KODEKS: TYRANIDZI

Z niewyobrażalnego zimna międzygalaktycznej pustki nadchodzi wszechpotężny obcy intelekt. Za nim pozostają jedynie spustoszone powierzchnie niezliczonych systemów gwiezdnych.

Pierwsze macki Wielkiego Pożeracza, pojedynczego jestestwa, rozciągającego się poprzez lata świetlne przestrzeni i kontrolowanego przez nieśmiertelny Umysł Roju sondowały naszą Galaktykę i znalazły bogaty łup.

I rozpoczęły żer.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie 2
Wielki Pożeracz. 4
Flota-rój Behemot 8
Flota-rój Kraken. 12
Flota-rój Lewiatan 18
Zapomniane floty 24
Zasady specjalne Tyranidów. 28
Bronie-symbionty 30
Moce Umysłu Roju 31
Biomodyfikacje 32
Lista armii Tyranidów 34
Tyran Roju. 35
Strażnik Tyrana i Władca Stada . . . 36
Stado Tyranidzkich Wojowników . . 37
Liktor. 38
Stado Genokradów 39
Stado Gauntów. 40
Rój Rozrywaczy 41
Stado Hormagauntów 41
Stado Łupieżców 42
Stado Gargulców 43
Pęk Minozarodni. 43
Zoantrop 44
Biowyrzutnia 45
Karnifex 46
Zestawienie 48
Kolekcjonowanie tyranidzkiego roju . 49

Autorzy
Phil Kelly oraz Andy Chambers

Materiały dodatkowe
Andy Hoare oraz Graham McNeill

Ilustracja na okładce
Alex Boyd

Ilustracje wewnątrz książki
Paul Dainton, David Gallagher, Mark Gibbons, Karl Kopinski oraz Adrian Smith

Oprawa graficzna
Alun Davies

Projekt
Dave Andrews, John Blanche, Alessio Cavatore, Roberto Cirillo, Jes Goodwin oraz Gav Thorpe

Produkcja
Michelle Barson, Simon Burton, Marc Eliott, Kris Jaggers, John Michelbach, Dave Musson, Mark Owen oraz Ian Strickand

Projekt i wykonanie figurek
Mark Bedford, Juan Diaz, Jes Goodwin i Mark Harrison

Porady hobbystyczne
Mark Jones oraz Adrian Wood

'Eavy Metal
Kev Asprey, Pete Foley, David Rodriguez Garcia, Neil Green, Neil Langdown, Darren Latham, Keith Robertson oraz Kirsten Williams

Specjalne podziękowania dla...
Sherman Bishop, Graham Davey, Pete Haines, Alan Merrett, Rick Priestley, Marco Schultz oraz "the Ancient and Honourable Order of Techpriests"

PRODUKCJA GAMES WORKSHOP

Copyright Games Workshop Ltd. 2004. Wszelkie prawa zastrzeżone

Znak Dwugłowego/Imperialnego Orła, 40K, GW, Chaos, logo Games Workshop, Games Workshop, Space Marine, Kosmiczny Marine, Hive Ty rant, Tyran Roju, Tyrant Guard, Strażnik Tyrana, Tyranid Warrior, Tyranidzki Wojownik, Broodlord, Władca Stada, Lictor, Genestealer, Genokrad, Gaunt, Termagant, Hormagaunt, Ripper Swarm, Rój Rozrywaczy, Ravener, Łupieżca, Gargoyle, Gargulec, Spore Mine, Mini-zarodnia, Zoanthrope, Zoantrop, Biovore, Biowyrzutnia, Carnifex, Karnifex, Warhammer, nazwy tyranidzkich flot-rojów i wszystkie związane z nimi oznaczenia, nazwy, bohaterowie, ilustracje oraz wizerunki ze świata Warhamm era 40.000 są albo TM i/lub Games Workshop Ltd. 2000-2004, zarejestrowane pod różnymi nazwami w Wielkiej Brytanii i innych krajach świata. Wszelkie prawa zastrzeżone.

