

SPACE MARINES ARMY RULES

tłumaczenie osnowa.pl, redakcja i korekta: pawel.oleszczuk.art

Zdolność Armii

OATH OF MOMENT

Jeżeli frakcja twojej armii to Adeptus Astartes, na początku swojej fazy dowodzenia (Command Phase) wybierz jeden oddział przeciwnika. Do rozpoczęcia twojej następnej fazy dowodzenia przy każdym ataku modelu z twojej armii z tą zdolnością na wybrany oddział przeciwnika możesz przerzucić rzut na trafienie (Hit Roll) i rzut na zranienie (Wound Roll).

SPACE MARINE CHAPTERS

- Jeśli oddział Adeptus Astartes posiada na karcie jednostki drugie frakcyjne słowo kluczowe, oznacza ono zakon, z którego pochodzi oddział. Na przykład Marneus Calgar ma zarówno słowo kluczowe Adeptus Astartes, jak i Ultramarines – wiadomo stąd, że należy do zakonu Ultramarines.
- Do twojej armii nie mogą należeć jednostki więcej niż jednego zakonu.

Adeptus Astartes – Gladius Task Force Detachment Rule

COMBAT DOCTRINES

Codex Astartes sprawdził się na niezliczonych polach bitew jako znakomity traktat o działaniach wojennych i pozostał nim nawet po dziesięciu tysiącach lat.

Na początku swojej fazy dowodzenia (Command Phase) możesz wybrać jedną z wymienionych poniżej doktryn bojowych. Do rozpoczęcia twojej następnej fazy dowodzenia ta doktryna walki jest aktywna, a jej efekty dotyczą wszystkich jednostek Adeptus Astartes z twojej armii, które mają tę zdolność. Każdą doktrynę walki można wybrać tylko raz na bitwę.

DEVASTATOR DOCTRINE *Codex Astartes szczegółowo wyjaśnia strategiczną wartość przytłaczającej siły ognia podczas zajmowania pozycji w celu wyeliminowania zagrożeń i stworzenia taktycznych wyłomów.*

Ta jednostka może strzelać w turze, w której wykonała ruch Advance.

TACTICAL DOCTRINE *Gdy walczące armie zbliżają się do siebie i wybucha zaciekła walka, kodeks określa strategię szybkiego przejęcia inicjatywy i połączenia wszechstronności z siłą ognia.*

Ta jednostka może strzelać i deklarować szarżę w turze, w której się wycofała (Fall Back).

ASSAULT DOCTRINE *Codex Astartes nie pozostawia wątpliwości, że w większości potyczek śmiertelny cios musi być zadany decydującym uderzeniem z bliskiej odległości. Przedstawia on cały wachlarz związanych z tym środków taktycznych.*

Ta jednostka może zadeklarować szarżę w turze, w której wykonała ruch Advance.

Adeptus Astartes – Gladius Task Force Stratagems

ONLY IN DEATH DOES DUTY END

GLADIUS TASK FORCE – EPIC DEED STRATAGEM, koszt: 2 CP

Nieuchronna śmierć nie przeszkadza Kosmicznemu Marine w wymierzeniu ostatecznej kary wrogom Imperium.

KIEDY: Faza walki, zaraz po tym, jak wroga jednostka wybierze swoje cele.

CEL: Jedna jednostka Adeptus Astartes z twojej armii, która została wybrana jako cel jednego lub więcej ataków.

EFEKT: Do końca fazy za każdym razem, gdy model w twojej jednostce zostanie zniszczony, to jeśli nie walczył w tej fazie, nie usuwaj go z gry. Zniszczony model może walczyć po tym, jak jednostka atakującego modelu zakończy wykonywanie ataków, i dopiero wtedy zostaje usunięty z gry.

ARMOUR OF CONTEMPT

GLADIUS TASK FORCE – BATTLE TACTIC STRATAGEM, koszt: 1 CP

Wojowniczość Adeptus Astartes w połączeniu z ich nadludzką fizjologią czyni z nich nieustępliwych wrogów.

KIEDY: Faza strzelania przeciwnika lub faza walki, zaraz po tym, jak wroga jednostka wybrała swoje cele.

CEL: Jedna jednostka Adeptus Astartes z twojej armii wybrana jako cel jednego lub więcej ataków.

EFEKT: Do końca fazy za każdym razem, gdy w twoją jednostkę wymierzony jest atak, pogarszaj współczynnik przebicia pancerza tego ataku o 1.

HONOUR THE CHAPTER

GLADIUS TASK FORCE – BATTLE TACTIC STRATAGEM, koszt: 1 CP

Każdy zakon kształtował własne bohaterskie historie i żaden z braci nie chciałby, aby ten szlachetny czyn został skalany.

KIEDY: Faza walki.

CEL: Jedna jednostka Adeptus Astartes z twojej armii.

EFEKT: Do końca fazy cała broń do walki wręcz twojej jednostki ma zdolność [LANCE]. Jeśli twoja jednostka znajduje się pod wpływem Assault Doctrine, do końca fazy zwiększ również współczynnik penetracji pancerza takiej broni o 1.

ADAPTIVE STRATEGY

GLADIUS TASK FORCE – STRATEGIC PLOY STRATAGEM, koszt: 1 CP

Zasady Codex Astartes pozwalają na niekonwencjonalne stosowanie taktyk bojowych i wykorzystywanie rozbieżnych doktryn strategicznych, jeśli tylko ma to doprowadzić do zwycięstwa.

KIEDY: Twoja faza dowodzenia.

CEL: Jedna jednostka Adeptus Astartes z twojej armii.

EFEKT: Wybierz Devastator Doctrine, Tactical Doctrine lub Assault Doctrine. Do początku twojej następnej fazy dowodzenia twoja jednostka podlega tej doktrynie zamiast jakiegokolwiek innej aktywnej dla twojej armii, nawet jeśli wybrałeś już tę doktrynę podczas tej bitwy.

SQUAD TACTICS

GLADIUS TASK FORCE – STRATEGIC PLOY STRATAGEM, koszt: 1 CP

Kosmiczni Marines dokładnie wiedzą, kiedy ustąpić pola i dezorientować wroga, zanim ponownie wkroczą do walki i zmuszą go do ucieczki z pola bitwy w nieładzie.

KIEDY: Faza Ruchu twojego przeciwnika, zaraz po tym, jak wroga jednostka zakończy normalny ruch, Advance lub Fall Back.

CEL: Jedna jednostka **ADEPTUS ASTARTES INFANTRY** lub jednostka **ADEPTUS ASTARTES MOUNTED** z twojej armii w promieniu 9" od wrogiej jednostki, która właśnie zakończyła ten ruch.

