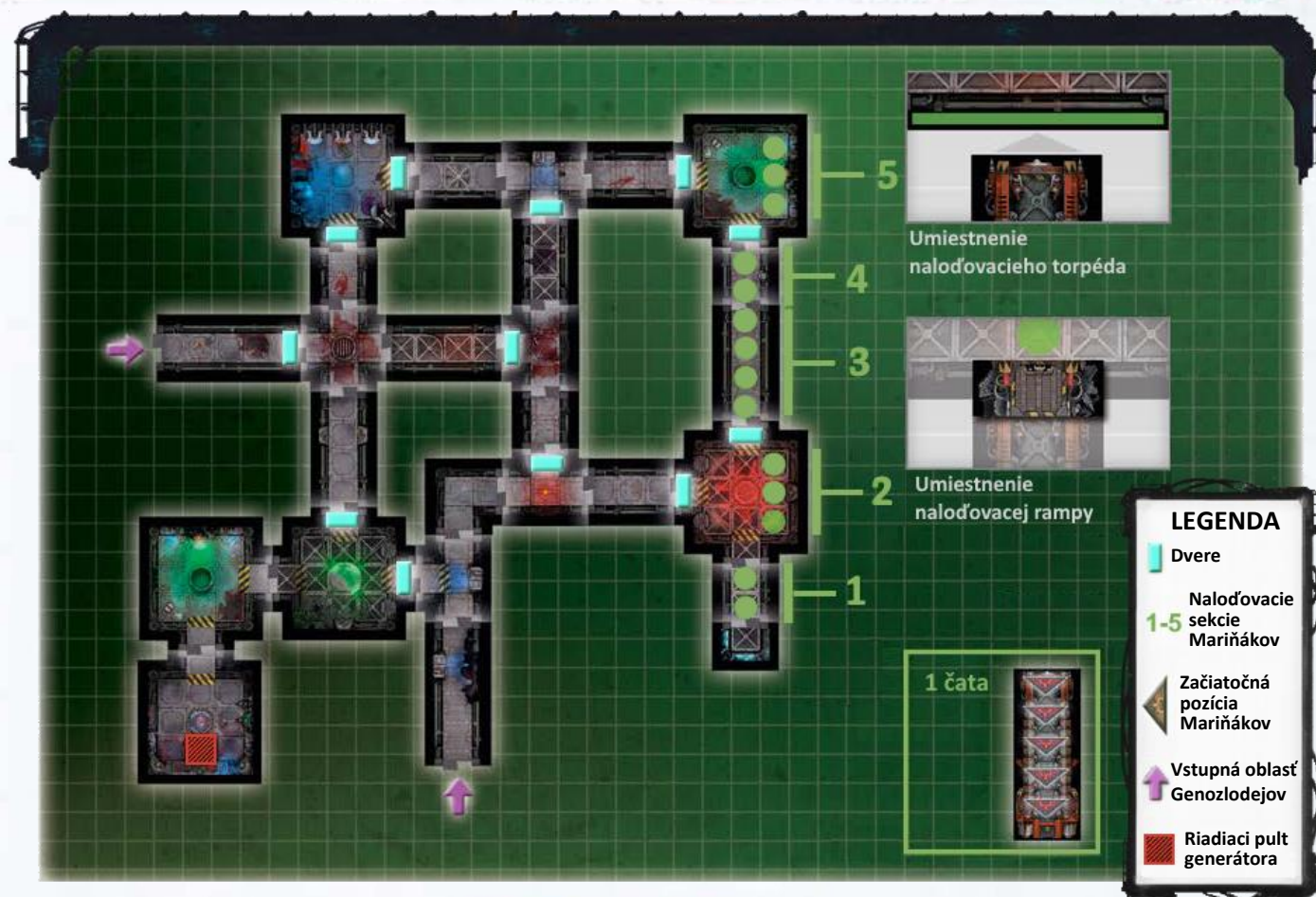
Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína túto misiu s 1 značkou v každej vstupnej oblasti a potom získava každé kolo 2 značky posíl (umiestni ich vo fáze prípravy). Značky môžu vstúpiť do hry v ľubovoľnej vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidla:

Výsadkové torpédo: Keď výsadkové torpédo dorazí, musí si hráč za Vesmírných Mariňákov hodiť kockou a musí umiestniť výsadkové torpédo tak, že je toto pripojené k mape v mieste, ktoré zodpovedá výsledku hodu kockou. Pokiaľ padne 6, tak si hráč za Vesmírných Mariňákov môže zvoliť ľubovoľné z 5 označených miest na mape. Oblasti a políčka, ktoré je možné na účely výsadku použiť, sú na mape označené svetlo zelenou farbou. Výsadkové torpédo dorazí na začiatku kola hráča za Vesmírných Mariňákov, ešte pred Veliteľskou fázou Vesmírných Mariňákov. Umiestnite prednú časť výsadkového torpéda tak, že sa dotýka vonkajšej hrany svetlozeleno označenej časti mapy, zodpovedajúcej hodu kockou, a použite rampu výsadkového torpéda, aby ste presne označili, ku ktorému z označených políčok (v danej časti) je torpédo pripojené (viď obrázok mapy, pravá časť). Ako náhle je výsadkové torpédo pripojené k lodi, tak sa torpédo aj jeho rampa chovajú vo všetkých smeroch ako jediný mapový dielik (6 políčok dlhý), ktorý je neoddeliteľnou súčasťou vesmírneho vraku.

Riadiaci pult generátora: Pre aktiváciu generátora musí stáť Vesmírny Mariňák na políčku riadiaceho panelu generátora, byť otočený k stene a minúť 4 akčné body. Vesmírny Mariňák nemôže zapnúť generátor, pokiaľ je s ním v rovnakej miestnosti ľubovoľný Genozlodej.

Víťazstvo: Hráč za Vesmírných Mariňákov zvíťazí, pokiaľ sa Mariňákom podarí zapnúť generátor. Hráč za Genozlodejov zvíťazí, ak zabije všetkých Vesmírných Mariňákov predtým, ako títo splnia svoju úlohu.



OTÁZKA CTI

Vodca svorky Tarl sa zastavil a po chvíli vydal rozkaz na ďalší postup. Od doby, čo zapli starodávny generátor, sa ich postup podstatne spomalil. Bolo to hlavne kvôli starému systému osvetlenia, ktorý sa automaticky zapol spolu s generátorom. Russovi synovia boli zvyknutí na temné ticho prázdnoty a Tarl by dal radšej prednosť temnote pred blikajúcimi svetlami a prskajúcim hučaním cievok.

Genozlodeji už o nich vedeli, o tom nemohlo byť najmenších pochýb. Ako sa blížili k svojmu cieľu, ku

koľajniciam rýchlovýťahu, ktorý snád' ešte fungoval, početnosť útokov cudzích bytostí pravidelne narastala, hoci ich vždy dokázali zahnať rýchlymi dávkami strelby z bolterov a mrazivými sekmi fenriskej ocele. Teraz to vyzeralo, že sa cudzinci držia späť a vyčkávajú na ten správny okamih na útok. Slabší bojovníci by už to na ich mieste vzdali, alebo by požiadali o posily, ale toto bola Vlčia garda. Tarl vydal rozkaz a čata sa pohla ako jeden muž. Ich cieľ už bol blízko a oni sa ho, u Russových tesákov, zmocnia!

Zloženie síl a rozmiestnenie

Vesmírni Mariňáci: Hráč za Vesmírnych Mariňákov má k dispozícii 1 čatu.

- Vodca svorky ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päťou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného mrazivou sekerou a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a energetickou päťou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného bleskovými čepeľami.

Hráč za Vesmírnych Mariňákov umiestni svoju čatu na štartové políčka vyznačené na mape.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína túto misiu s 5 značkami posíl, kde je každý jeden z nich umiestnený v každej miestnosti, ako je vidieť na mape (umiestni ich vo fáze prípravy). Hráč za Genozlodejov potom získa každé kolo 2 značky posíl. Značky môžu vstúpiť do hry v ľubovoľnej vstupnej oblasti. Pokiaľ hráte túto misiu ako súčasť kampane a hráč Vesmírnych mariňákov vyhral misiu č. 1, potom zúrivosť postupu Vlčej gardy znížila počty Genozlodejov. To znamená, že hráč za Genozlodejov potom začne misiu len s 3 značkami, s každým umiestneným v inej miestnosti.

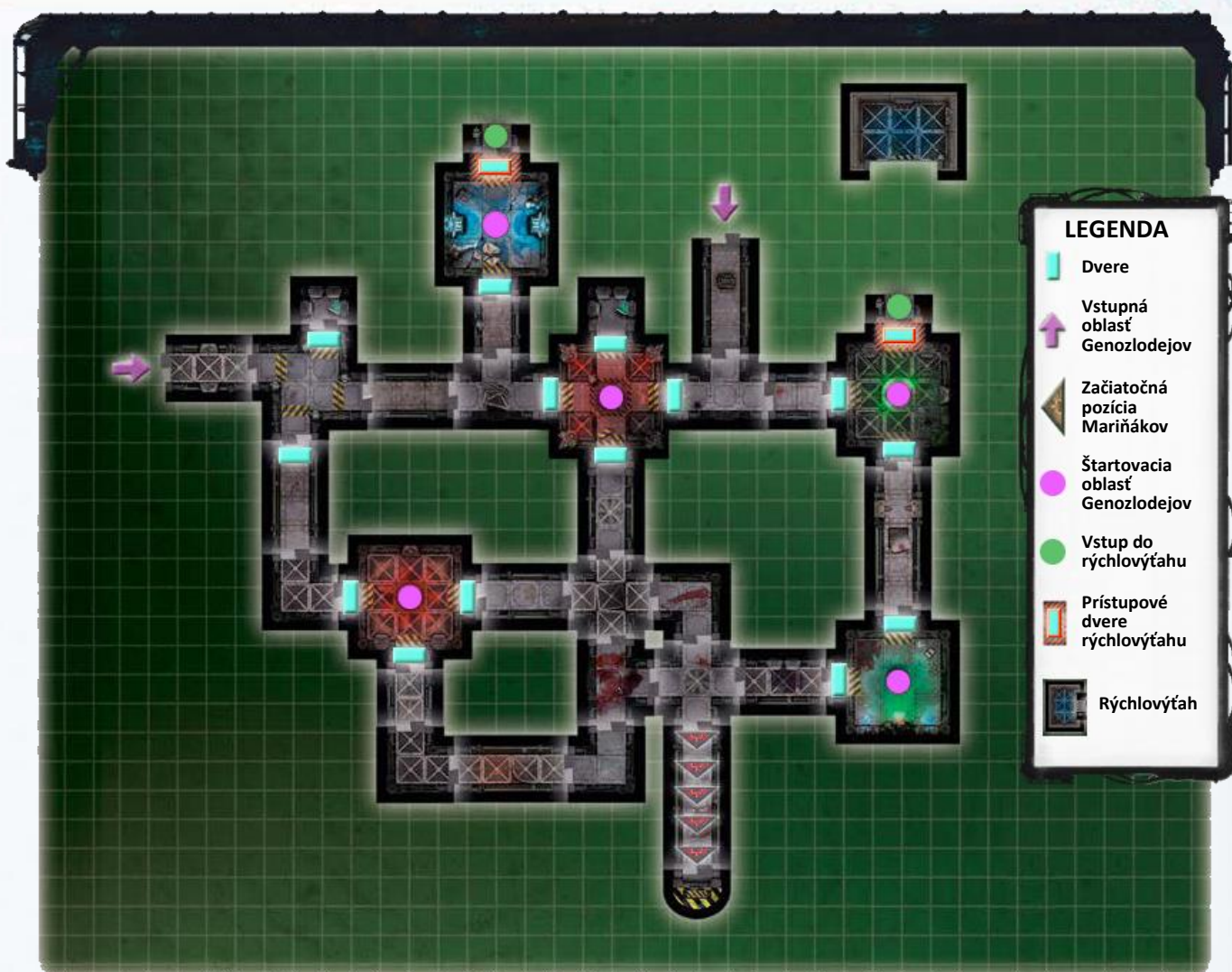
Špeciálne pravidla:

Vstup do rýchlovýťahu: Vesmírny Mariňák môže utratením 1 akčného bodu otvoriť prístupové dvere, pokiaľ sa tieto dvere nachádzajú na jednom z jeho 3 predných políčok. Genozlodeji ani značky nemôžu prístupové dvere rýchlovýťahu otvoriť, ani nemôžu byť zničené strelbou ani útokom zblízka a ako náhle sú raz otvorené, už ich nemožno zavrieť.

Jednosmerná cesta dole: Ako náhle sú prvýkrát otvorené (prvé) prístupové dvere rýchlovýťahu, hodte kockou. Ak padne 5 alebo 6, potom je vstup do rýchlovýťahu za týmito dverami funkčný. Pokiaľ padne 1-4, potom je funkčný vstup do rýchlovýťahu, ktorý sa nachádza za druhými prístupovými dverami.

Zostup: Ľubovoľný Vesmírny Mariňák môže minúť 1 akčný bod, pokiaľ stojí na políčku funkčného vstupu do rýchlovýťahu, aby privolať kabínu výťahu. Na začiatku nasledujúceho kola Vesmírnych mariňákov pripojte dielik miestnosti rýchlovýťahu k časti mapy označujúcej funkčný vstup do rýchlovýťahu. Vesmírny Mariňák nachádzajúci sa v miestnosti rýchlovýťahu môže potom minúť 1 akčný bod, aby aktivoval rýchlovýťah.

Víťazstvo: Hráč za Vesmírnych Mariňákov zvíťazí, pokiaľ niektorý Vesmírny Mariňák aktivuje rýchlovýťah. Hráč za Genozlodejov zvíťazí, pokiaľ zabije všetkých Vesmírnych Mariňákov predtým, než sa im podarí splniť ich úlohu. Pokiaľ hráte túto misiu ako súčasť kampane, poznamenajte si, ktorí Vesmírni Mariňáci sa nachádzali v miestnosti rýchlovýťahu, keď bol rýchlovýťah aktivovaný.