EDYCJA POLSKA

Copyright for the Polish edition by Faber i Faber Robert Faber Witold Piotr Faber Sp. Jawna. Wydanie I, Warszawa 2007

ISBN 978-83-60766-03-3

www.faberfaber.pl

Strona internetowa Games Workshop:
http://www.games-workshop.com

Tłumaczenie: Emanuel Furmańczyk, Dominik Jabłoński
Redakcja: Joanna Satora
Korekta: Joanna Satora
Skład: Michał Dagajew
Druk: GRAFIS Pruszków

WPROWADZENIE

„Wiemy o raku, toczącym Imperium. Z każdą dekadą posuwa się dalej, zostawiając za sobą jedynie ogołocone, martwe światy. Daliśmy tej grozie nazwę, by okiełznać nasz strach; zwiemy ją rasą Tyranidów. Ma cel i potrafi myśleć w dla nas niepojętej, galaktycznej skali. Wszystko, co możemy zrobić, to próbować ją powstrzymać, walcząc z zalewającymi nas hordami potwornych produktów bioinżynierii. Dla niej, o ile jest świadoma naszego istnienia, jesteśmy tylko zwierzyną łowną".

Inkwizytor Czevak

Witamy w Kodeksie: Tyranidzi. Na tych stronach znajdziesz wszystkie informacje potrzebne do kolekcjonowania, malowania i grania hordami Tyranidów w Warhammerze 40.000.

Tyranidzi są nieustannie głodną rasą obcych, przybyłą z zimnych głębin galaktycznej pustki. Miliardy Tyranidów roją się pośród gwiazd – brutalna siła zniszczenia podobna rojowi szarańczy, wiecznie nienasycona i zbyt liczna, by ją powstrzymać. Gdy Flota-rój zlokalizuje planetę bogatą w życie, armie żarłocznych organizmów bojowych uderzają na nią. W przeciągu kilku dni mieszkańców planety czeka krwawa jatka, po czym ich nieostygłe jeszcze ciała są rozpuszczane na biologiczną papkę, z której formują się nowe tyranidzkie organizmy. W ten sposób, hordy nieustannie się odnawiają, stając się zabójcami jeszcze bardziej efektywnymi, zrodzonymi nie tylko z zabitych wrogów, ale i z własnych poległych. Gdy masakra dobiega końca i każdy kawałeczek biomasy jest zasymilowany, Tyranidzi ruszają ku następnej planecie, zostawiając po sobie tylko ogołocone skały.

DLACZEGO ZBIERAĆ ARMIĘ TYRANIDÓW?

Tyranidzi są niezwykle potężną armią, stworzoną do walki wręcz, z własnym, unikalnym stylem walki. Byłoby wielkim błędem pozwolić, by tyranidzka horda dotarła do Twoich linii. Każdy model w tej armii jest bojową bestią, skonstruowaną precyzyjnie do pełnienia konkretnej roli na polu bitwy. Użyta właściwie, armia Tyranidów działa niczym drapieżnik doskonały, któremu niewielu stawi czoła, a tylko nieliczni przeżyją.

Szeroki wachlarz opcji czyni z Tyranidów niezwykle elastyczną siłę. Niektórzy generałowie lubują się w wystawianiu czystych armii szturmowych, przypominających falujące morze kłów i pazurów, inni wolą korzystać z potężnych broni symbiotycznych. Niektórym graczom nic nie sprawi większej radości niż widok własnej armii, opartej na hordzie Gauntów, liczebnością trzykrotnie przewyższającej siły przeciwnika. Inną opcją są armie pełne tyranidzkich monstrów, powolnych i wielkich, zdolnych rozszarpać wrogi oddział, nie odnosząc przy tym najmniejszych nawet obrażeń. Często kluczem do sukcesu będzie gra połączonymi siłami, które współgrają z Tobą, graczem, jako ich Umysłem Roju.

Jeśli wszechstronność jest tym, co powoduje, że siły tyranidzkie są tak pasjonujące i wymagające w grze, to tym, co najbardziej podoba się w Tyranidach, jest ich przerażający wizerunek. Żadnemu z przeciwników Tyranidów nie jest obcy strach, że jego starannie dobrana grupa oddziałów i herosów zostanie otoczona i zmasakrowana. Z drugiej strony, pojedynczy Tyranidzi to tylko trybiki w wielkiej, morderczej maszynie, istniejącej, by służyć zbiorowemu Umysłowi Roju. Możesz więc beztrosko wysyłać do boju kolejne stada, traktując je niczym żywą amunicję. Wielokrotnie przywoływany na ekranach kin obraz złowrogiej hordy obcych jest znany wielu z nas; nie ma tu miejsca na żadne odcienie szarości – zabijasz, albo giniesz. Tyranidzi są złem wcielonym, łatwo identyfikowalnym i przerażającym w starciu.