EFEKT: Twoja jednostka może wykonać normalny ruch do K6" lub – jeśli jest pod wpływem doktryny taktycznej – do 6".

OGRANICZENIA: Nie możesz wybrać jednostki, która znajduje się w Engagement Range wrogiej jednostki.

STORM OF FIRE

GLADIUS TASK FORCE – BATTLE TACTIC STRATAGEM, koszt: 1 CP

Nie ma ucieczki przed gniewem Kosmicznych Marines, gdy za pomocą swej broni i umiejętnie kierowanym pociskom niosą śmierć i maksymalne zniszczenie wrogom, gdziekolwiek by się nie skryli.

KIEDY: Twoja faza strzelania.

CEL: Jedna jednostka Adeptus Astartes z twojej armii.

EFEKT: Do końca fazy cała broń dystansowa twojej jednostki ma zdolność [IGNORES COVER]. Jeśli twoja jednostka znajduje się pod wpływem Devastator Doctrine, do końca fazy zwiększ również AP takiej broni o 1.

ADEPTUS ASTARTES – GLADIUS TASK FORCE ENHANCEMENTS

Jeśli zbudowałeś swoją armię w oparciu o Gladius Task Force Detachment, możesz użyć następujących ulepszeń Gladius Task Force Enhancements:

ARTIFICER ARMOUR

Te bogato zdobione zbroje wykonane przez najlepszych rzemieślników zakonu zapewniają doskonałe właściwości ochronne, które mogą konkurować nawet z pancerzem terminatora. Po noszącym tę zbroję wojowniku od razu widać, że jest honorowym czempionem Imperium.

Tylko model Adeptus Astartes. Noszący ma SV 2+ i Feel No Pain 5+.

THE HONOUR VEHEMENT

„Honor i Zapal” to pojedynczy fragment pisma, którego oryginał miał być napisany przez samego Imperatora. Wykaligrafowano go na trzykrotnie pobłogosławionym pergaminie i przytwierdzono pieczęcią czystości do broni posiadacza. Ewokacja samego Imperatora jest tak inspirująca, że ci, którzy ją noszą, nie mogą się oprzeć przed dokonywaniem heroicznych aktów waleczności.

Tylko model Adeptus Astartes. Dodaj 1 do liczby ataków (A) i S broni do walki wręcz posiadacza. Kiedy posiadacz jest pod wpływem Assault Doctrine, dodaj zamiast tego 2 do liczby ataków i S jego broni do walki wręcz.

ADEPT OF THE CODEX

Dowódcy sił uderzeniowych Kosmicznych Marines uosabiają taktyczny geniusz Codex Astartes, a jego mądrość pozwala im dokonywać rozważnych decyzji nawet w najgorętszym ogniu walki.

Tylko model **CAPTAIN**. Jeśli posiadacz znajduje się na polu bitwy na początku twojej fazy dowodzenia, zamiast wybierać doktrynę bojową (Combat Doctrine), która ma być aktywna dla twojej armii, możesz wybrać Tactical Doctrine. Jeśli to zrobisz, do rozpoczęcia twojej następnej fazy dowodzenia ta doktryna jest aktywna tylko dla jednostki posiadacza, nawet jeśli już wybrałeś tę doktrynę jako aktywną dla twojej armii w tej bitwie.

BOLTER DISCIPLINE

Dla Kosmicznego Marine karabin to coś więcej niż broń — to niosące śmierć wrogom narzędzie boskości rodzaju ludzkiego. Ten dowódca nieustannie trenuje swoich wojowników, a w połączeniu z nadludzkim refleksem Adeptus Astartes jego wojownicy mogą strzelać z niszczycielską szybkością.

Tylko model Adeptus Astartes. Kiedy posiadacz dowodzi jednostką, cała jej broń dystansowa ma zdolność [SUSTAINED HITS 1]. Ponadto gdy jednostka posiadacza znajduje się pod wpływem Devastator Doctrine, za każdym razem, gdy

model w tej jednostce wykonuje atak dystansowy, udany niezmodyfikowany wynik 5+ rzutu na trafienie (Hit Roll) zapewnia trafienie krytyczne (Critical Hit).

ZDOLNOŚCI (ABILITIES)

Angel's Wrath: Kiedy ten model dowodzi jednostką, za każdym razem, gdy ta jednostka kończy szarżę, do końca tury dodaj 1 do S całej broni do walki wręcz tej jednostki.

Annihilator: Za każdym razem, gdy atak dystansowy wykonany przez ten model zostanie przydzielony do modelu **MONSTER** lub **VEHICLE**, przerzucić jedynekę w wynikach rzutów na zranienie (Wound Roll).

Annihilator Protocols: Cała broń do walki wręcz tej jednostki ma zdolność [SUSTAINED HITS 2], gdy obiera za cel jednostki o słowach kluczowych **MONSTER**, **VEHICLE** lub **FORTIFICATION**.

Aquilon Optics: Podczas rozpatrywania ataków dystansowych modelu możesz przerzucić jeden rzut na trafienie, jeden rzut na zranienie (Wound Roll) i jeden rzut na liczbę obrażeń.

Armorium Cherub: Raz na bitwę po wykonaniu rzutu na trafienie dla modelu w tej jednostce możesz zmienić ten rzut na niezmodyfikowaną 6. Uwaga projektanta: Umieść żeton Armorium Cherub obok jednostki i usuń go po użyciu tej zdolności.

Armour of Fate: Gdy ten model zostanie zniszczony po raz pierwszy, rzuć jedną K6 na koniec fazy. Przy wyniku 3+ przywróć mu 6 W i ustaw z powrotem na polu bitwy jak najbliższej miejsca, w którym został zniszczony, i nie w Engagement Range modeli wroga.

Armoured Resilience: Za każdym razem, gdy do tego modelu przydzielany jest atak, odejmij 1 od D tego ataku.

Assault Ramp: Zawsze gdy jednostka wysiada z tego transportera, nawet jeśli wykonał on ruch Advance. Jednostki, które to robią, traktowane są jakby wykonały normalny ruch i nie mogą zadeklarować szarży w tej turze.

Assault Vehicle: Jednostki mogą wysiąść z tego transportera, nawet jeśli wykonał on ruch Advance. Jednostki, które to robią, traktowane są jakby wykonały normalny ruch i nie mogą zadeklarować szarży w tej turze.

Astartes Banner: Gdy ten model dowodzi jednostką, dodaj 1 do OC modeli w tej jednostce.