Vlčia garda stála v tichu, keď sa kabína rýchlovýťahu pomaly prehrýzala cestou dole, do vnútra obrovského vraku. Viac ako hodinu už boli bez spojenia so svojím Vlčím lordom, ale nepotrebovali počuť jeho hlas. Poznali svoju úlohu dobre.

Jornove brnenie získalo nový škrabanec, ktorý sa pridral k nespočetnému počtu iných, ktoré už zdobili jeho zbrázdnený povrch. Tento škrabanec bol láskavosťou jedného Genozlodeja, ktorá mohla znamenať Jornov koniec, keby tomu v poslednom okamihu Harrek nezabránil a Genozlodeja nezabil. Jorn nebol jediným, kto utrpel v bitke zranenia, ale ich

päťka stále ešte stála na nohách, čo bol dôkaz nezdolnosti fenriských vlkov.

Jediná úloha, ktorá im ešte ostávala, bolo vypnutie troch riadiacich terminálov, ktoré povedie k vypnutiu silového poľa a dovolí zbraniam flotily totálne zlikvidovať vesmírny vrak spolu s cudzincami, ktorí ho zamorili. Volund im dovolil krátku prestávku, kým sa vráti do zóny dosahu teleportu, ale každý z nich chápal, že tu neexistuje žiadna záruka ich bezpečného návratu. Jorn sa zaškeril, keď si kontroloval zásobu munície, a pritom sledoval zostup rýchlovýťahu na displeji svojej helmy. Čoskoro dosiahne rýchlovýťah svojho cieľa a potom už im zostane len divoký boj a splnenie úlohy.

Zloženie síl a rozmiestnenie

Vesmíri Mariňáci: Hráč za Vesmírnych Mariňákov má k dispozícii 1 čatu.

- Vodca svorky ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného ťažkým plameňometom a energetickou päšťou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného mrazivou sekerou a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a energetickou päšťou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného bleskovými čepeľami.

Hráč za Vesmírnych Mariňákov umiestni svoju čatu do rýchlovýťahu, ako je vyznačené na mape. Pokiaľ hráte túto misiu ako súčasť kampane a rýchlovýťah bol počas misie č. 2 aktivovaný, potom v ňom umiestnite iba tých Vesmírnych Mariňákov, ktorí sa v ňom nachádzali v okamihu jeho aktivácie. Ako náhle sa tieto modely už nenachádzajú v miestnosti rýchlovýťahu, tak mierne odsuňte tento dielik bokom od vstupnej časti rýchlovýťahu. Na začiatku ďalšieho kola si hodte kockou za každého Vesmírneho Mariňáka, ktorý nebol umiestnený (do rýchlovýťahu) na začiatku misie. Pokiaľ je výsledok hodu väčší ako číslo aktuálneho kola, umiestnite daný model do miestnosti s rýchlovýťahom. Inak je daný Vesmírny Mariňák zabitý počas čakania na rýchlovýťah. Na konci kola znovu pripojte miestnosť s rýchlovýťahom k vstupnej časti rýchlovýťahu.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína túto misiu s 1 značkou posíl (umiestni ich vo fáze prípravy). Hráč za Genozlodejov potom získa každé kolo 2 značky posíl. Značky môžu vstúpiť do hry v ľubovoľnej vstupnej oblasti.

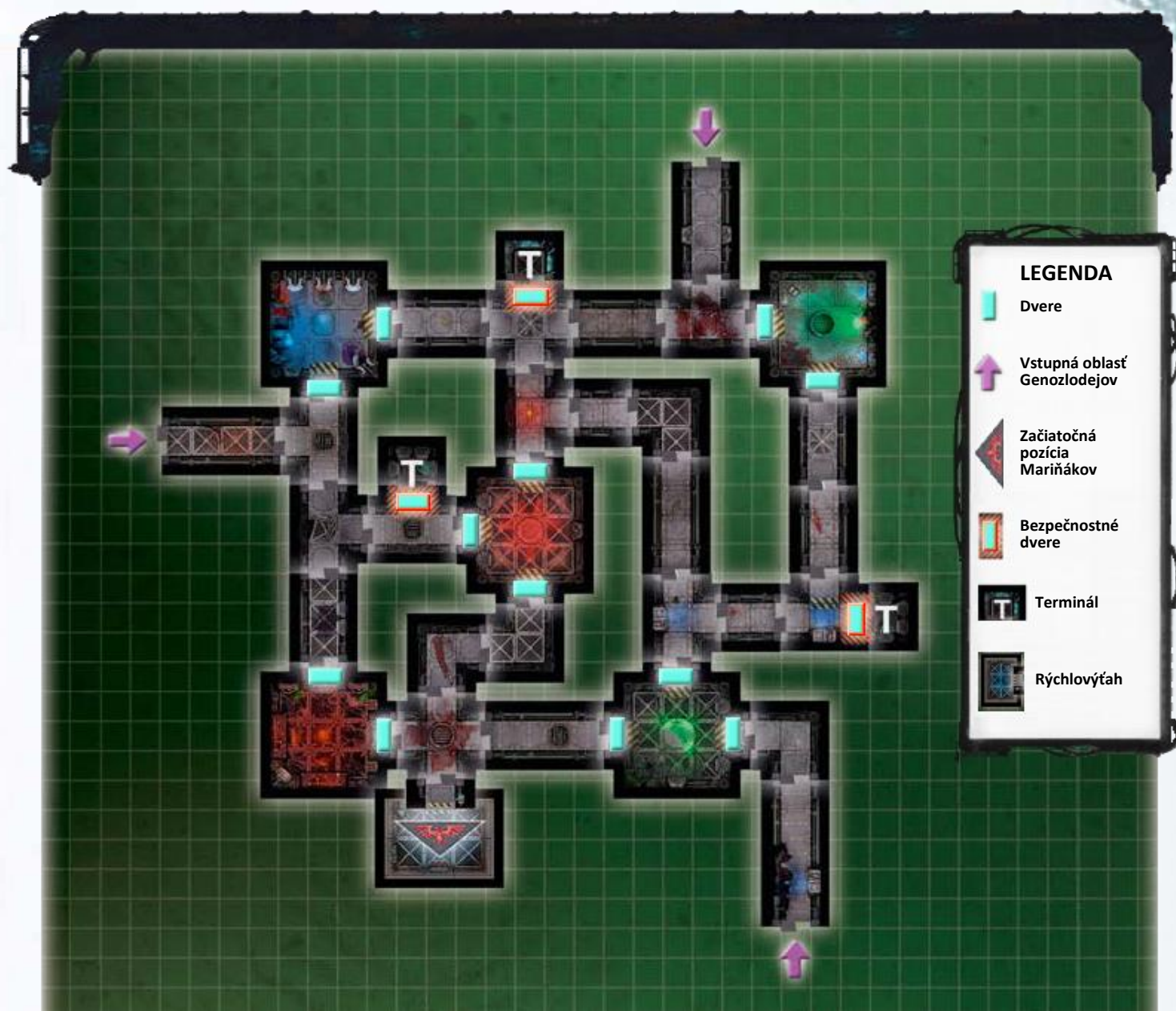
Pokiaľ hráte túto misiu ako súčasť kampane a hráč za Vesmírnych Mariňákov prehrál misiu č. 2, potom je nasadená nová čata Vlčej gardy – hráč za Vesmírnych Mariňákov umiestni úplnú čatu, ako je popísaná vyššie. Avšak toto zdržanie znamená, že hráč za Genozlodejov potom začne misiu s 5 značkami posíl namiesto 1.

Špeciálne pravidla:

Bezpečnostné dvere: Bezpečnostné dvere sú predstavované normálnymi dverami. Tieto dvere nie je možné otvoriť ani zavrieť, nemožno ich zničiť strelbou, ale je možné ich zničiť útokom zblízka, rovnakým spôsobom ako normálne dvere.

Terminály ovládajúce silový štít: Pre vypnutie terminálu ovládajúceho silový štít musí stáť Vesmírny Mariňák na políčku daného terminálu, byť natočený smerom od bezpečnostných dverí a minúť 4 akčné body.

Víťazstvo: Hráč za Vesmírneho mariňáka dosiahne väčšie víťazstvo, pokiaľ sa mu podarí vypnúť všetky 3 terminály, alebo menšie víťazstvo, pokiaľ vypne len 2 terminály. Hráč za Genozlodejov vyhrá, ak zabije všetkých Vesmírnych Mariňákov predtým, ako títo splnia svoju úlohu.



TERMINÁTORI VLČEJ GARDY V HRE SPACE HULK

Táto kapitola popisuje dodatočné pravidlá pre začlenenie terminátorov Vlčej gardy v hre Space Hulk. Obsahuje podrobnosti pre použitie modelov Vlčej gardy, ako napr. Vodca svorky rovnako ako pravidlá pre použitie mrazivých sekier.

POUŽITIE TERMINÁTOROV VLČEJ GARDY V HRE SPACE HULK

Určite ste si všimli, že podstavce modelov v krabičke terminátorov Vlčej gardy sú o niečo väčšie ako štvorcové políčka používané na mapových dielcoch v hre Space Hulk. Vôbec ničomu nevadí, pokiaľ tieto podstavce mierne prekrývajú štvorcové políčka, alebo dokonca pokiaľ sa prekrývajú navzájom, ak je obom hráčom jasné, na ktorom políčku sa ten ktorý Vesmírny Mariňák nachádza a ako je natočený. Ak používate modely terminátorov Vlčej gardy výhradne na hranie scenárov Space Hulk, zvažte použitie alternatívnych podstavcov pri týchto modeloch.



ZBROJNICA VLČEJ GARDY

Mrazivá sekera

Mrazivá sekera presekne rovnako ľahko zbroj, mäso aj kosti. Vesmírny Mariňák vyzbrojený mrazivou sekerou získava modifikátor **+2** k hodu kockou pre svoje útoky zblízka proti modelom nachádzajúcich sa pred ním. Takže napr. Vodca svorky vyzbrojený mrazivou sekerou získa modifikátor **+3** pre útok zblízka proti modelom nachádzajúcim sa pred ním (**+1** za Vojnového veterána a **+2** za mrazivú sekeru).



MODEL VLČEJ GARDY

Vodca svorky

Vodcovia svorky Vlčej gardy sú statní a spoľahliví veteráni, ktorí už mnoho storočí vedú svojich bratov do boja. Pokyny k misii vám povedia, či je vodca svorky súčasťou síl Vesmírnych mariňákov.

Vojnový veterán

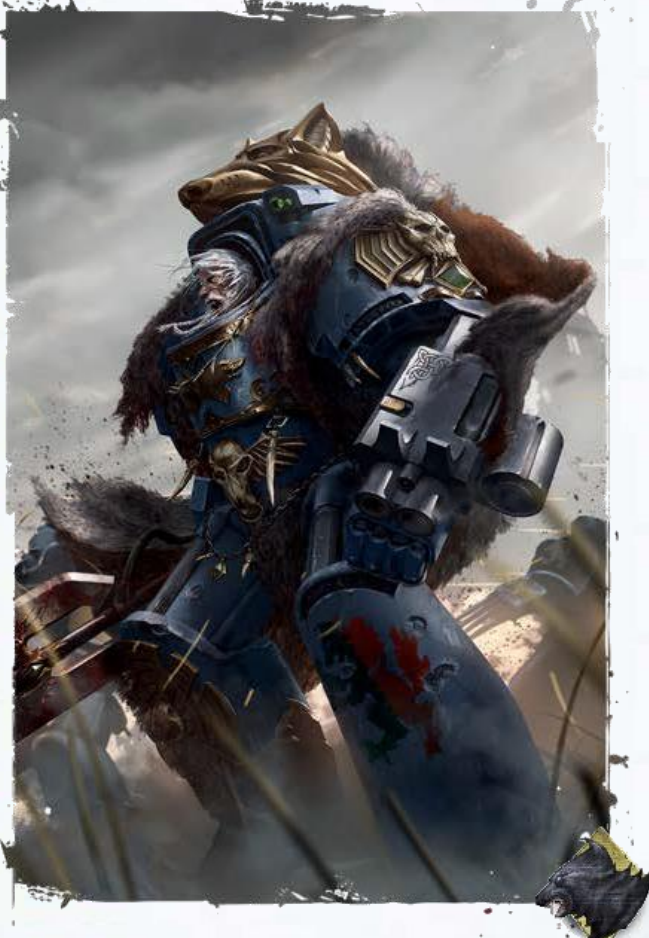
Vodcovia svorky sú veľmi skúsení bojovníci. V praxi to znamená, že získavajú modifikátor **+1** k hodu kockou pri útoku zblízka proti nepriateľovi, ktorý sa nachádza pred nimi, rovnako ako je to u seržanta Vesmírnych Mariňákov.

Zúrivý bojovník

Vodcovia svorky sú rodenými bojovníkmi a excelujú pri strete s nepriateľmi tvárou v tvár. Keď vyhodnocujete útok zblízka týkajúci sa Vodcu svorky, tak hráč za Vesmírnych Mariňákov zvíťazí, aj keď nastane zhoda výsledkov.

Velitelia Vlčej gardy

Vodcovia svorky velili svojim bojovníkom v stovkách bitiek a sú vycvičení vydávať rozkazy, ktoré sa plnia bez otázok. Počas Veliteľskej fázy sa preto Vodca svorky počíta na účely vrátenia veliteľského žetónu do vrečka a ťahania iného rovnako ako seržant Vesmírnych Mariňákov.



PREHĽAD VLČEJ GARDY

Táto kapitola predstavuje užitočný prehľad, pokiaľ pri hre Space Hulk používate modely Vlčej gardy.