Inną wielką zaletą armii Tyranidów jest ogrom możliwości modelowania i konwertowania. Możesz z łatwością mieszać szpony, głowy i biomodyfikacje, by stworzyć własne, unikalne stwory. Malowanie Tyranidów nie jest skomplikowane; trochę czasu spędzonego nad odpowiednim doborem kolorów pozwoli Ci na szybkie produkowanie dużej ilości gauntów. Którąkolwiek drogę wybierzesz, wystawienie armii z silnym kolorystycznym motywem przewodnim spowoduje, że będzie się ona prezentować wspaniale.

TYR_PL.indb 2 2007-06-05 10:28:19

Faeruthiel i jej eskadra pędziły wśród uszkodzonych szklanych kopuł, tnąc swymi motorami antygrawitacyjnymi wypełnione zarodnikami powietrze. Faeruthiel leciała tak szybko, że wzory na kopułach zdawały się zlewać w jedno, a mimo to ohydni, skrzydlaci Tyranidzi nie dawali za wygraną. Razem ze swą eskadrą, w doskonale skoordynowanym manewrze skręciła ostro i przemknęła przez zniszczone sklepienie, by uniknąć salwy żywych pocisków, wystrzelonych przez przeciwnika. Lherian zadrżał, gdy para lśniących żuków wbiła się w jego plecy i z hukiem uderzył w jedną z przeszklonych kopuł. Wskutek uderzenia deszcz kolorowego szkła zasypał walczących na ziemi. Mknąc wśród wspierających masywną kopułę łuków, Faeruthiel przekazywała zwięzłe rozkazy swym towarzyszom.

– Na mój znak odbijamy ostro i otwieramy ogień! – w rozkazie dało się wyczuć strach. Eskadra, gwałtownie hamując, zrobiła zwrot i zatrzymała się, by stawić czoła kłębowisku uzębionych paszczy i skórzastych skrzydeł.