Author of the Codex: W swojej fazie dowodzenia wybierz jedną z trzech zdolności Author of the Codex (poniżej). Ten model ma tę zdolność do rozpoczęcia twojej następnej fazy dowodzenia.

- **Primarch of the XIII (Aura):** Kiedy sojusznicza jednostka Adeptus Astartes znajduje się w promieniu 6" od tego modelu, dodaj 1 do OC modeli w tej jednostce. Możesz też przerzucić testy Battle-shock i Leadership wykonane dla tej jednostki.
- **Master of Battle:** Po wybraniu wrogiej jednostki za pomocą zdolności Oath of Moment wybierz drugą wrogą jednostkę. Jeśli do rozpoczęcia twojej następnej fazy dowodzenia pierwsza wybrana jednostka została zniszczona, za każdym razem, gdy sojuszniczy model Adeptus Astartes wykonuje atak przeciwko tej drugiej jednostce, możesz przerzucić rzut na trafienie i rzut na zranienie (Wound Roll).
- **Supreme Strategist:** Raz na turę możesz obrać za cel jedną sojuszniczą jednostkę Adeptus Astartes w promieniu 12" od tego modelu i użyć stratagemu za 0 CP. Możesz to zrobić, nawet jeśli inna jednostka z twojej armii była już celem tego stratagemu w tej fazie.

Ballistus Strike: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak dystansowy przeciwko jednostce, która nie jest poniżej połowy swojej siły startowej, możesz przerzucić rzut na trafienie.

Bladeguard: Na początku fazy walki możesz wybrać jedną z poniższych zdolności, aby zastosować ją do modeli w tej jednostce do końca tej fazy:

- **Swords of the Imperium:** Za każdym razem, gdy model w tej jednostce wykonuje atak wręcz, przerzucić jedynekę w rzucie na trafienie.

- **Shields of the Imperium:** Za każdym razem, gdy model w tej jednostce wykonuje rzut na invulnerable save, przerzuć jedynkę.

Blessing of the Omnissiah: W swojej fazie dowodzenia możesz wybrać jeden sojusznicy model **VEHICLE** Adeptus Astartes w promieniu 3" od tego modelu. Model ten odzyskuje do K3 utraconych ran. Do rozpoczęcia twojej następnej fazy dowodzenia za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak, dodaj 1 do rzutu na trafienie. Każdy model może zostać wybrany dla tej zdolności tylko raz na turę.

Bolter Drill: Raz na bitwę, w twojej fazie strzelania, jeśli strzał tej jednostki zniszczył co najmniej jedną jednostkę wroga, jednostka może strzelić ponownie.

Brutalis Charge: Za każdym razem, gdy ten model kończy ruch szarży, wybierz jedną wrogą jednostkę w jego Engagement Range i rzuć K6. Przy wyniku 2–3 ta wroga jednostka otrzymuje K3 mortal wounds, przy 4–5 otrzymuje 3 mortal wounds, a przy 6 – K3+3 mortal wounds.

Catechism of Death: Kiedy ten model dowodzi jednostką, broń do walki wręcz, w którą wyposażone są jej modele, ma zdolność [DEVASTATING WOUNDS].

Catechism of Fire: Za każdym razem, gdy jednostka tego modelu ma strzelać, możesz wybrać jedną wrogą jednostkę w promieniu 12" i widoczną dla tego modelu. Do końca fazy cała broń dystansowa jednostki tego modelu ma zdolność [DEVASTATING WOUNDS] podczas celowania w tę wrogą jednostkę.

Ceramite Cover: Za każdym razem, gdy model stanowi cel ataku dystansowego, a dzięki tej fortyfikacji nie jest w pełni widoczny dla wszystkich modeli w atakującej jednostce, model ów na czas tego ataku ma osłonę (Benefit of Cover).

Chainsword Doctrines: Za każdym razem, gdy ta jednostka ma walczyć, wybierz jedną z poniższych zdolności, aby zastosować ją do mieczy Astartes chainswords tej jednostki do końca fazy:

- [SUSTAINED HITS 1]
- [LETHAL HITS]
- [LANCE]

Close-quarters Firepower: Za każdym razem, gdy model w tej jednostce wykonuje atak dystansowy, którego celem jest najbliższy możliwy cel, popraw AP tego ataku o 1.

Combat Support: Ten model może użyć tej zdolności raz na turę, w fazie strzelania przeciwnika, kiedy sojusznica jednostka **ADEPTUS ASTARTES PHOBOS INFANTRY** w promieniu 6" od tego modelu zostanie wybrana na cel ataku. W takim wypadku po zakończeniu ataków przez model wroga ten model może strzelać, jakby to była twoja faza strzelania, ale podczas rozpatrywania tych ataków może obierać za cel tylko tę wrogą jednostkę (i tylko wtedy, gdy jest to kwalifikujący się cel).

Concealed Positions: Ta jednostka może zostać wybrana jako cel ataku dystansowego tylko wtedy, gdy atakujący model znajduje się w promieniu 12".

Crewed Artillery: Jeśli jeden model w tej jednostce zostanie zniszczony, pozostałe modele w tej jednostce również zostają zniszczone.

Chronus: Kiedy ten model wysiada z modelu **VEHICLE**, którym dowodził, do końca bitwy ma on zdolność Lone Operative.

Deadly Terror: Gdy ten model prowadzi jednostkę, zwiększ zasięg zdolności Terror Troops tej jednostki o 3".

Decimator Protocols: Za każdym razem, gdy model w tej jednostce wykonuje atak dystansowy, przerzuć jedynkę w rzucie na trafienie. Jeśli celem tego ataku jest wroga jednostka w zasięgu znacznika celu, możesz zamiast tego przerzucić rzut na trafienie z dowolnym wynikiem.

Deeds of Heroism: Możesz użyć tej zdolności raz na bitwę, gdy ten model zostanie wybrany do walki. Do końca fazy dodaj 1 do liczby ataków (A) całej broni do walki wręcz jednostki tego modelu.

Destructor: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak dystansowy przeciwko jednostce **INFANTRY**, popraw AP tego ataku o 1.

Drop Pod Assault: Ten model musi rozpocząć bitwę w rezerwach, ale ani on, ani transportowane w nim jednostki nie są wliczane do limitów maksymalnej liczby jednostek rezerwy, z którymi można rozpocząć bitwę. Model ten można wystawić na polu bitwy w kroku Reinforcements pierwszej, drugiej lub trzeciej fazy ruchu, niezależnie od wszelkich zasad misji. Po ustawieniu tego modelu na polu bitwy wszystkie jednostki w nim transportowane muszą natychmiast zejść na ląd i zostać ustawione w odległości większej niż 9" od wszystkich modeli wroga. Po ustawieniu tego modelu na polu bitwy żadna jednostka nie może do niego wsiąść.