ĎALŠIE AKCIE VESMÍRNYCH MARIŇÁKOV - ULTRAMARÍNOV

TABUĽKA STREĽBY

Zbraň	Dostrel	Kocky	Zabitie	Poznámky
Storm bolter	Neobmedzený*	2K6	6+	Hliadka, Súvislá streľba, Zaseknutie
Ťažký plameňomet	12	1K6	2+	Priestorový efekt, Trvalý efekt, 6 výstrelů
Rotačný kanón	Neobmedzený*	3K6	5+	Hliadka, Súvislá streľba, 10 výstrelů, Nabitie

* Pri režime Hliadka je dostrel 12 políčků.



TABUĽKA BOJA ZBLÍŽKA

Model	Kocky boj z blízka	Poznámky
Mariňák s energetickou alebo reťazovou päsťou	1K6	-
Mariňák s bleskovými čepeľami	2K6+1	-
Mariňák s kladivom a hromovým štítom	1K6+1	Blokovanie
Mariňák s mrazivou sekerou	1K6+2	-
Mariňák s mrazivou sekerou a hromovým štítom	1K6+2	Blokovanie
Vodca svorky s energetickým mečom	1K6+1	Odrazenie, Výhra pri zhode
Vodca svorky s bleskovými čepeľami	2K6+2	Výhra pri zhode
Vodca svorky s kladivom a hromovým štítom	1K6+2	Blokovanie, Výhra pri zhode
Vodca svorky s mrazivou sekerou	1K6+3	Výhra pri zhode
Vodca svorky s mrazivou sekerou a hromovým štítom	1K6+3	Blokovanie, Výhra pri zhode





SPACE HULK



TEMNÍ ANJELI

SPACE HULK

NOSITEĽ BOLESTI



ÚVOD

Nositeľ bolesti je kampaňou kapituly Temných Anjelov pre hru Space Hulk, v ktorej sú predstavení terminátori z názvom Smrtonosné Krídlo, čo je označenie 1. roty kapituly Temných Anjelov, a taktiež pravidlá pre ich použitie v scenároch hry Space Hulk. S pravidlami uvedenými v tejto knihe budete schopní používať nové modely ako napr. Šampión Smrtonosného Krídla alebo Zdravotník Smrtonosného Krídla, rovnako tak ako nové zbrane, ako napr. plazmový kanón či kalibanskú halapartňu.

Misie obsiahnuté v tejto knihe popisujú kľúčové okamihy kampane Smrtonosného Krídla proti Genozlodejom. Misie popisujú nielen to, čo sa stalo na Nositeľovi Bolesti, ale poskytujú aj všetky potrebné herné informácie pre odohranie týchto kľúčových bitiek v rámci pravidiel obsiahnutých v príručke pravidiel Space Hulk.

Misie obsiahnuté v Nositeľovi Bolesti je možné hrať buď ako samostatné scenáre, alebo ich spojiť dohromady ako kampaň Nositeľ bolesti. V prípade kampaňového hrania si po dohraní každej misie poznamenate jej výsledok a podľa toho upravíte niektoré aspekty nasledujúcej misie. Týmto spôsobom vytvoria jednotlivé misie celkový príbeh.

Pokiaľ hráte Nositeľa bolesti ako kampaň, potom musí hráč za Smrtonosného Krídla zvíťaziť v záverečnej misii, aby sa stal víťazom kampane. Pokiaľ hráč za Smrtonosné Krídlo zvíťazí aj v prvých dvoch misiách, bude mať dosť času na vybudovanie dostatočne silnej obrany proti chápadlám Úľovej flotily Moloch. Hráč za Genozlodejov zvíťazí v kampani, pokiaľ vyhrá tretiu misiu. Pokiaľ ale vyhrá aj niektorú z prvých dvoch misií, tak si môže značne zvýšiť šance na víťazstvo v záverečnej misii.

PRVÁ LÉGIA

Temní anjeli boli prvou légiou Vesmírnych Mariňákov, geneticky vylepšených nadľudských bojovníkov, stvorených samotným Cisárom. Od doby bojov v predvoji Veľkého krížového ťaženia na začiatku Imperiálnej éry bojovali Temní Anjeli proti tým najhrôzostrašnejším nepriateľom ľudstva. Teraz, o desať tisíc rokov neskôr, slúžia Temní Anjeli stále ako obrancovia ľudstva.

Nepriatelia sa boja Temných Anjelov a naopak, tí, ktorých Temní Anjeli chránia, ich chovajú v úcte. Napriek tomu, napriek svojmu vynikajúcemu bojovému záznamu, Temní Anjeli nie sú príliš prijímaní tými, ktorým slúžia. Nie je potrebné žiadne zvýšené empatie, aby človek spoznal zádušnú posadnutosť, ktorá obklopuje príslušníkov tejto kapituly. Majú v tvári nepokojný výraz a sú neustále zahalení mýtmi a rečami.

Nikoho neprekvapí, že existuje veľa historiek o Temných Anjeloch, pretože sú nevyspytateľnou kapitulou, uzavretí vo svojej tajomnej kláštornej pevnosti, nachádzajúcej sa na asteroide, známom ako Skala. Náhle sa objaví, keď si to potreba boja vyžiada, hoci obvykle dorazia na bojisko bez toho, aby ich o to niekto žiadal. Žiadna planéta im nie je domovom, krížom krážom cestujú po hviezdach a sledujú tajomnú cestu, známu len im samotným.

Tí, ktorí slúžia s Temnými Anjelmí, zisťujú, že sú málovravní, plne oddaní svojim starodávnym bojovým rituálom, ako by sa zámerne oddeľovali od tých, ktoré majú chrániť. V sebe nosia bratskosť a vážnosť, akú nenájdete u žiadnej inej, kapitule Vesmírnych Mariňákov. O svojich vlastných záležitostiach Temní Anjeli vôbec nehovoria, sú mlčanliví ako hrob. Po splnení svojej úlohy zmiznú rovnakým spôsobom, nečakane rýchlo, tak ako sa objavili, bez ohľadu na nepokoj, ktorý vyvolali a bez najmenšieho záujmu o reči, ktoré sa o nich začnú šíriť.



SMRTONOSNÉ KRÍDLO

Smrtonosné krídlo je 1. rota Temných Anjelov a patrí medzi najslávnejšie bojové jednotky v celom Impériu. Vo vesmíre existujú stovky planét, kde sa rozprávajú legendy a príbehy o terminátoroch Smrtonosného Krídla, ktorých zbroj je biela ako kosť, ktorí tam vykonali nejaký hrdinský skutok. 1. rotu Temných Anjelov tvoria skúsení veteráni, jednotne vybavení terminátorskou zbrojou, čo je luxus, ktorý si môže dovoliť len niekoľko málo kapitúl. Terminátori sú vysielaní do tých najzúfalejších misií – ako napr. výsadok na zamorených vesmírnych vrakoch, priechod krajín nikoho, alebo zlikvidovanie tých najhroznejších nepriateľov.

Prijatie do radov Smrtonosného Krídla nie je len obyčajné uznanie kvalít tých najlepších bojovníkov kapituly. Je to zároveň prijatie do najvyššej úrovne skrytého rádu Temných Anjelov. Pri vstupe do Smrtonosného Krídla sa Temný Anjel dozvedá o niektorých temných tajomstvách kapituly. Toto „osvietenie“ ho privádza k plnšiemu pochopeniu apokryfných príbehov o jeho kapitule a osvetľuje pravdu za jej tajomnými misiami a jej zúfalom boji o vykúpenie.

Väčšinu 1. rotu tvoria čaty terminátorov, neporaziteľných bojovníkov, ktorí rozprášia svojich nepriateľov strelbou zo storm bolterov, než sa k nim priblížia na kontaktnú vzdialenosť. Terminátori Smrtonosného Krídla nesú kombináciu výzbroje, ako pre boj na dlhú vzdialenosť, tak aj pre boj zblízka. Robia česť svojmu menu, prichádzajú ako úder mečom, ktorý má byť posledným, smrtiacim.

Najvyššie postavení členovia Vnútorého kruhu Temných Anjelov sú niekedy sprevádzaní veliteľskou čatou z 1. rotu. Táto ručne vybraná skupina tých najlepších veteránov terminátorov Smrtonosného Krídla predstavuje obávanú jednotku, ideálnu ako

telesná stráž. Môžu byť vybavení pre akúkoľvek úlohu a často zahŕňajú špecialistov ako vlajkonosiča, zdravotníka alebo dokonca šampióna rotu. Keď je člen Smrtonosného Krídla uznaný za hodného, je privedený do Siene rozsudkov, kde čelí radu rôznych výziev. Každá je individuálne koncipovaná a má za cieľ vyskúšať jeho silu, rozhodnosť a oddanosť kapitule až za hranice možností. Pokiaľ bojovník v skúške obstojí, je mu udelený titul Rytiera a prejde pod tieňovou klenbou. V zložitej hierarchii kruhov Temných Anjelov predstavujú Rytieri Smrtonosného Krídla špičku elity. Iba Majstri Rytierov stoja vyššie, ale tí sú vyberaní iba z prísneho poriadku týchto Rytierov



NOSITEĽ BOLESTI

V r. 747 41. tisícročia sa úľový svet Corinthe dostal pod priamu hrozbu dvoch odlišných zdrojov, keď sa neúprosne priblíženie jedného z chápadiel úľovej flotily Moloch časovo zišlo s náhlým objavom obrovského vesmírneho vraku. Toto plavidlo, pomenované ako Nositeľ Bolesti, bolo ohromnou zmesou vesmírnych lodí, ako imperiálneho, tak aj cudzieho pôvodu, navzájom pospájaných asteroidmi a ostatným odpadom, zásluhou nepredstaviteľných warpových vírov. Predbežné skenovanie ukázalo, že tento vrak je zamorený obrovským krdľom Genozlodejov, ktorí boli vyslaní ako predvoj, ako možný dôvod náhleho záujmu flotily Tyranidov o tento svet. S vedomím, že miestne planetárne sily Astra Militarum spolu s chabými vesmírnymi námornými silami nie sú žiadnym súperom pre blížiacu sa hrozbu. Planetárny guvernér odvysielal rad neustále zúfalejších a naliehavejších žiadostí o pomoc. Nakoniec dorazila odpoveď z križníka Temných Anjelov Čepeľ Pomsty, ktorej velil Majster Annáš zo 4. rotu. Tento križník sa stihol presunúť do miestneho systému len pár týždňov pred tým, než predvoj úľovej flotily dosiahol Corinthe.

Kapitán Annáš zvažoval svoje možnosti. Flotila Tyranidov bola rozhodne väčšou hrozbou, ale Nositeľ Bolesti nesmie byť ponechaný bez povšimnutia,

zvlášť keď sa vezme do úvahy jeho smrtiaci náklad. Napriek tomu jeho zastavenie nebude nič ľahkého. Na zničenie vesmírneho vraku bude potrebná oveľa väčšia palebná sila, než koľko dokáže poskytnúť Čepeľ Pomsty, a navyše nebol čas na zdĺhavú čistiacu akciu. Potom sa ale, vďaka podrobným údajom zo senzorov dodaných techmariňákmi pod Annášovým velením, objavila ďalšia možnosť.

Jednou z lodí, ktorá tvorila mohutnú masu vraku, bol prastarý veľkokrižník triedy Mstiteľ a napriek všetkému sa jeho mohutný plazmový reaktor stále javil ako funkčný. Pokiaľ by sa ho podarilo preťažiť, potom by jeho následná detonácia úplne spoľahlivo zničila celý vesmírny vrak. Išlo by o riskantnú, takmer samovražednú, misiu a bolo by potrebné získať ešte ďalšie informácie. Ak by ale Temní Anjeli konali rýchlo, mohli by zničiť vrak v priebehu niekoľkých hodín a nie v priebehu niekoľkých dní. Niekoľko mariňákov Smrtonosného Krídla na palube Čepele Pomsty si oblieklo zbroj, skontrolovalo svoje zbrane a pripravilo sa na výsadok na Nositeľa Bolesti. Ako sa výsadkové torpéda blížili prázdnotou vesmíru k vraku, skenery Auspexu ukázali, že prvá vlna Tyranidských lodí už sa nachádza tesne za hranicou systému. Rýchlosť tu bola úplne kľúčová a Temní anjeli si nemohli dovoliť zlyhanie.

PRIENIK ZÁVOJOM TEMNOTY

Techmariňáci na palube Čepele Pomsty požadovali viac informácií, než budú môcť vymyslieť konkrétny spôsob ako nechať vybuchnúť cudzinecký reaktor tak, aby zaručili úplné zničenie Nositeľa Bolesti. Najrýchlejším spôsobom ako tieto informácie získať, bolo vyslanie kybernetického prieskumníka – tzv. K.O.Č.K.Y. – ktorý by bol schopný preniknúť okolo Genozlogejov bez povšimnutia a odvyselať tieto životne dôležité informácie. Avšak najprv bude potrebné vytvoriť predmostie a otvoriť K.O.Č.K.E. cestu, aby sa dokázal bezpečne dostať až k reaktoru. Seržant Gabriel sa dobrovoľne prihlásil na vykonanie tejto úlohy. On a príslušníci Smrtonosného Krídla pod jeho velením sa budú musieť prebojovať cez desiatky Genozlodejov a dúfať, že sa im podarí zaistiť K.O.Č.K.E. bezpečný priechod, než vytvoria obranné pásmo, aby zabránili ďalším Genozlodejom v protiútokoch. Ako veterán stovky kampaní proti týmto nepriateľom, Gabriel príliš dobre vedel, ako nebezpeční dokážu byť a že nebudú mať čas navyše.

Zloženie síl a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč za Vesmírnych Mariňákov má k dispozícii 2 čaty.

1 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Šampióna Smrtonosného Krídla ozbrojeného kalibanskou halapartňou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného plazmovým kanónom a energetickou päťou.
- Zdravotníka ozbrojeného storm bolterom a nartheciom.
- Vlajkonosiča Smrtonosného Krídla nesúceho posvätnú vlajku ozbrojeného storm bolterom a energetickou päťou.

2 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou päťou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou päťou.
- 2 Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päťou.

1 čata sa nasadzuje na štartovacích políčkach v jednom výsadkovom torpéde, 2 čata sa nasadzuje na štartovacích políčkach v druhom výsadkovom torpéde. Na začiatku hry je K.O.Č.K.A. nesená ľubovoľným Vesmírnym Mariňákom z niektorej čaty. Jedno výsadkové torpédo, zvolené hráčom za Vesmírnych mariňákov, dorazí na začiatku prvého kola. Druhé výsadkové torpédo dorazí na začiatku druhého kola.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína túto misiu s jednou značkou posíl v každej z 3 označených miestnosti, ako je to označené na mape (umiestni ich vo fáze prípravy). Potom získava každé kolo 2 značky posíl. Posily môžu vstúpiť do hry v ktorejkoľvek vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidla:

Výsadkové torpéda: Keď výsadkové torpédo dorazí, musí si hráč za Vesmírnych Mariňákov hodiť kockou a musí umiestniť výsadkové torpédo tak, že je toto pripojené k mape v mieste, ktoré zodpovedá výsledku hodu kockou. Pokiaľ padne 6, tak si hráč za Vesmírnych Mariňákov môže zvoliť ľubovoľné z 5 označených miest na mape. Oblasti a políčka, ktoré je možné na účely výsadku použiť, sú na mape označené svetlo zelenou farbou. Výsadkové torpédo dorazí na začiatku kola hráča za Vesmírnych Mariňákov, ešte pred veliteľskou fázou Vesmírnych Mariňákov. Umiestnite prednú časť výsadkového torpéda tak, že sa dotýka vonkajšej hrany svetlozelene označenej časti mapy, zodpovedajúcej hodu kockou, a použite rampu výsadkového torpéda, aby ste presne označili, ku ktorému z označených políčok (v danej časti) je torpédo pripojené (viď obrázok mapy, dolná časť). Obe výsadkové torpéda nemôžu byť umiestnené tak, že by sa prekryvali. Pokiaľ nie je možné umiestniť z tohto dôvodu druhé torpédo, hádžte znovu kockou, kým vám nepadne oblasť, kam je možné regulárne umiestniť druhé torpédo. Ako náhle je výsadkové torpédo pripojené k lodi, tak sa torpédo aj jeho rampa chovajú vo všetkých smeroch ako jediný mapový dielik (6 políčok dlhý), ktorý je neoddeliteľnou súčasťou vesmírneho vraku.



K.O.Č.K.A.: je objekt (viď str. č. 18 v pravidlách Space Hulk). Umiestnite K.O.Č.K.U. na políčko s Vesmírnym Mariňákom, ktorý ju od začiatku misie nesie. Genozlodeji môžu vstúpiť na políčko s K.O.Č.K.O.U., ale nemôžu ju zobrať ani s ňou pohnúť. Tzn., že Genozlodej, ktorý vstúpi na políčko s K.O.Č.K.O.U., ju musí nechať byť, pokiaľ sa rozhodne ísť ďalej.

Pohyb s K.O.Č.K.O.U.: Ak je K.O.Č.K.A. vo fáze Stavu misie sama alebo na políčku s Genozlodejom, potom sa pohne nasledovne: Hodíte kockou: Ak padne 1–3, tak s K.O.Č.K.O.U. pohne hráč za Genozlodejov. Pokiaľ padne 4–6, tak s ňou pohne hráč za Vesmírnych Mariňákov. K.O.Č.K.A. sa pohne o 3 políčka. Môže sa pohnúť ľubovoľným smerom a zadarmo sa pritom otočiť. Nemôže opustiť mapu ani vstúpiť na obsadené alebo horiace políčko. Zároveň nemôže otvárať dvere, strieľať ani útočiť zblízka.

Zriadenie obranného pásma: Vesmírne Mariňáci môžu opustiť hernú oblasť pohybom z dvoch políčok označených na mape žltým X. Tie predstavujú východy z obranného pásma.

Priečka: Pre reprezentáciu priečky (označenej na mape červeným X) použite dvere. Vesmírny mariňák môže otvoriť priečku utratením 1 akčného bodu. Priečka nemôže byť otvorená ani zatvorená Genozlodejom, ani zničená streľbou či útokom zblízka. Ako náhle je priečka raz otvorená, potom Vesmírny Mariňák nesúci K.O.Č.K.U. môže opustiť hernú oblasť pohybom z (ktoréhokoľvek) východu z obranného pásma.

Víťazstvo: Hráč za Vesmírnych Mariňákov zvíťazí, pokiaľ odnesie K.O.Č.K.U. cez (niektorý) východ z obranného pásma a pokiaľ ešte odíde s jedným ďalším Vesmírnym Mariňákom niektorým z východov z obranného pásma. Inak zvíťazí hráč za Genozlodejov.



II MOC POZNANIA

Potom, čo prešla labyrintom chodieb zdanlivo bez povšimnutia Genozlodejov, sa K.O.Č.K.E. nakoniec podarilo nájsť hlavný riadiaci pult jadra reaktora lode. Bohužiaľ, radiácia unikajúca z nestabilných plazmových cievok Nositeľa Bolesti poškodila K.O.Č.K.E. iónové tienenie, a tá sa preto začala zrazu zmätene správať aj pohybovať. Ešte horšie bolo, že prestala odpovedať na opakované rozkazy, ktoré jej nariaďovali odvysielat získané dáta. Smrtonosného Krídla preto bude musieť vystopovať tohto zablúdeného prieskumníka a ručne stiahnuť dáta, obsiahnuté v jeho pamäti.

Pretože sa čaty Gabriel a Zadakiel nachádzali najbližšie k miestu posledného vysielania K.O.Č.K.Y., dostali rozkaz k postupu. Nebolo pochýb o tom, že sa daná oblasť bude hemžiť Genozlodejmi, ale keďže neexistoval žiadny iný spôsob, ako objaviť umiestnenie riadiaceho panelu reaktora, nebolo na výber. Terminátori Smrtonosného Krídla opustili obranné pásmo a postupovali ďalej s litániami nenávisti na perách. V ich odhodlaní splniť úlohu by im dokázala zabrániť iba smrť!

Zloženie síl a rozmiestnenie

Vesmírne Mariňáci: Hráč za Vesmírnych mariňákov má k dispozícii 2 čaty.

1 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Šampióna Smrtonosného Krídla ozbrojeného kalibanskou halapartňou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného plazmovým kanónom a energetickou päsťou.
- Zdravotníka ozbrojeného storm bolterom a nartheciom.
- Vlajkonosiča Smrtonosného Krídla nesúceho posvätnú vlajku ozbrojeného storm bolterom a energetickou päsťou.

1 čata sa nasadzuje na štartovacích políčkach v jednej z chodieb označenej na mape.

2 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou päsťou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou päsťou.
- 2 Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou päsťou.

2 čata sa nasadzuje na štartovacích políčkach v druhej z chodieb označenej na mape.

Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína túto misiu s 1 značkou posíl v každej vstupnej oblasti (umiestni ich vo fáze prípravy). Hráč za Genozlodejov potom získa každé kolo 2 značky posíl. Značky môžu vstúpiť do hry v ľubovoľnej vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidla:

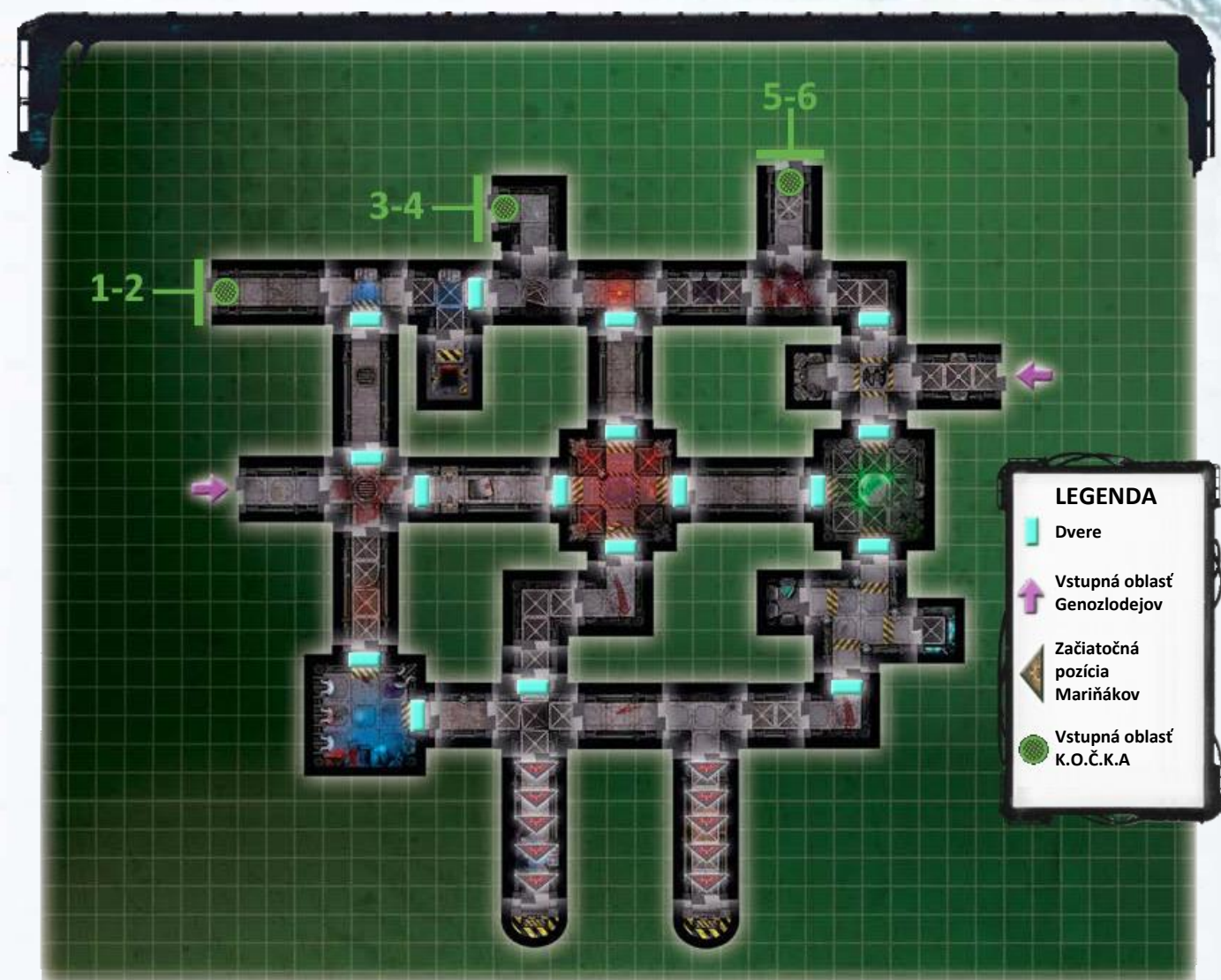
K.O.Č.K.A. dorazila: Na konci štvrtého kola hodte kockou a umiestnite K.O.Č.K.U. na vstupné políčko K.O.Č.K.Y., ktoré zodpovedá hodu kockou. Pokiaľ hráte túto misiu ako kampaň a hráč za Vesmírnych mariňákov prehral misiu č. 1, hodte namiesto toho 2 kockami. Hráč za Genozlodejov potom vyberie, ktorý výsledok (hodu kockou) určí políčko, na ktorom sa objaví K.O.Č.K.A.

K.O.Č.K.A.: je objekt (viď str. č. 18 v pravidlách Space Hulk). Umiestnite K.O.Č.K.U. na políčko s Vesmírnym Mariňákom, ktorý ju od začiatku misie nesie. Genozlodeji môžu vstúpiť na políčko s K.O.Č.K.O.U., ale nemôžu ju zobrať ani s ňou pohnúť. Tzn., že Genozlodej, ktorý vstúpi na políčko s K.O.Č.K.O.U., ju musí nechať byť, pokiaľ sa rozhodne ísť ďalej.

Pohyb s K.O.Č.K.O.U.: Ak je K.O.Č.K.A. vo fáze Stavu misie sama alebo na políčku s Genozlodejom, potom sa pohne nasledovne: Hodte kockou: Ak padne 1–3, tak s K.O.Č.K.O.U. pohne hráč za Genozlodejov. Pokiaľ padne 4–6, tak s ňou pohne hráč za Vesmírnych Mariňákov. K.O.Č.K.A. sa pohne o 3 políčka. Môže sa pohnúť ľubovoľným smerom a zadarmo sa pritom otočiť. Nemôže opustiť mapu ani vstúpiť na obsadené alebo horiace políčko. Zároveň nemôže otvárať dvere, strieľať ani útočiť zblízka.

Stiahnutie dát: Vesmírny mariňák nesúci K.O.Č.K.U. môže minúť 4 akčné body, aby stiahol uložené dáta.

Víťazstvo: Hráč za Vesmírnych Mariňákov zvíťazí, pokiaľ niektorý Vesmírny Mariňák stiahne dáta uložené v K.O.Č.C.E. Hráč za Genozlodejov zvíťazí, pokiaľ zabije všetkých Vesmírnych mariňákov predtým, než sa im podarí splniť ich úlohu.



NOSITEĽ SMRTI

Dáta stiahnuté z K.O.Č.K.Y. odhalili umiestnenie hlavného riadiaceho panelu, nachádzajúceho sa blízko jadra reaktora plavidla. Všetko, čo ešte zostávalo urobiť, bolo vyradiť bezpečnostnú poistku, spustiť preťaženie reaktora a nechať zničiť vrak následnou reťazovou plazmovou reakciou. Avšak takýto obrovský výbuch by zlikvidoval všetkých terminátorov, ktorí by sa nedokázali včas stiahnuť, čo by znamenalo, že obe vyslané čaty môžu prísť o život, aj keď sa im podarí splniť misiu.