Duty Eternal: Za każdym razem, gdy do tego modelu przydzielany jest atak, odejmij 1 od obrażeń (D) tego ataku.

Echo of the Ravenspire: Jeśli na koniec tury przeciwnika jednostka tego modelu nie znajduje się w Engagement Range żadnego modelu wroga, możesz usunąć ją z pola bitwy i umieścić w rezerwach strategicznych.

Emergency Combat Embarkation: Raz na turę, w fazie szarży przeciwnika, możesz wybrać jedną jednostkę Adeptus Astartes ze swojej armii obroną na cel tej szarży. Musisz to zrobić jeszcze przed wykonaniem ruchu szarży. Ta jednostka może wejść na pokład transportera, o ile nie znajduje się w Engagement Range żadnej jednostki wroga i każdy model w tej jednostce znajduje się w promieniu 3" od tego transportera. Szarżująca jednostka może wtedy wybrać nowe cele do szarży.

Evade and Survive: Raz na turę, gdy wroga jednostka zakończy ruch normalny, Advance lub Fall Back w promieniu 9" od tej jednostki, ta jednostka może wykonać normalny ruch, o ile nie znajduje się w Engagement Range żadnej wrogiej jednostki.

Even In Death, I Serve: Kiedy ten model zostanie zniszczony po raz pierwszy, usuń go z gry bez rozpatrywania jego zdolności Deadly Demise. Następnie na koniec fazy, rzuć K6. Przy wyniku 2+ ustaw ten model z powrotem na polu bitwy jak najbliżej miejsca, w którym został zniszczony, jednak poza Engagement Range wrogich jednostek. Przywróć temu modelowi K6 do wounds (W).

Exhortation of Rage: Za każdym razem, gdy jednostka tego modelu jest wybrana do walki, możesz wybrać jedną wrogą jednostkę w Engagement Range jednostki tego modelu i rzucić K6. Przy wyniku 4–5 ta wroga jednostka otrzymuje K3 mortal wounds, zaś przy 6 otrzymuje 3 mortal wounds.

Executioner: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak, którego celem jest jednostka poniżej połowy swojej siły startowej, dodaj 1 do rzutu na trafienie.

Finest Hour: Ten model może użyć tej zdolności raz na bitwę na początku fazy walki. Wówczas do końca fazy dodaj 3 do liczby ataków (A) całej broni do walki wręcz, w którą jest wyposażony. Dodatkowo broń ta będzie miała zdolność [DEVASTATING WOUNDS].

Fearsome Assault: Na początku fazy walki każda wroga jednostka znajdująca się w Engagement Range jednostki z tą zdolnością musi wykonać test Battle-shock.

Ferocious Assault: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak bronią twin las-talon na najbliższą kwalifikującą się jednostkę **MONSTER** lub **VEHICLE**, dodaj 1 do rzutu na trafienie.

Fire and Redeploy: Za każdym razem, gdy ten model strzela w twojej fazie strzelania i nie znajduje się w Engagement Range żadnej wrogiej jednostki, może po strzale wykonać normalny ruch do K6". W takim wypadku do końca tury ten model nie może wykonać szarży.

Fire Support: Po strzale twojego modelu w twojej fazie strzelania wybierz jedną wrogą jednostkę, która otrzymała w tej fazie co najmniej jedno trafienie. Do końca fazy za każdym razem, gdy sojusznicy model, który w tej turze wysiadł z tego transportera, wykona atak na tę jednostkę, możesz przerzucić rzut na zranienie (Wound Roll).

Forgefather: W swojej fazie strzelania wybierz jedną wrogą i widoczną jednostkę w promieniu 24" od tego modelu. Do końca fazy za każdym razem, gdy sojusznicy model Adeptus Astartes wykonuje atak dystansowy bronią Torrent lub Melta, której celem jest ta wroga jednostka, może przerzucić rzut na zranienie (Wound Roll).

For the Chapter!: Za każdym razem, gdy model w tej jednostce zostanie zniszczony, rzuć K6. Przy wyniku 3+ nie usuwaj go z gry. Zniszczony model może strzelać po tym, jak jednostka atakującego modelu zakończy wykonywanie ataków, po czym zostaje usunięty z gry. Podczas rozpatrywania tych ataków wszystkie testy Hazardous wykonane dla tego ataku są automatycznie zaliczane. *Uwaga projektanta: Ta zdolność jest aktywowana nawet wtedy, gdy model w tej jednostce zostanie zniszczony w wyniku nieudanego testu Hazardous, co oznacza, że taki model może strzelić dwa razy w tej samej fazie.*

For the Khan!: Gdy ten model dowodzi jednostką, broń dystansowa, w którą wyposażone są jej modele, ma zdolność [ASSAULT], a ich broń do walki wręcz ma zdolność [LANCE].

Fortification: Gdy jednostka wroga znajduje się tylko w Engagement Range jednego lub więcej modeli **FORTIFICATION** z twojej armii:

- Ta jednostka nadal może być celem ataków dystansowych, ale przy każdym takim ataku odejmij 1 z rzutu na trafienie, chyba że jest to atak bronią Pistol.
- Kiedy modele w tej jednostce znajdują się pod wpływem Battle-shock, nie muszą wykonywać testów Desperate Escape w trakcie ruchu Fall Back, z wyjątkiem tych, które poruszają się poprzez modele wroga.

Fury of the First: Za każdym razem, gdy model w tej jednostce wykonuje atak, możesz zignorować dowolny lub wszystkie modyfikatory BS lub WS i/lub rzutu na trafienie tego ataku. Ponadto za każdym razem, gdy model w tej jednostce wykonuje atak przeciwko jednostce wroga, którą wybrałeś dla zdolności Oath of Moment w tej turze, dodaj 1 do rzutu na trafienie.

Gene-seed Recovery: Kiedy jednostka Bodyguard tego modelu zostanie zniszczona, rzuć K6. Przy wyniku 2+ zyskujesz 1CP.

Guerrilla Tactics: Jeśli na koniec tury przeciwnika ta jednostka jest dalej niż 6" od wszystkich wrogich modeli, możesz usunąć ją z pola bitwy i umieścić w rezerwach strategicznych (Strategic Reserves).