Teraz už bolo zrejmé, že sa K.O.Č.K.A. nedostala ďaleko od riadiaceho panelu, čo bolo blízko miesta, kde sa teraz nachádzali čaty Gabriel a Zadakiel. Keďže nemali čas na doplnenie munície alebo opravu svojej poškodenej zdroje, postupoval Deathwing smerom k riadiacej miestnosti s vedomím, že to pokojne môže byť jeho posledná príležitosť, kedy poslúži Cisárovi. Seržant Gabriel odriekal do hlasového komunikátora Rituál rozehrešenia. Potom vykročili vpred a prisahali, že ich mená zostanú navždy v pamäti všetkých ich bratov.

Zloženie síl a rozmiestnenie

Vesmírni Mariňáci: Hráč za Vesmírnych mariňákov má k dispozícii 2 čaty.

1 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Šampióna Smrtonosného Krídla ozbrojeného kalibanskou halapartňou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného plazmovým kanónom a energetickou pästou.
- Zdravotníka ozbrojeného storm bolterom a nartheciom.
- Vlajkonosič Smrtonosného Krídla nesúceho posvätnú vlajku ozbrojeného storm bolterom a energetickou pästou.

1 čata sa nasadzuje na štartovacích políčkach v jednej z chodieb označenej na mape.

2 čata sa skladá z:

- Seržanta ozbrojeného energetickým mečom a storm bolterom.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného rotačným kanónom a energetickou pästou.
- Vesmírneho Mariňáka ozbrojeného storm bolterom a reťazovou pästou.
- 2 Vesmírnych Mariňákov ozbrojených storm bolterom a energetickou pästou.

2 čata sa nasadzuje na štartovacích políčkach v druhej z chodieb označenej na mape.

Pokiaľ hráte túto misiu ako súčasť kampane a hráč za Vesmírnych Mariňákov prehral misiu č. 2, potom odoberte z každej čaty jedného Vesmírneho Mariňáka (podľa výberu hráča za Vesmírnych Mariňákov). Títo statoční bojovníci boli zabití Genozlodejmi počas hľadania riadiaceho panelu reaktora.

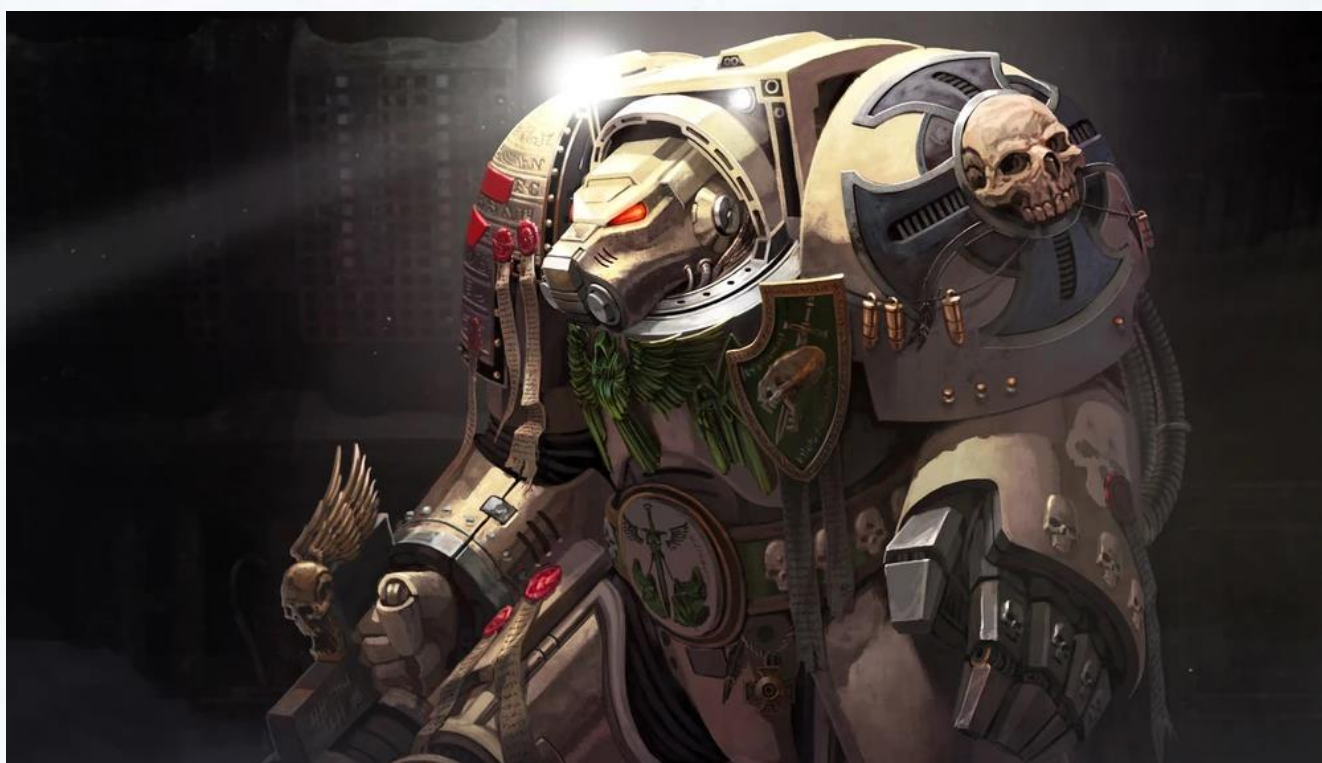
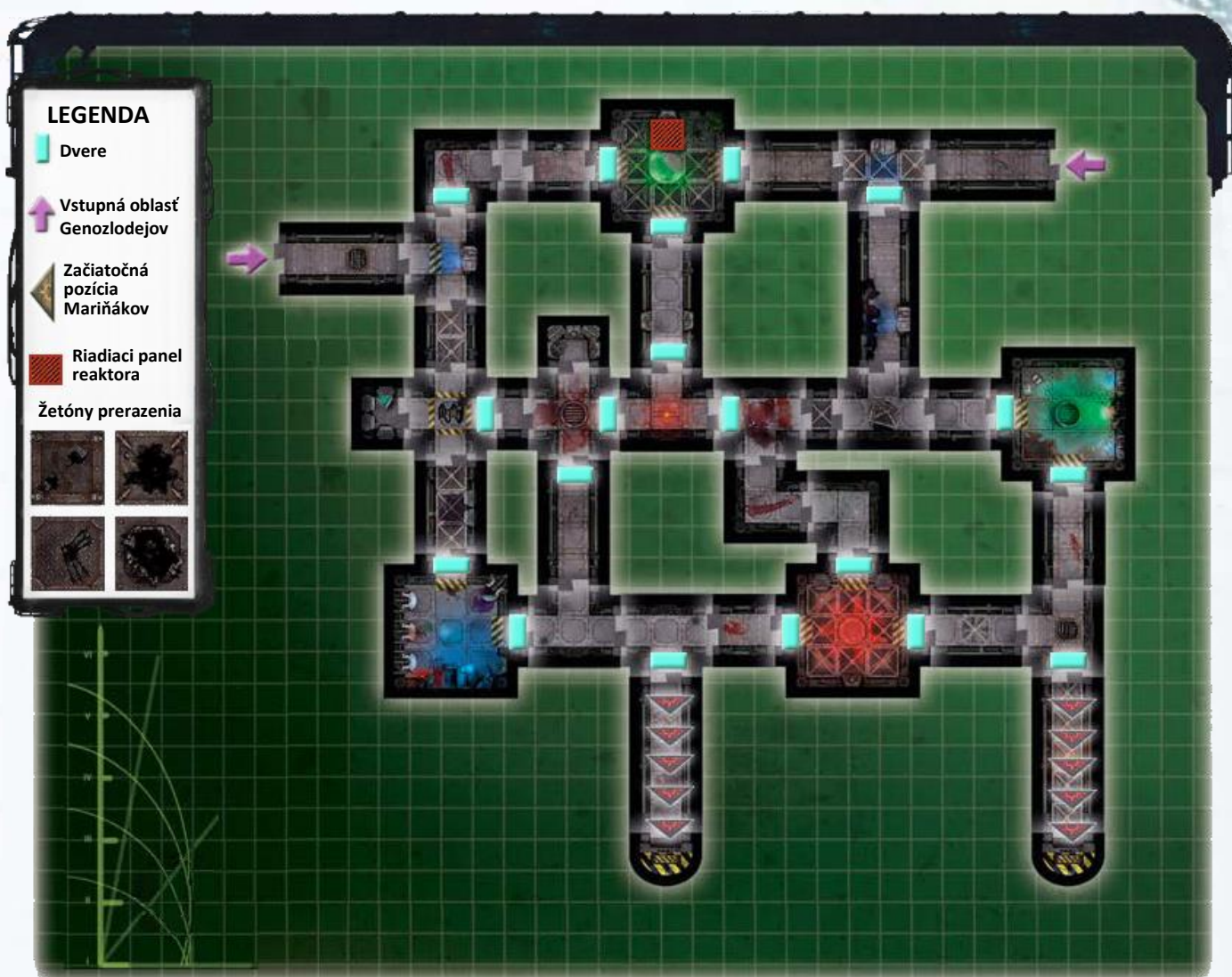
Genozlodeji: Hráč za Genozlodejov začína túto misiu s 2 značkami posíl v miestnosti obsahujúcej riadiaci panel reaktora a 1 značkou posíl v každej ďalšej miestnosti (celkovo teda s 5 značkami, umiestni ich vo fáze prípravy). Potom získava každé kolo 2 značky posíl, ktoré môžu vstúpiť do hry v ľubovoľnej vstupnej oblasti.

Špeciálne pravidla:

Preťaženie reaktora: Aby došlo k preťaženiu reaktora, musí stáť Vesmírny Mariňák na políčku riadiaceho panelu reaktora, čelom k stene a minúť 4 akčné body, aby zničil bezpečnostnú poistku a spustil samotné preťaženie.

Brucho netvora: Na konci 3, 6, 9. a 12. kola hráča za Genozlodejov musí hráč za Genozlodejov umiestniť žetón prerazenia na prázdne políčko kdekoľvek na mape, inde ako v miestnosti obsahujúcej riadiaci panel reaktora. Každý žetón prerazenia predstavuje miesto novej vstupnej oblasti pre Genozlodejov. Keď značka alebo Genozlodej vstupujú do hry cez žetón prerazenia, tak vstúpi na políčko so žetónom prerazenia po minúti 3 akčných bodov. Odvtedy sú súčasťou hry a pohybujú sa aj bojujú ako normálne. Až 1 značka a až 1 odhalený Genozlodej musia ako normálne jedno kolo číhať, pokiaľ sa od nich, na začiatku fázy za Genozlodejov, nachádza Vesmírny Mariňák maximálne 6 alebo menej políčok.

Vítazstvo: Hráč za Vesmírnych mariňákov vyhrá, ak spustí sekvenciu preťaženia reaktora. Hráč za Genozlodejov vyhrá, ak zabije všetkých Vesmírnych Mariňákov predtým, ako títo splnia svoju úlohu.



TERMINÁTORI SMRTONOSNÉHO KRÍDLA V HRE SPACE HULK

Táto pasáž popisuje ďalšie pravidlá potrebné na začlenenie terminátorov Smrtonosného Krídla do vašich hier Space Hulk. Zahŕňa podrobnosti pre modely Smrtonosného Krídla, šampion, zdravotník, vlajkonosič rovnako tak ako pravidlá pre používanie zbraní špecifických pre zbrojnicu Smrtonosného Krídla, ako napr. plazmový kanón alebo kalibanská halapartňa.

POUŽITIE TERMINÁTOROV SMRTONOSNÉHO KRÍDLA V HRE SPACE HULK

Určite ste si všimli, že podstavce modelov v krabičke terminátorov Smrtonosného Krídla sú o niečo väčšie ako štvorcové políčka používané na mapových dielcoch v hre Space Hulk. Vôbec ničomu nevedí, pokiaľ tieto podstavce mierne prekrywajú štvorcové políčka, alebo dokonca pokiaľ sa prekrywajú navzájom, ak je obom hráčom jasné, na ktorom políčku sa ten ktorý Vesmírny mariňák nachádza a ako je natočený. Ak používate modely terminátorov Smrtonosného Krídla výhradne na hranie scenárov Space Hulk, zvážte použitie alternatívnych podstavcov pri týchto modeloch.

ZBROJNICA SMRTONOSNÉHO KRÍDLA

Raketomet Cyklón

Raketomet Cyklón je prispôsobený na nasadenie na terminátorskú zbraň a poskytuje ťažkú ďalekonosnú palebnú podporu. Pretože je schopný strieľať raketami s trieštivými (protipechotnými) aj pribojnými (proti pancierovými) hlavicami, možno ho použiť proti všetkým druhom nepriateľov.

Vesmírneho mariňáka stojí výstrel z raketometu Cyklón 1 akčný bod. Nie je ho možné kombinovať so žiadnou inou akciou. Pri streľbe z raketometu Cyklón neexistuje žiadny maximálny dostrel. **Munícia do raketometu Cyklón**

Raketomet Cyklón môže strieľať 2 rôznymi typmi rakiet – raketami s proti pancierovými (krak) alebo trieštivými (frag) hlavicami. Vesmírny Mariňák s raketometom Cyklón si môže pred každým výstrelom vybrať, aký typ rakiet použije, ale raketomet má zásobu iba 6 rakiet (na misiu). Ako náhle bolo z raketometu Cyklón šesťkrát vystrelené, už z neho nemožno ďalej strieľať. Pokiaľ nie je niektorý z vašich mariňákov vybavený ťažkým plameňometom, odporúčame vám používať 6 žetónov plameňometu, obsiahnutých v hre Space Hulk, ako počítadlo výstrelů z raketometu Cyklón.

Rakety s proti - pancierovou hlavicou

Ak strieľate raketou s proti pancierovou hlavicou, potom môže raketomet Cyklón zacieliť ľubovoľného viditeľného Genozlodeja alebo dvere.

Hodte 2 kockami, aby ste zistili výsledný efekt útoku. Pokiaľ na niektorej kocke padne 3 alebo vyššia hodnota, potom je cieľ útoku zničený.

Rakety s trieštivou hlavicou

Ak strieľate raketou s trieštivou hlavicou, potom môže raketomet Cyklón zacieliť na akéhokoľvek viditeľného Genozlodeja, dvere alebo prázdne políčko, dokonca aj keď je Genozlodej, dvere alebo prázdne políčko na mapovom dieliku, kde sa nachádza aj Vesmírny Mariňák. Raketa s trieštivou hlavicou zasiahne celý mapový dielik, či už ide o úzku dlhú chodbu, krátky dielik, alebo veľkú miestnosť. Keď raketa s trieštivou hlavicou zasiahne políčko, dvere alebo model, hodte 2 kockami za každý model, značku alebo dvere na danom dieliku (ak sú tam nejaké). Tento model/značka/dvere je zničený, pokiaľ na ktorejkoľvek kocke padne 5 či vyššia hodnota. Na daný mapový dielik môžete vystreliť viackrát.

Rakety s trieštivou hlavicou a dvere

Hoci je možné dvere zničiť streľbou z raketometu Cyklón, napriek tomu tieto poskytujú určitú mieru ochrany. Rakety s trieštivou hlavicou nemôžu strieľať cez zatvorené dvere. Pokiaľ boli na mapovom dieliku, ktorý dostane zásah raketou s trieštivou hlavicou, nejaké zatvorené dvere, potom políčka nachádzajúce sa za týmito dverami sú týmto výstrelom nedotknuté, dokonca aj keby boli ony dvere týmto výstrelom zničené.

Plazmový kanón

Plazmový kanón strieľa spaľujúce pulzy energie, ktoré vyparia čokoľvek, čo sa jej dostane do cesty. Je to starodávna, ale vrtkavá zbraň, náchylná na katastrofické zlyhanie, pokiaľ sa prehreje.

Vesmírneho Mariňáka stojí výstrel z plazmového kanóna 2 akčné body. To nemožno kombinovať so žiadnou inou akciou. Pri streľbe z plazmového kanóna neexistuje žiadny maximálny dostrel a je možné zacieliť akéhokoľvek viditeľného Genozlodeja, dvere alebo prázdne políčko, dokonca aj keď je daný Genozlodej, dvere alebo prázdne políčko na mapovom dieliku, kde sa nachádza aj Vesmírny Mariňák.

Priestorový efekt plazmového kanóna

Plazmový kanón zasiahne celý mapový dielik, či už ide o úzku dlhú chodbu, krátky dielik, alebo veľkú miestnosť. Keď plazmový kanón zasiahne políčko, dvere alebo model, hodte kockou za každý model, značku alebo dvere na danom dieliku (ak sú tam nejaké). Tento model/značka/dvere je zničený, pokiaľ na kocke padne 2 či vyššia hodnota. Na daný mapový dielik môžete vystreliť aj viackrát.

Prehriatie plazmového kanónu

Plazmový kanón produkuje pri streľbe ohromné množstvo tepla a sú známe početné prípady, keď vybuchol uprostred bitky. Počas hry si preto zaznamenávajúte, koľkokrát počas (daného) kola vystrelil (každý) Vesmírny Mariňák s plazmovým kanónom. Pokiaľ plazmový kanón vystrelí len raz za kolo, je to bez rizika. Pokiaľ je z neho ale vystrelené viackrát (počas jedného kola), existuje tu šanca, že dôjde k jeho kritickému prehriatiu. Každé kolo počas fázy Stav misie musí hráč za Genzlodejov hodiť kockou za každého Vesmírneho Mariňáka, ktorý vystrelil z plazmového kanónu. Pokiaľ je počet výstrelov (z plazmového kanónu) u daného Vesmírneho Mariňáka počas daného kola vyšší ako výsledok hodu kockou, potom plazmový kanón vybuchne a Vesmírny Mariňák, ktorý ho nesie, je zabitý. Ďalej musí hráč Vesmírnych Mariňákov hodiť kockou za každý model, značku alebo dvere na rovnakom mapovom dieliku, kde sa nachádzal plazmový kanón – daný model, značka alebo dvere sú zničené, pokiaľ im padla 4 či vyššia hodnota.

Pokiaľ nie je niektorý z vašich Vesmírnych Mariňákov vybavený ťažkým plameňometom alebo raketometom Cyklón, odporúčame vám používať žetóny plameňometu, dodané s hrou Space Hulk, aby ste mohli lepšie sledovať počet výstrelov z plazmového kanónu počas kola, ale pochopiteľne môžete použiť akékoľvek iné dostupné žetóny.

Plazmový kanón a dvere

Hoci je možné dvere zničiť streľbou z plazmového kanónu, napriek tomu tieto poskytujú určitú mieru ochrany. Plazmový kanón nemôže strieľať cez zatvorené dvere. Pokiaľ na mapovom dieliku, ktorý dostane zásah plazmovým kanónom, boli nejaké zatvorené dvere, potom políčka nachádzajúce sa za týmito dverami sú týmto výstrelom nedotknuté, dokonca aj keby boli tieto dvere týmto výstrelom zničené.

Plazmový kanón a Broodlord

Broodlordi sú mimoriadne odolní voči útokom streľbou. Podobne ako ťažký plameňomet, dokáže plazmový kanón spôsobiť danému modelu iba jeden zásah, čo znamená, že nedokáže zraniť Broodlorda.



Kalibanská halapartňa

Pomenovaná po domovskom svete Temných Anjelov je kalibanská halapartňa mohutnou a smrtiacou zbraňou, ktorú pri bitke drží v rukách šampión Smrtonosného Krídla.



Vesmírny Mariňák vyzbrojený kalibanskou halapartňou získava bonus **+2k** svojim útokom zblízka proti modelom nachádzajúcim sa pred ním. Tzn., že Šampión rotý s kalibanskou halapartňou získava bonus **+3** proti modelom nachádzajúcim sa pred ním (+1 za Šampióna rotý a +2 za kalibanskú halapartňu).



Palcát očisty

Tieto hrozivé ostnaté zbrane, žiariace mocou a vyžarujúce zo svojich otvorov strašidelný opar používajú Rytieri Temných Anjelov so smrtiacou efektivitou. Vesmírny Mariňák vyzbrojený palcátom očisty získava bonus **+1** k svojim útokom zblízka proti modelom nachádzajúcim sa pred ním. Tzn., že Rytier Temných Anjelov s palcátom očisty získava bonus **+2** proti modelom nachádzajúcim sa pred ním (+1 za vojnového veterána a +1 za Palcát očisty). Palcáty očisty používajú Rytieri Temných Anjelov, ktorí ale nie sú použiteľní v kampani Nositeľ bolesti. Môžete ich použiť pri tvorbe vlastných misií ako súčasť síl Vesmírnych Mariňákov, ako je popísané v pravidlách v časti vlastná misia.



Cep nemilosrdných

Veliteľia Rytierov Temných Anjelov menia cepy nemilosrdných svojich bratov za brutálne zbrane. Vesmírny Mariňák vyzbrojený cepom nemilosrdných si pri svojich útokoch zblízka proti modelom nachádzajúcim sa pred ním hádže **2** kockami a pripočíta si **1** k vyššiemu hodu kockou. Tzn., že Majster rytierov s cepom nemilosrdných si hádže **2** kockami a pripočíta si bonus **+2** k vyššiemu hodu kockou (2 kocky a bonus +1 za cep nemilosrdných a +1 za vojnového veterána). Cepy nemilosrdných používajú Majstri rytierov Smrtonosného Krídla, ktorí ale nie sú použiteľní v kampani Nositeľ bolesti. Môžete ich použiť pri tvorbe svojich vlastných misií ako súčasť síl Vesmírnych mariňákov, ako je popísané v pravidlách v časti vlastná misia.

MODELÝ SMRTONOSNÉHO KRÍDLA

Táto kapitola popisuje pravidlá pre jedinečné modely Smrtonosného Krídla

ŠAMPIÓN SMRTONOSNÉHO KRÍDLA

Šampión Smrtonosného Krídla je jedným z najschopnejších a najskúsenejších bojovníkov celej kapituly Temných Anjelov. Pokyny k misii vám povedia, či je Šampión Smrtonosného Krídla súčasťou síl Vesmírnych Mariňákov.

ŠAMPIÓN VOJNOVÝ VETERÁN

Šampióni Smrtonosného Krídla sú veľmi skúsení bojovníci. V praxi to znamená, že získavajú modifikátor **+1** k hodu kockou pri útoku zblízka proti nepriateľovi, ktorý sa nachádza pred nimi, rovnako ako je to u seržanta Vesmírnych Mariňákov.

VLAJKONOSIČ SMRTONOSNÉHO KRÍDLA

Vlajkonosič Smrtonosného Krídla nesie do bitky jednu z posvätných zástav Temných Anjelov, aby tak motivoval svojich bratov v zbrani, ktorí bojujú spoločne s ním pod touto zástavou, k ešte väčším hrdinským skutkom. Pokyny k misii vám povedia, či je Vlajkonosič Smrtonosného Krídla súčasťou síl Vesmírnych Mariňákov.

POSVÄTNÁ ZÁSTAVA

Tieto zástavy sú posvätnými relikviami Temných Anjelov a priamo z nich sála hrdinstvo. Vlajkonosič Smrtonosného Krídla a všetci ostatní Vesmírne Mariňáci, nachádzajúci sa na rovnakom mapovom dieliku ako Vlajkonosič Smrtonosného Krídla, bojujú oveľa tvrdšie a rozhodnejšie, práve kvôli prítomnosti posvätné zástavy. Pri vyhodnotení útokov zblízka na mapovom dieliku, kde sa nachádza posvätná zástava, vyhráva strana Vesmírnych Mariňákov boj zblízka aj pri zhode výsledkov.

RYTIERI SMRTONOSNÉHO KRÍDLA

V hierarchickej štruktúre Temných Anjelov predstavujú Rytieri Smrtonosného Krídla špičku elity. V kampani Nositeľ bolesti nie sú Rytieri Smrtonosného Krídla použítí, ale môžete ich použiť pri tvorbe vlastných misií, ako súčasť síl Vesmírnych Mariňákov, ako je popísané v časti vlastné misie.

RYTIER VOJNOVÝ VETERÁN

Rytieri Smrtonosného Krídla sú veľmi skúsení bojovníci. V praxi to znamená, že získavajú modifikátor **+1** k hodu kockou pri útoku zblízka proti nepriateľovi, ktorý sa nachádza pred nimi, rovnako ako je to u seržanta Vesmírnych Mariňákov.

MAJSTER RYTIEROV

Rytiera Smrtonosného Krídla vedú do boja Majstri Rytierov, najobávanejší a najrešpektovanejší z ich radov. V kampani Nositeľ bolesti nie sú Majstri Rytierov

Smrtonosného Krídla použítí, ale môžete ich použiť pri tvorbe vlastných misií, ako súčasť síl Vesmírnych Mariňákov, ako je popísané v časti vlastné misie.

MAJSTER VOJNOVÝ VETERÁN

Majstri rytierov sú veľmi skúsení bojovníci. V praxi to znamená, že získavajú modifikátor **+1** k hodu kockou pri útoku zblízka proti nepriateľovi, ktorý sa nachádza pred nimi, rovnako ako je to u seržanta Vesmírnych Mariňákov.

VELITELIA VNÚTORNÉHO KRUHU

Majstri rytierov velili svojim bojovníkom v stovkách bitiek a sú zvyknutí vydávať rozkazy, ktoré sa plnia bez otázok. Počas Veliteľskej fázy sa preto Majster Rytierov počíta na účely vrátenia veliteľského žetónu do vrečka a ťahania iného rovnako ako seržant Vesmírnych Mariňákov.

ZDRAVOTNÍK SMRTONOSNÉHO KRÍDLA

Zdravotníci Smrtonosného Krídla sú poľní zdravotníci, vycvičení a vybavení tak, aby sa na bojisku starali a ošetrovali svojich zranených bratov v zbrani. Pokyny k misii vám povedia, či je Zdravotník Smrtonosného Krídla súčasťou síl Vesmírnych Mariňákov.

NARTHECIUM

Zdravotníci používajú narthecium, aby realizovali okamžitú naliehavú zdravotnícku pomoc, zahrňujúcu úplné zotavenie po duševnom otrase, zraneným bratom. Hráč za Vesmírnych Mariňákov môže použiť narthecium zakaždým, keď Vesmírny Mariňák prehrá súboj zblízka, ale iba ak sa daný Vesmírny Mariňák nachádza najviac jedno políčko od Apatykára a navyše je toto políčko jedným z 3 popredných políčok zdravotníka (dokonca aj keď ide o políčko za rohom). Pri použití narthecia si hráč za Vesmírnych Mariňákov hodí kockou: ak padne **1–3**, potom narthecium pri pokuse o oživenie daného Vesmírneho Mariňáka zlyhalo a daný Vesmírny Mariňák sa odoberie ako strata. Ak padne **4–6**, tak narthecium úspešne uzdravilo daného Vesmírneho Mariňáka - daný Vesmírny Mariňák potom ignoruje zásah, ktorý ho zabil, ale stráca svoj (prípadný) stav Hliadka, pretože bol napadnutý.