Guiding Hand: Kiedy ten model dowodzi jednostką, za każdym razem, gdy wybierasz ją do strzelania lub walki, wybierz jedną z poniższych zdolności i zastosuj ją na całą fazę do broni tej jednostki:

- [LETHAL HITS]
- [PRECISION]
- [SUSTAINED HITS 1]

Hailstrike: Za każdym razem, gdy ten model strzela, wybierz jedną wrogą jednostkę trafioną w tej fazie co najmniej jednym atakiem tego modelu. Do końca fazy, za każdym razem, gdy sojusznicza jednostka Adeptus Astartes wykonuje atak dystansowy wymierzony w tę wrogą jednostkę, zwiększ współczynnik przebicia pancerza (AP) tego ataku o 1. Ta sama wrogą jednostka może zostać wybrana jako cel tej zdolności tylko raz na fazę.

Hammer of Wrath: Za każdym razem, gdy ta jednostka kończy ruch szarży, wybierz jedną wrogą jednostkę w jej Engagement Range i rzuć K6 za każdy model w tej jednostce. Za każdy wynik 4+ ta wrogą jednostka otrzymuje 1 mortal wound.

Hammerstrike: Za każdym razem po strzale tego modelu wybierz jedną wrogą jednostkę trafioną w tej fazie co najmniej jednym atakiem tego modelu. Do końca tej fazy ta wrogą jednostka nie może korzystać z osłony (Benefit of Cover).

Honour Guard of Macragge: Gdy ta jednostka zawiera jeden lub więcej modeli Victrix Honour Guard, model Marneus Calgar w tym oddziale posiada zasadę Feel No Pain 4+.

Honour or Death: Kiedy ten model dowodzi jednostką, dodaj 1 do rzutów Advance i Charge wykonanych dla tej jednostki. Możesz rzucić na tę jednostkę stratagem Heroic Intervention za 0 CP, nawet jeśli użyłeś go już w tej fazie.

Hood of Hellfire: Gdy ten model dowodzi jednostką, jej modele mają zdolność Feel No Pain 4+ przeciwko atakom psychicznym i mortal wounds.

Hunter Missile Targeting: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak wyrzutnią pocisków skyspear, której celem jest jednostka **MONSTER** lub **VEHICLE**, ten atak trafia przy niezmodyfikowanym wyniku 2+.

Icon of Obstinacy: Kiedy ten model dowodzi jednostką, za każdym razem, gdy jest ona celem ataku, którego S jest większe lub równe T tej jednostki, odejmij 1 od rzutu na zranienie (Wound Roll) tego ataku.

Inspiring Leader: Gdy ten model prowadzi jednostkę, może ona strzelać i deklarować szarżę w turze, w której wykonała Advance lub Fall Back.

Inspired Retribution: Kiedy ten model dowodzi jednostką, za każdym razem, gdy jej model, który nie walczył w tej fazie, zostanie zniszczony przez atak wręcz, rzuć K6. Na 4+ nie usuwaj go z gry. Zniszczony model może walczyć po tym, jak jednostka atakującego modelu zakończy wykonywanie ataków, a następnie zostaje usunięty z gry.

Interceptor: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak dystansowy przeciwko jednostce ze słowem kluczowym **FLY**, dodaj 1 do rzutu na trafienie.

Iron Father: Gdy ten model znajduje się w promieniu 3" od jednej lub kilku sojusznicznych jednostek **ADEPTUS ASTARTES VEHICLE**, ma on zdolność Lone Operative.

Keep the Banner High: Kiedy ten model dowodzi jednostką, przy każdym ataku wykonanym przez jej model dodaj 1 do rzutu na trafienie, jeśli ta jednostka jest poniżej swojej siły początkowej (Starting Strength), oraz dodaj 1 do rzutu na zranienie (Wound Roll), jeśli ta jednostka jest poniżej połowy siły początkowej.

Lead From the Front: Kiedy ten model dowodzi jednostką, jej modele mają zdolność Scout 6", a broń dystansowa, w którą są wyposażone, ma zdolność [ASSAULT].

Lightning Assault: Raz na turę, gdy wroga jednostka zakończy swój ruch normalny, Advance lub Fall Back w promieniu 9" od tego modelu, to jeśli jednostka tego modelu nie znajduje się w Engagement Range żadnej wrogiej jednostki, może wykonać normalny ruch do 6".

Litany of Hate: Kiedy ten model dowodzi jednostką, za każdym razem, gdy jej model wykonuje atak wręcz, dodaj 1 do rzutu na zranienie (Wound Roll).

Lord of the Pyroclasts: Kiedy w Engagement Range tego modelu znajduje się wrogi oddział, zmniejsz o połowę OC modeli w tym oddziale.

Mark the Target: Za każdym razem, gdy ta jednostka pozostaje w bezruchu, aż do rozpoczęcia twojej następnej fazy ruchu cała broń dystansowa modeli tej jednostki ma zdolność [DEVASTATING WOUNDS].

Martial Superiority: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak wręcz przeciwko jednostce ze słowem kluczowym **CHARACTER**, możesz przerzucić rzut na trafienie i rzut na zranienie (Wound Roll).

Master of Deceit: Gdy obaj gracze rozstawiają swoje armie i ustalą, kto ma pierwszą turę, jeśli twoja armia zawiera jeden lub więcej modeli z tą zdolnością, możesz wybrać do trzech sojusznicznych jednostek Adeptus Astartes Phobos, Scout Squad lub Adeptus Astartes Scout Sniper Squad i ponownie je rozmieścić. Możesz przy tym umieścić dowolną z tych jednostek w rezerwach strategicznych (Strategic Reserves), niezależnie od tego, ile jednostek już się w nich znajduje.

Master of the Fleet: Jeśli podczas kroku Declare Battle Formations podczas tworzenia armii twoja armia zawiera ten model, wybierz jedną jednostkę **ADEPTUS ASTARTES INFANTRY** ze swojej armii. Ta jednostka zyskuje zdolność Deep Strike.

Master of the Forge: W swojej fazie dowodzenia wybierz jeden sojuszniczny model **ADEPTUS ASTARTES VEHICLE** w promieniu 3" od tego modelu. Model ten odzyskuje do 3 utraconych ran i do rozpoczęcia twojej następnej fazy dowodzenia za każdym razem, gdy wykonuje atak, dodaj 1 do rzutu na trafienie. Nie możesz wybrać dla tej zdolności jednostki wybranej już w tej fazie dla zdolności Blessing of the Omnissiah i odwrotnie.

Master of Prescience (Psychic): Kiedy ten model dowodzi jednostką, za każdym razem, gdy jest ona atakowana, odejmij 1 od rzutu na trafienie. Ponadto raz na rundę bitwy możesz rzucić na tę jednostkę za 0 CP stratagem Counter-offensive, Fire Overwatch, Go to Ground lub Heroic Intervention.