ZDRAVOTNÍK PRI BOJI Z BLÍZKA

Zdravotník Vesmírnych Mariňákov má miesto energetickej pästi narthecium, čo ho robí pri boji zblízka oveľa zraniteľnejším. Pri vyhodnotení boja zblízka, týkajúceho sa Zdravotníka Smrtonosného Krídla, vyhráva hráč za Genozlodejov tento boj zblízka aj pri zhode výsledkov, pokiaľ však nie je na rovnakom mapovom dieli Vlajkonosič Smrtonosného Krídla, v takomto prípade nevyhráva žiadna strana a nikto nie je v takom prípade zranený.



PREHĽAD SMRTONOSNÉHO KRÍDLA

Táto kapitola predstavuje užitočný prehľad, pokiaľ pri hre Space Hulk používate modely Vlčej gardy.

ĎALŠIE AKCIE SMRTONOSNÉHO KRÍDLA

Strelba z raketometu Cyklón

1 akčný bod



TABUĽKA STREĽBY

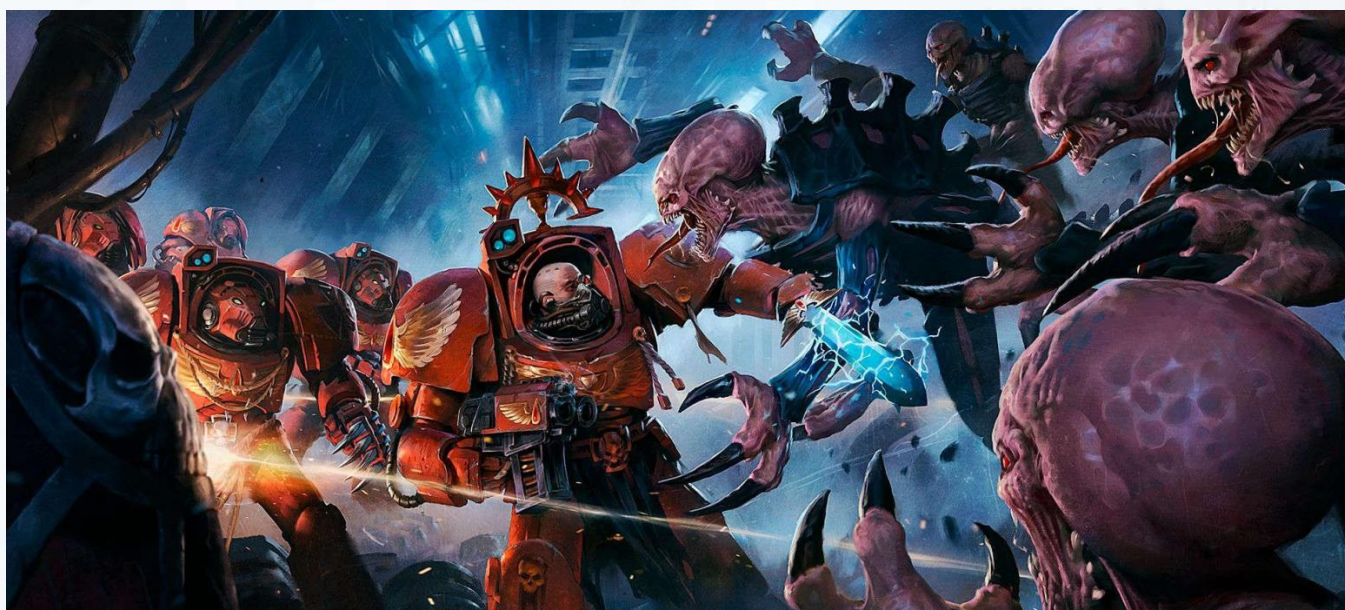
Zbraň	Dostrel	Kocky	Zabitie	Poznámky
Storm bolter	Neobmedzený	2K6	6+	Hliadka, Súvislá strelba, Zaseknutie
Ťažký plameňomet	12	1K6	2+	Priestorový efekt, Trvalý efekt, 6 výstrelov
Rotačný kanón	Neobmedzený	3K6	5+	Hliadka, Súvislá strelba, 10 výstrelov, Nabitie
Raketomet Cyklón	Neobmedzený	1K6	3+/5+**	6 výstrelov, priebojná / trieštivá munícia
Plasmový kanón	Neobmedzený	1K6	2+	Priestorový efekt, prehriatie

* Pri režime Hliadka je dostrel 12 políček.

** Pri použití trieštivej munície, dôjde k zabitiu pri 5+, nie pri 3+, ale tento efekt platí pre celý dielik mapy.

TABUĽKA BOJA ZBLÍZKA

Model	Boj z blízka	Poznámky
Vesmírny Mariňák s energetickou alebo reťazovou päšťou	1K6	-
Vesmírny Mariňák s bleskovými čepeľami	2K6+1	-
Vesmírny Mariňák s kladivom a hromovým štítom	1K6+1	Blokovanie
Seržant s energetickým mečom	1K6+1	Odrazenie
Seržant s bleskovými čepeľami	2K6+2	-
Seržant s hromovým kladivom a hromovým štítom	1K6+2	Blokovanie
Zdravotník Smrtonosného Krídla	1K6	Prehra pri zhode
Vlajkonosič Smrtonosného Krídla	1K6	Výhra pri zhode (priest. efekt)
Šampión Smrtonosného Krídla s kalibanskou halapartňou	1K6+3	-
Majster rytierov s Cepom Nemilosrdných a hromovým štítom	2K6+2	Blokovanie
Rytier Smrtonosného Krídla s Palcátom Očisty a hromovým štítom	1K6+2	Blokovanie





SPACE HULK

Vlastné misie



VYTVÁRANIE VLASTNÝCH MISÍ

Táto časť vám poskytuje návod na vytváranie vlastných misií v hre Space Hulk. Navrhovanie misií je veľká zábava a s trochou cviku čoskoro prídete na hry, ktoré sú rovnako dobré ako tie v nových kampaniach alebo v knihe Misií v hre Space Hulk. Všetko, čo musíte urobiť, je prejsť krokmi popísanými nižšie. Predtým, ako prejdeme procesom krok za krokom, musíme zaviesť nové pravidlo...

VLASTNÉ PRAVIDLO

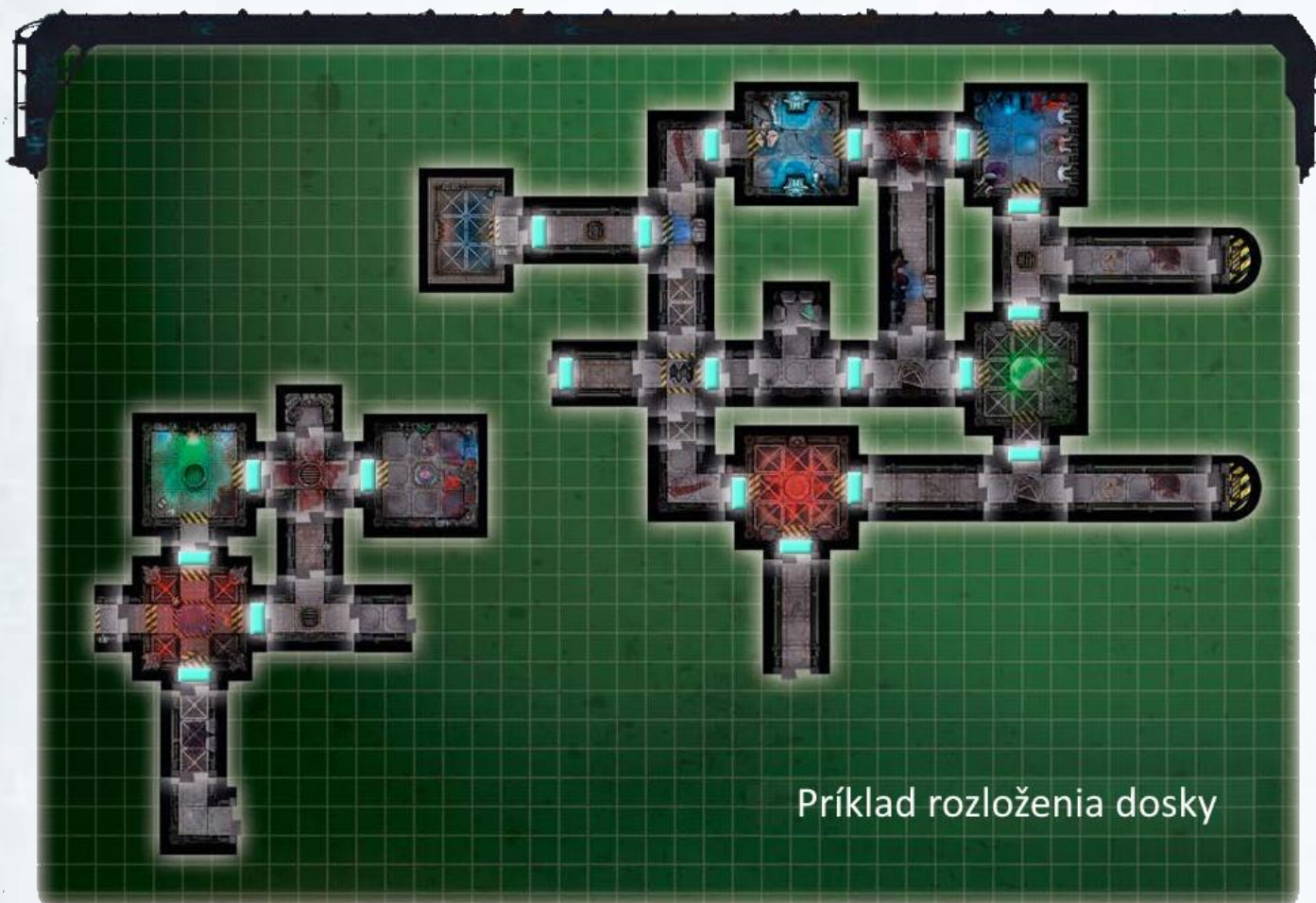
Pokiaľ ide o vytváranie vlastných misií, existuje len jedno pevné pravidlo. Toto pravidlo stanovuje, že pri hraní misie, ktorú ste sami navrhli, si protihráč vždy môže vybrať, za ktorú stranu bude hrať. To vám zaručí, že vytvoríte scenár, ktorý bude čo najvyváženejší.

PRVÝ KROK — MAPA

Prvým krokom, ktorý musíte vykonať, je navrhnuť mapu pre misiu. Aby ste to mohli urobiť, budete potrebovať sekcie, dosky z vašej kópie Space Hulka a buď fotoaparát alebo milimetrový papier. V tejto fáze nebudete vedieť, aké sú sily alebo podmienky víťazstva, ale teraz si s tým nemusíte robiť starosti! Stačí rozložiť časti dosky, aby ste vytvorili svoju mapu, a potom buď odfotografujte návrh dosky alebo ju zaznamenajte na milimetrový papier, aby ste mali záznam o rozložení.

Nasledujúce dvere umiestnite na vchody do akýchkoľvek miestností na mape, potom hodte kockou a pridajte dodatočné dvere v úsekoch chodieb rovnajúce sa číslu, ktoré padne na kocke. Zaznamenajte polohu dverí na svojej mape.

Hoci to znie celkom jednoducho, diabol je v detailoch - skrátka, navrhovať kvalitnú hernú plochu pre Space Hulk je umenie a vyžaduje si to nejaký čas na precvičenie. Z tohto dôvodu je najlepšie začať s malým rozložením, možno založeným na niektorom z rozložení v knihe Misií. Nedajte sa zlákať na použitie všetkých častí hracej plochy - z našich skúseností je v tomto prípade často menej viac. Na druhej strane, keď už budete mať trochu skúseností, mali by ste si pokojne navrhnuť tak veľkú alebo malú mapu, ako sa vám páči. Môžete dokonca vytvoriť mapu, ktorá má dva alebo viac úrovní.



Príklad rozloženia dosky

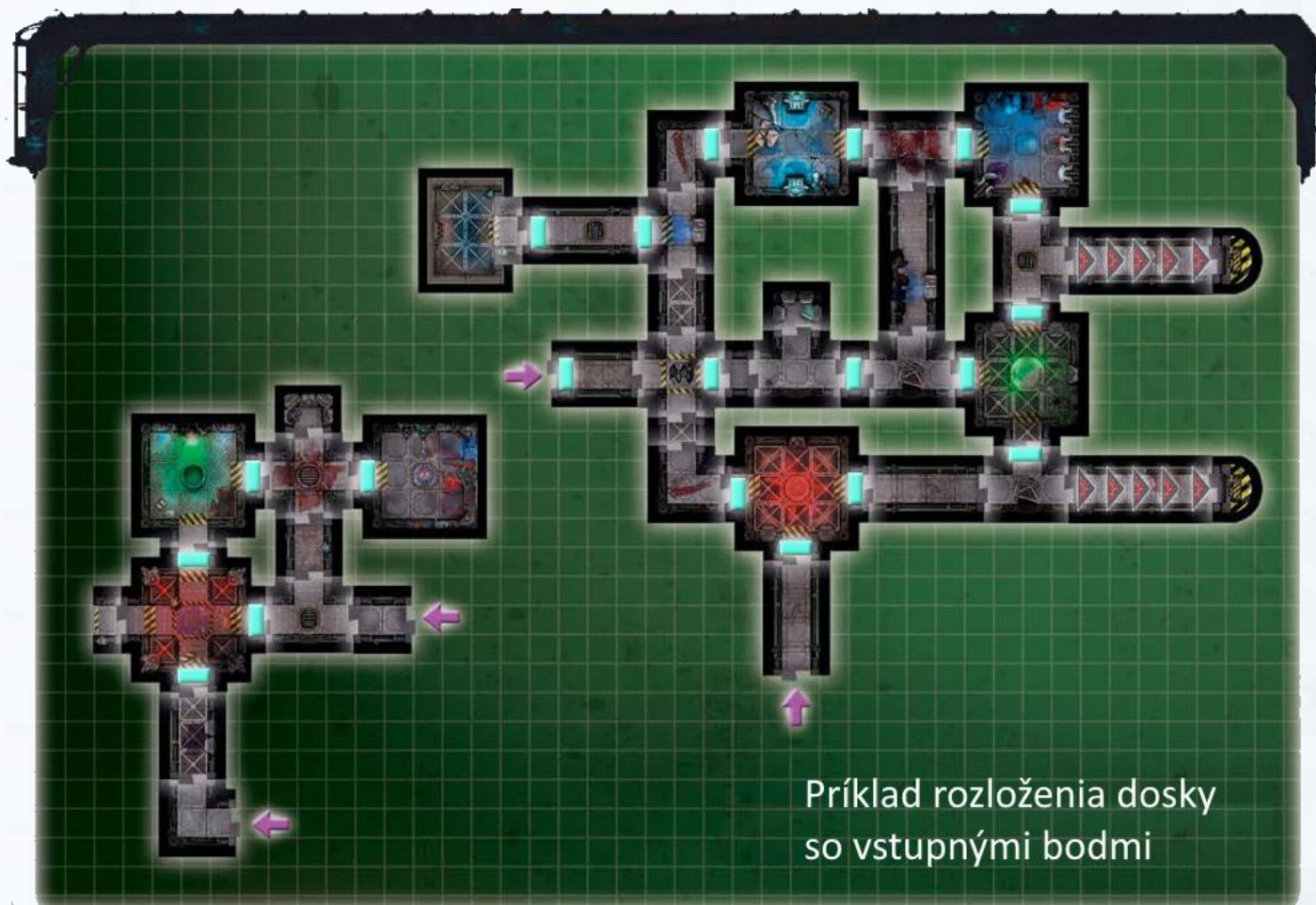
DRUHÝ KROK - NASTAVENIE ŽETÓNOV A VSTUPNÝCH OBLASTÍ

Po vytvorení mapy sa teraz musíte rozhodnúť pre oblasti ovládané Vesmírnymi Mariňákmi, štartovacie políčka Vesmírných Mariňákov a vstupné oblasti pre Genozlodejov. Najprv umiestnite značky kontrolovanej oblasti vesmírnej námornej pechoty vedľa ľubovoľných dvoch častí dosky. Môžete ich umiestniť tak blízko seba alebo tak ďaleko od seba, ako si želáte.

Ďalej použite žetóny na označenie desiatich

štartovacích polí Vesmírných Mariňákov v kontrolovaných oblastiach. Počiatočné políčka môžete rozdeliť podľa vlastného uváženia tak, že všetkých desať umiestnite do jednej kontrolovanej oblasti, päť do každého z nich, alebo akúkoľvek inú kombináciu, ktorá vás napadne.

Potom hodte kockou, pridajte +2 k skóre a umiestnite toľko značiek vstupných oblastí Genozlodejov vedľa voľných vstupných oblastí na hracej ploche. Ak sa vám minú voľné miesta, žiadne zostávajúce značky vstupnej oblasti sa nepoužijú.



TRETÍ KROK – SYLA VESMÍRNYCH MARIŇÁKOV

Ďalším krokom je rozhodnutie o silách, ktoré sa misie zúčastnia a kde sa môžu rozmiestniť alebo kde vstúpiť na palubu. Najprv si musíte vybrať Vesmírnych Mariňákov. Ak to chcete urobiť, vyberte až desať modelov z nižšie uvedeného zoznamu. Sila Vesmírnych Mariňákov sa môže skladať z ľubovoľnej

kombinácie týchto modelov a je možné zvoliť aj viacero modelov s rovnakým vybavením. Všimnite si, že každý model má bodovú hodnotu, napríklad Vesmírny Mariňák so storm bolterom a energetickou päšťou má hodnotu 2 body, zatiaľ čo seržant so storm bolterom a energetickým mečom má hodnotu 5 bodov. Tieto body sa v ďalšom kroku používajú na určenie sily Genozlodejov.

Model Vesmírnych Mariňákov

Bodová hodnota

Vesmírny Mariňák so storm bolterom energetickou päšťou	2
Vesmírny Mariňák s bleskovými čepeľami	2
Vesmírny Mariňák s kladivom a hromovým štítom	2
Majster rytierov s Cepom Nemilosrdných a hromovým štítom	3
Vesmírny Mariňák so storm bolterom reťazovou päšťou	3
Zdravotník Smrtonosného Krídla so storm bolterom a nartheciom	3
Vesmírny Mariňák so storm bolterom mrazivou sekerou	4
Vesmírny Mariňák s mrazivou sekerou a hromovým štítom	4
Vlajkonosič Smrtonosného Krídla so storm bolterom energetickou päšťou	4
Šampión Smrtonosného Krídla s kalibanskou halapartňou	4
Seržant s bleskovými čepeľami	5
Seržant s kladivom a hromovým štítom	5
Vesmírny Mariňák s ťažkým plameňometom a energetickou päšťou	6
Vesmírny Mariňák s plazmovým kanónom a energetickou päšťou	6
Vesmírny Mariňák s rotačným kanónom a energetickou päšťou	6
Vesmírny Mariňák s plazmovým kanónom a energetickou päšťou	6
Rytier Smrtonosného Krídla s Palcátom Očisty a hromovým štítom	6
Vesmírny Mariňák so storm bolterom, energetickou päšťou raketometom Cyklón.	7
Vodca svorky so storm bolterom mrazivou sekerou	7
Vodca svorky s mrazivou sekerou a hromovým štítom	7

ŠTVRTÝ KROK – SILA GENOZLODEJOV

Aby ste určili silu Genozlodejov, spočítajte všetky body modelov Vesmírnych Mariňákov a porovnajte ich

s nasledujúcou tabuľkou. Čím vyššia je celková bodová sila Vesmírnych Mariňákov, tým väčšia je sila Genozlodejov. Zaznamenajte si informácie na svoju mapu.

Sila Vesmírnych Mariňákov

Sila Genozlodejov

2-20	Žiadne štartovacie značky posíl. Jedna značka posíl za kolo.*
21-30	Jedna štartovacia značka posíl. Jedna značka posíl za kolo.*
31-35	Jedna štartovacia značka posíl. Dve značky posíl za kolo.
41-45	Dve štartovacie značky posíl. Dve značky posíl za kolo. Hráč za Genozlodejov môže v tejto misii použiť jedného Broodlorda.
46+	Dve štartovacie značky posíl. Tri značky posíl za kolo. Hráč za Genozlodejov môže v tejto misii použiť jedného Broodlorda.

*Ak majú Vesmírne Mariňáci viac ako päť modelov, potom platí pravidlo „zaseknutých dverí“ (pozri nižšie).

Zaseknuté dvere: Toto pravidlo sa používa v misiách, kde Genozlodeji dostanú iba jeden žetón posíl za kolo a Vesmírne Mariňáci začínajú misiu s viac ako piatimi modelmi. Keď sa model prvýkrát pokúsi otvoriť dvere, hodte kockou K6. Pri hode 1 alebo 2 sú dvere zaseknuté. Zaseknuté dvere sa nedajú otvoriť, ale môžu byť zničené strelbou alebo útokom zblízka.

ŠTVRTÝ KROK – VÍŤAZSTVO

Posledná vec, ktorú je potrebné urobiť, je určiť, ako sa misia dá vyhrať, alebo prehrať, potom bude misia pripravená pre hru! Ak chcete zistiť, ako sa určuje víťazstvo, hodte jednou kockou K6 a pozrite si tabuľku víťazstiev nižšie. Tabuľka popisuje, čo musí hráč za Vesmírnych Mariňákov urobiť, aby vyhral.

Hráč za Genozlodejov vyhráva ak vyhladí Vesmírnych Mariňákov, alebo prinúti hráča za Vesmírneho Mariňákov, aby sa vzdal, pretože už nemôžu dosiahnuť svoje podmienky víťazstva. Zaznamenajte si víťazné podmienky na svoju mapu, spolu so všetkými ďalšími informáciami potrebnými pre hru.

K6 Podmienky víťazstva

- 1-2 Vyčistenie:** Na začiatku misie, predtým ako sa obe strany rozmiestnia, musí hráč za Genozlodejov vybrať miestnosť ako cieľ misie. Hráč za Vesmírnych Mariňákov vyhráva ak vyčistí túto miestnosť. Vesmírny Mariňák vyčistí miestnosť tak, že zasiahne prázdne políčko v miestnosti ťažkým plameňometom, alebo vystrelí dve rany z rotačného kanóna, plazmového kanóna, alebo odpaľovača cyklónových rakiet (hlavice frag alebo krak). Ak Vesmírni Mariňáci nezačnú misiu so žiadnou zo zbraní uvedených vyššie, hodte znova kockou, aby ste splnili podmienky víťazstva v misii.
- 3-4 Útek:** Na začiatku misie, predtým, než sa ktorákoľvek strana rozmiestni, musí hráč za Genozlodejov nahradiť jednu zo značiek vstupnej oblasti Genozlodejov za značku oblasti kontrolovanú Mariňákmi. Toto je výstupný bod pre Vesmírnych Mariňákov a Vesmírni Mariňáci môžu opustiť hraciu plochu tak, že v tomto bode odídu. Znova hodte K6:
- 1-3:** Hráč za Vesmírnych Mariňákov musí dať jednému zo svojich modelov, pri nasadení artefakt. Vesmírni mariňáci vyhrávajú, ak dokážu preniesť artefakt z hracej plochy cez výstupný bod. Artefakt je objekt, ako je popísané v knihe pravidiel Space Hulk.
- 4-6:** Hodte jednu kocku, ak v hre nezostali žiadni Vesmírni Mariňáci. Ak je skóre menšie alebo rovnaké ako počet Vesmírnych Mariňákov, ktorí opustili mapu, vyhráva hráč za Vesmírnych Mariňákov.
- 5-6 Znova hodte kockou:**
- 1-2: Vyhubenie:** Sledujte počet Genozlodejov, ktorí sú zabití počas misie. Hráč za Vesmírnych Mariňákov musí zabiť najmenej šesť Genozlodejov pre každý model za Vesmírnych Mariňákov nasadený na začiatku misie (napr. hráč za Vesmírnych Mariňákov musí dosiahnuť pomer zabitia aspoň 6 ku 1).
- 3-4 Záchrana K.O.Č.K.Y.:** Na začiatku misie, predtým ako sa ktorákoľvek strana rozmiestni, musí hráč za Genozlodejov umiestniť K.O.Č.K.U. na štvorec vzdialený viac ako šesť miest od ktorejkoľvek z ich vstupných oblastí. Hráč za Vesmírnych Mariňákov vyhráva ak, odnesie K.O.Č.K.U. z mapy do jednej z oblastí kontrolovaných Mariňákmi., Pre K.O.Č.K.U. platia Špeciálne pravidlá, ako je popísané v knihe pravidiel Space Hulk.
- 5-6 Obrana:** Na začiatku misie musí hráč za Vesmírnych Mariňákov ľubovoľne umiestniť mŕtvu figúrku Vesmírneho Mariňák na herný plán. Pozrite si stranu 24 knihy misií Space Hulk SK 4. edícia, kde nájdete špeciálne pravidlá, ktoré platia pre daný diel (Telo mŕtveho mariňáka blokuje pohyb a streľbu rovnako, ako živý Vesmírny Mariňák). Vesmírni Mariňáci vyhrávajú, pokiaľ mŕtvy Vesmírny Mariňák nebol zničený pred skončením misie. Misia sa končí na konci kola, keď sa druhýkrát minú žetóny značiek posíl. Genozlodeji môžu zaútočiť (a zničiť) mŕtveho Vesmírneho Mariňáka rovnakým spôsobom, akým by zaútočili (a zničili) dvere.

NAVRHOVANIE VAŠICH VLASTNÝCH MISIÍ OD ZÁKLADOV

Namiesto toho, aby ste náhodne hádzali kockou pre parametre ako sily v misii a podmienky na víťazstvo, môžete si tieto faktory určiť sami. Navrhovanie vlastných misií je celkom jednoduché, stačí postupovať podľa krokov popísaných vyššie, ale tentoraz si sami rozhodnite, čo použijete namiesto náhodného hádzania kockou. Necíťte sa viazaní tabuľkami, ak chcete zahrnúť veci, ktoré sme nepopísali, jednoducho tak urobte. Ak chcete do misie zahrnúť generátory silových polí alebo naloďovacie torpéda, je to úplne na vás.

Avšak predtým, než začnete premýšľať o veciach ako usporiadanie hracej plochy alebo zostavenie síl, budete musieť vykonať ešte jeden ďalší krok - krok nula!

V tomto kroku musíte rozhodnúť o téme, alebo príbehovej línii, pre vašu misiu. Ak si prečítate misie v knihe misií Space Hulk, tak uvidíte, že všetky majú pozadie, na ktorom sú založené pravidlá pre misiu. Nemusíte však vymýšľať textové pozadie, aj keď je

to veľmi zábavné, ale musíte si vymyslieť tému alebo príbeh predtým, než začnete. Táto téma môže byť jednoduchá, ako napríklad "Hviezdny Mariňáci musia uniknúť pred výbuchom Space Hulka", alebo môže byť zložitá s príbehom o starobylých artefaktoch, Broodlordoch a špeciálnych predmetoch, vybaveniach Vesmírnych Mariňákov, záleží len na vás. Ako tip vám však odporúčame použiť jednoduchú tému pre vašu prvú misiu a postupne zvyšovať zložitosť v neskorších misiách, ktoré navrhnete.

S ohľadom na tému môžete voľne postupovať podľa vyššie uvedených krokov a rozhodnúť sa, ako uznáte za vhodné, čo by sa malo v každom prípade použiť. Len majte na pamäti, že vaším cieľom je vymyslieť misiu, ktorá prekvapí a poteší ľudí, ktorí ju hrajú. Pokúste sa byť originálny a postaviť hráčom výzvy, ktorým ešte nečelili. Vďaka tomu budete môcť vymyslieť misiu Space Hulk, ktorá by sa mohla stať základom vašej hry na ďalšie roky.