Master Tactician: Jeśli na początku twojej fazy dowodzenia model Marneus Calgar znajduje się na polu bitwy, zyskujesz 1CP.

Mental Fortress (Psychic): Kiedy ten model dowodzi jednostką, jej modele mają 4+ invulnerable save.

Meteoric Descent: Możesz użyć tej zdolności, gdy ta jednostka jest ustawiona na polu bitwy za pomocą zdolności Deep Strike. Może ona wówczas zostać roztawiona w dowolnym miejscu na polu bitwy, które jest oddalone w poziomie o więcej niż 3" od jednostek wroga, ale do końca tury nie może zadeklarować szarży.

Might of Heroes (Psychic): Kiedy ten model dowodzi jednostką, zwiększ o 1 AP całej broni do walki wręcz tej jednostki.

Mindlock: Gdy model Techmarine dowodzi tą jednostką, popraw o 1 BS i WS całej broni modeli Astartes Servitor w tej jednostce.

Multi-spectrum Array: Po strzale tej jednostki w twojej fazie strzelania wybierz jedną wrogą jednostkę, która została trafiona co najmniej jednym atakiem tej jednostki w tej fazie. Do końca fazy za każdym razem, gdy sojusznicza jednostka Adeptus Astartes wykonuje atak na jednostkę wroga, dodaj 1 do rzutu na trafienie.

Narthecium: Kiedy ten model dowodzi jednostką, w twojej fazie dowodzenia możesz przywrócić jej 1 zniszczony model (nie licząc modeli **CHARACTER**).

Oath of Rynn: Ten model może użyć tej zdolności raz na bitwę na początku fazy dowodzenia dowolnego gracza. Wówczas do końca tury dodaj 1 do ataków (A) całej broni jednostki tego modelu.

Objective Secured: Jeśli kontrolujesz znacznik celu na koniec swojej fazy dowodzenia, a ta jednostka znajduje się w zasięgu tego znacznika celu, pozostaje on pod twoją kontrolą, nawet jeśli nie masz w jego zasięgu żadnych modeli, dopóki przeciwnik nie będzie go kontrolować na początku lub końcu dowolnej tury.

Omni-scramblers: Wrogie jednostki ustawiane na polu bitwy jako posiłki (Reinforcements) nie mogą być ustawione w promieniu 12" od tej jednostki.

Outflank: Kiedy ten oddział przybywa z rezerw strategicznych (Strategic Reserves), może być wystawiony w strefie deployment przeciwnika (pozostałe ograniczenia nadal obowiązują).

Outrider Escort: Ten model może użyć tej zdolności raz na turę, w fazie strzelania przeciwnika, kiedy sojusznicza jednostka **ADEPTUS ASTARTES MOUNTED** w promieniu 6" od tego modelu zostanie wybrana na cel ataku. W takim wypadku ten model może strzelać tak, jakby to była twoja faza strzelania, ale wyłącznie w tę wrogą jednostkę (i tylko wtedy, gdy jest ona kwalifikującym się celem).

Pinning Bombardment: Jeśli w twojej fazie strzelania co najmniej jeden atak dystansowy tego modelu z broni whirlwind vengeance launcher trafił we wrogi oddział **INFANTRY**, cel musi wykonać test Battle-shock.

Priority Objective Identified (Aura): Jeśli na początku pierwszej rundy bitwy w twojej armii znajduje się jeden lub więcej modeli z tą zdolnością, możesz wybrać jeden znacznik celu jako cel priorytetowy. Do końca bitwy, przy każdym ataku sojuszniczej jednostki Adeptus Astartes w promieniu 6" od tego modelu, jeśli celem jest jednostka w zasięgu celu priorytetowego, przerzuć jedynekę w rzucie na zranienie (Wound Roll).

Psychic Hood: Gdy ten model prowadzi jednostkę, jej modele mają zdolność Feel No Pain 4+ przeciwko atakom psychicznym.

Purge the Foe: Po strzale tej jednostki w twojej fazie strzelania możesz wybrać jedną jednostkę **INFANTRY** wroga trafioną co najmniej jednym atakiem z broni pyreblaster. Ta wroga jednostka musi wykonać Battle-shock test.

Rampart: Ten model może użyć tej zdolności raz na bitwę, na początku dowolnej fazy. Wówczas do końca fazy ma on 2+ invulnerable save.

Recitation of Faith: Gdy ten model prowadzi jednostkę, jej modele mają Feel No Pain 4+ na mortal wounds.

Refuse to Yield: Za każdym razem po przydzieleniu ataku na ten model, zmniejsz o połowę obrażenia (D) tego ataku.

Reposition Under Covering Fire: Ta jednostka może wykonać normalny ruch w twojej fazie strzelania po oddaniu strzału, o ile w jej skład wchodzi Eliminator Sergeant wyposażony w instigator bolt carbine. Jeśli to zrobi, do końca tury ta jednostka nie może zadeklarować szarży.

Rites of Battle: Raz na rundę bitwy jedna jednostka z twojej armii z tą umiejętnością może stać się celem stratagemu za 0 CP, nawet jeśli inna jednostka z twojej armii była już celem tego stratagemu w tej fazie.

Rites of Tempering: Gdy ten model prowadzi jednostkę, modele w tej jednostce mają Feel No Pain 5+.

Rotating Death: Twin heavy onslaught gatling cannon tego modelu posiada [SUSTAINED HITS 2], kiedy celem jego ataku jest jednostka **INFANTRY**.

Seeker of Lost Relics: Na początku bitwy wybierz jeden znacznik celu na polu bitwy. Dopóki ten model znajduje się w zasięgu tego znacznika celu, zmień jego OC na 10, a LD na 5+. Dodatkowo ta jednostka ma Feel No Pain 4+.

Self Repair: Na koniec twojej fazy dowodzenia ten model otrzymuje +1 W.

Sentinel Protocols: Za każdym razem, gdy wybierasz tę jednostkę do stratagemu Fire Overwatch, podczas rozpatrywania jego zasad trafia ona przy niezmodyfikowanym wyniku 4+, a nie 6+.

Shadowmaster: Kiedy ten model dowodzi jednostką, jej modele nie mogą być celem ataków dystansowych, chyba że atakujący model znajduje się w promieniu 12".

Shock Assault: Za każdym razem, gdy model w tej jednostce atakuje wroga wręcz, przerzuć jedynkę w rzucie na zranienie (Wound Roll). Jeśli ta wroga jednostka znajduje się w zasięgu znacznika celu, możesz zamiast tego przerzucić rzut na zranienie z dowolnym wynikiem.

Shoot and Fade: Jeśli po strzale tej jednostki w twojej fazie strzelania nie znajduje się ona w Engagement Range wroga, może wykonać normalny ruch do K6".

Shrouding (Psychic): Kiedy ten model dowodzi jednostką, jej modele mają zdolność Stealth i jednostka nie może być celem ataków dystansowych, chyba że atakujący model znajduje się w promieniu 12".

Siege Shield: Ten model może atakować bronią demolisher cannon wroga jednostki znajdujące się w jego Engagement Range (pod warunkiem, że żadne inne sojusznice jednostki nie znajdują się również w Engagement Range tej wrogiej jednostki). Ponadto wykonując ataki dystansowe, ten model nie ponosi kary do rzutów na trafienie za przebywanie w Engagement Range wrogiej jednostki.

Siege-breaker Protocols: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak wręcz na jednostkę **VEHICLE** lub **FORTIFICATION**, dodaj 1 do rzutu na trafienie i 1 do rzutu na zranienie (Wound Roll).

Siege Captain: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak, którego celem jest jednostka **MONSTER**, **VEHICLE** lub **FORTIFICATION**, popraw S, AP i D tego ataku o 2.

Signum: Za każdym razem, gdy ta jednostka pozostaje w miejscu, aż do rozpoczęcia twojej następnej fazy ruchu cała broń dystansowa tej jednostki ma zdolność [IGNORES COVER].

Signum Array: Kiedy ten model dowodzi jednostką, cała jej broń dystansowa ma zdolności [LETHAL HITS] i [IGNORES COVER].

Silent Fury: Za każdym razem, gdy ten model zniszczy wrogi model **CHARACTER**, do końca bitwy dodaj 1 do ataków jego broni executioner relic blade.

Skyfire Protocols: Za każdym razem, gdy ten oddział używa stratagemu Overwatch tuż po ruchu normalnym, Advance lub Fall Back jednostki wroga ze słowem kluczowym **FLY**, podczas rozpatrywania tego stratagemu możesz wybrać do trzech dodatkowych wrogich jednostek **FLY** w promieniu 24" od tego modelu. Może on również strzelać do tych jednostek z broni Icarus stormcannons (pod warunkiem, że każda z nich jest odpowiednim celem), ale kiedy to robi, do sukcesu rzutu na trafienie wymagany jest niezmodyfikowany wynik 6.

Spiritual Leader: Raz na bitwę, na początku dowolnej fazy, możesz wybrać jedną sojuszniczą jednostkę Adeptus Astartes podlegającą Battle-shock i znajdującą się w odległości 12" od tego modelu. Ta jednostka nie podlega już Battle-shock.

Storm Assault: Za każdym razem, gdy jednostka wysiada z tego modelu po wykonaniu normalnego ruchu, nadal może zadeklarować szarżę w tej turze.

Strafing Enfilade: Za każdym razem, gdy ten model kończy normalny ruch, możesz wybrać jedną wrogą jednostkę (z wyjątkiem jednostek **MONSTER** i **VEHICLE**), nad którą poruszył się podczas tego ruchu, a następnie rzucić sześć K6. Przy każdym wyniku 4+ ta wroga jednostka otrzymuje 1 mortal wound.

Strafing Run: Za każdym razem, gdy ten model wykonuje atak dystansowy przeciwko jednostce, która nie może latać, dodaj 1 do rzutu na trafienie.

Surgical Precision: Kiedy ten model dowodzi jednostką, broń, w którą wyposażone są jej modele ma zdolność [LETHAL HITS].

Suppression Fire: Po strzale tej jednostki w twojej fazie strzelania wybierz jedną wrogą jednostkę trafioną co najmniej jednym atakiem z broni accelerator autocannon. Do rozpoczęcia twojej następnej tury, gdy ta jednostka znajduje się na polu bitwy, ta wroga jednostka jest przygwożdżona (suppressed). Za każdym razem, gdy model w przygwożdżonej jednostce wykonuje atak, odejmij 1 od rzutu na trafienie.

Swift Assault: Kiedy ten model dowodzi jednostką, cała jej broń dystansowa ma zdolność [ASSAULT].

Tactical Flexibility: Ta jednostka może strzelać i deklarować szarżę w turze, w której wykonała ruch Fall Back.

Tactical Precision: Kiedy ten model dowodzi jednostką, cała jej broń ma zdolność [LETHAL HITS].

Tank Commander: Kiedy ten model dowodzi modelem **VEHICLE** (patrz: rewers):

- Broń dystansowa w którą wyposażony jest ten model **VEHICLE** ma BS 2+.
- Za każdym razem, gdy ten model **VEHICLE** strzela, możesz przerzucić jeden rzut na zranienie (Wound Roll).

Targeter Optics: Za każdym razem, gdy ta jednostka pozostaje w miejscu, aż do rozpoczęcia twojej następnej fazy ruchu jej cała broń dystansowa ma zdolność [IGNORES COVER] i może ignorować karę do rzutów na trafienie, kiedy korzysta z zasady Indirect Fire przeciwko niewidocznym celom.

Target Priority: Jednostka tego modelu może strzelać i deklarować szarżę w turze, w której wykonała ruch Fall Back.

Target Sighted: Na początku swojej fazy strzelania wybierz jedną wrogą jednostkę widoczną dla tego modelu. Do końca fazy za każdym razem, gdy sojusznicy model Adeptus Astartes atakuje tę jednostkę bronią ze zdolnością Blast, dodaj 1 do rzutu na trafienie i ten atak ma zdolność [IGNORES COVER].

Techmarine: Gdy ten model znajduje się w promieniu 3" od jednej lub kilku sojuszniczych jednostek **ADEPTUS ASTARTES VEHICLE**, ma on zdolność Lone Operative.

Teleport Homer: Na początku bitwy możesz położyć jeden żeton Teleport Homer dla tej jednostki w dowolnym miejscu na polu bitwy, które nie znajduje się w strefie rozstawienia przeciwnika. Jeśli to zrobisz, raz na bitwę możesz obrać tę jednostkę za cel stratagemu Rapid Ingress za 0 CP, ale podczas rozpatrywania go musisz ustawić tę jednostkę w odległości 3" w poziomie od tego żetonu i w odległości większej niż 9" w poziomie od modeli wroga. Żeton ten jest następnie usuwany.

Tempormortis: Kiedy ten model dowodzi jednostką, ma ona zdolność Fights First.

Terminatus Assault: Za każdym razem, gdy ta jednostka kończy szarżę, każda wroga jednostka w jej Engagement Range musi wykonać test Battle-shock.

Terror Troops (Aura): Kiedy jednostka przeciwnika znajduje się w promieniu 6" od tej jednostki, odejmij 1 od wyniku rzutu za każdym razem, gdy ta wroga jednostka wykonuje test Battle-shock lub Leadership.

The Imperium's Sword: Możesz przerzucić rzuty szarży wykonane dla modeli z tej jednostki.

Thunderstrike: Po strzale tego modelu wybierz jedną wrogą jednostkę **MONSTER** lub **VEHICLE** trafioną co najmniej jednym atakiem tego modelu w tej fazie. Do końca fazy, za każdym razem, gdy sojusznicza jednostka Adeptus Astartes wykonuje atak dystansowy wymierzony w tę wrogą jednostkę, dodaj 1 do rzutu na zranienie (Wound Roll).

Total Obliteration: Za każdym razem, gdy atak dystansowy wykonany przez model w tej jednostce celuje w model **MONSTER** lub **VEHICLE**, możesz przerzucić rzut na trafienie, rzut na zranienie (Wound Roll) oraz rzut na liczbę obrażeń (D).

To the Last: Kiedy ten model dowodzi jednostką, przy każdym jej ataku dodaj 1 do rzutu na trafienie, jeśli ta jednostka jest poniżej swojej siły początkowej (Starting Strength) oraz dodaj 1 do rzutu na zranienie (Wound Roll), jeśli jest ona poniżej połowy siły początkowej.

Tremor Shells: Jeśli w twojej fazie strzelania wrogi oddział **INFANTRY** został trafiony przez co najmniej jeden atak z broni thunderfire cannon tej jednostki, do końca następnej tury twojego przeciwnika ta wroga jednostka jest wstrząśnięta (shaken). Gdy jednostka jest wstrząśnięta, odejmij 2 od jej M i odejmij 2 od rzutów na Advance i szarży wykonanych dla tej jednostki.

Trophy Taker: Za każdym razem, gdy ten model zniszczy wrogi model **CHARACTER**, zyskujesz 1CP.

Turbo-boost: Za każdym razem, gdy ta jednostka wykonuje ruch Advance, nie wykonuj dla niej rzutu na ten ruch. Zamiast tego do końca fazy dodaj 6" do M jej modeli.

Tyrannic War Veterans: Cała broń modeli w tej jednostce ma zdolność [DEVASTATING WOUNDS], gdy atakuje ona jednostki **TYRANIDS**.

Ultramarines Bodyguard: Gdy ten model znajduje się w promieniu 3" od jednej lub kilku sojusznicznych jednostek **ADEPTUS ASTARTES INFANTRY**, ma on zdolność Lone Operative.

Unbreakable Duty: Gdy ten model znajduje się w zasięgu znacznika celu lub w odległości 6" od środka pola bitwy, ma on zdolność Feel No Pain 4+.

Unorthodox Strategist: Kiedy ten model dowodzi jednostką, możesz obrać ją za cel stratagemu, nawet jeśli ten stratagem został już użyty na innej jednostce z twojej armii w tej fazie i nawet jeśli jednostka podlega efektowi Battle-shock.

Unto the Anvil: Gdy ten model dowodzi jednostką, przy każdym wykonywanym przez nią ataku wręcz możesz przerzucić rzut na zranienie (Wound Roll).

Unyielding in the Face of the Foe: Kiedy ta jednostka znajduje się w zasięgu kontrolowanego przez ciebie znacznika celu, zawsze gdy jej model jest celem ataku o wartości D równej 1, dodaj 1 do każdego rzutu obronnego (saving throw) przeciwko temu atakowi.

Vanguard Assault: Za każdym razem, gdy ta jednostka kończy szarżę, do końca tury cała jej broń do walki wręcz ma zdolność [LETHAL HITS].

Vengeance of the Omnissiah: Jeśli sojuszniczny model **ADEPTUS ASTARTES VEHICLE** zostanie zniszczony w promieniu 12" od tego modelu, do końca bitwy broń omnissian power axe tego modelu ma 7 ataków (A).

Veil of Time (Psychic): Gdy ten model dowodzi jednostką, cała jej broń ma zdolność [SUSTAINED HITS 1].

Vivispectrum: Jeśli jednostka tego modelu zniszczy wrogą jednostkę w wyniku ataku wręcz, do końca bitwy ten model ma OC 9.

Voice of Experience: Kiedy ten model dowodzi jednostką, popraw OC jej modeli o 1 i przy każdym wykonanym przez nią ataku dodaj 1 do rzutu na trafienie.

Wisdom of the Ancients (Aura): Kiedy sojusznicza jednostka **ADEPTUS ASTARTES INFANTRY** znajduje się w promieniu 6" od tego modelu, przy każdym jej ataku przerzuć jedynekę w rzucie na trafienie.

WARGEAR ABILITIES

Astartes Shield: Posiadacz zyskuje 4+ invulnerable save.

Auxiliary Grenade Launcher: Posiadacz zyskuje słowo kluczowe **GRENADES**.

Centurion Assault Launcher: Posiadacz zyskuje słowo kluczowe **GRENADES**.

Grapnel Launcher: Za każdym razem, gdy posiadacz wykona ruch normalny, Advance, Fall Back lub szarżę, zignoruj odległość w pionie przy określaniu całkowitej odległości, na jaką posiadacz może się przemieścić podczas tego ruchu.

Grenade Harness: Posiadacz zyskuje słowo kluczowe **GRENADES**.

Haywire Mine: Raz na bitwę, na początku dowolnej fazy, możesz wybrać jedną wrogą jednostkę w promieniu 3" od posiadacza i rzucić K6. Przy wyniku 2+ ta wroga jednostka otrzymuje K3 mortal wounds, a jeśli jest to jednostka **VEHICLE**, 2K3 mortal wounds.

Helix Gauntlet: Modele w oddziale posiadacza zyskują zdolność Feel No Pain 6+.

Infiltrator Comms Array: Za każdym razem, gdy oddział ten staje się celem stratagemu, rzuć K6. Przy wyniku 5+ otrzymujesz 1CP.

Ironclad Assault Launchers: Posiadacz zyskuje słowo kluczowe **GRENADES**.

Orbital Comms Array (Aura): Kiedy sojusznicza jednostka Adeptus Astartes jest w 6" od posiadacza, za każdym razem, gdy staje się ona celem stratagemu, rzuć K6. Przy wyniku 5+ otrzymujesz 1 CP.

Reiver Grav-chute: Posiadacz zyskuje zdolność Deep Strike

Relic Shield: Posiadacz zmienia swoją charakterystykę Wounds na 6.

Shield Dome: Posiadacz zyskuje 5+ invulnerable save.

Storm Shield: Posiadacz zyskuje 4+ invulnerable save.