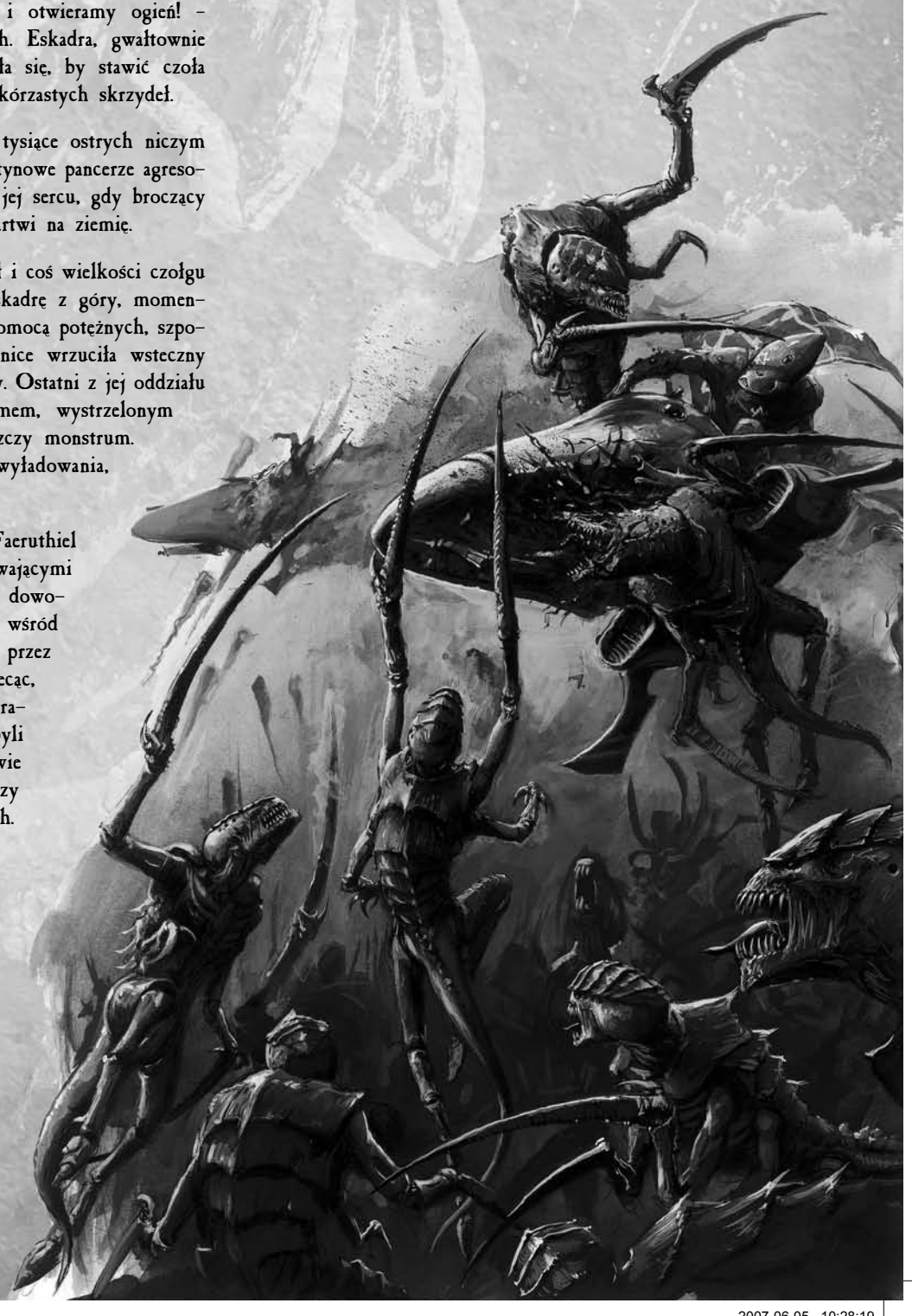
– Teraz! – krzyknęła Faeruthiel i tysiące ostrych niczym brzytwa szurikenów uderzyło w chitynowe pancerze agresorów. Promyk nadziei rozbłysnął w jej sercu, gdy broczący czarną posoką Tyranidzi spadali martwi na ziemię.

Nagle dał się słyszeć łopot skrzydeł i coś wielkości czołgu antygrawitacyjnego spadło na jej eskadrę z góry, momentalnie zabijając trzech Eldarów za pomocą potężnych, szponiastych kończyn. Fearuthiel w panice wrzuciła wsteczny bieg, próbując wymknąć się oprawcy. Ostatni z jej oddziału zginął uderzony oślepiającym gromem, wystrzelonym pośród nieznośnego wrzasku z paszczy monstrum. Eksplozja, będąca rezultatem wyładowania, o mało nie wyrzuciła jej z siodła.

Nie oglądając się za siebie, Faeruthiel wyrównała lot i pomknęła nad zalewającymi teren hordami obcych. Porykujące, dowodzące bestie torowały sobie drogę wśród mniejszych stworzeń, osłaniane przez umięśnione, barczyste kolosy. Lecąc, zauważyła pod sobą grupki desperacko walczących Eldarów, którzy byli dosłownie zalewani przez mrowie skrzeczących, wściekłych bestii. Łzy gniewu spłynęły jej po policzkach. Jak mogło do tego dojść?

Pochylając się na motorze, Faeruthiel starała się jeszcze przyspieszyć, tak, że Tyranidzi pod nią zdawali się zlewać w jedną wielką masę. Zbyt późno zobaczyła jednak trójkę uzbrojonych w ostre szpony bestii, które, skacząc wysoko w powietrze, wbiły się w dziób jej motoru. Pojazd wpadł w korkociąg i ciągnąc za sobą czarną smugę dymu, uderzył w szeregi wroga poniżej.

Wyczołgując się ze zniszczonego pojazdu, Faeruthiel, przez zalane krwią oczy, ujrzała potwora. Był dwadzieścia razy większy od niej, a w jego oczach kryła się mordercza inteligencja. Potężnymi szponami wydobył kobietę z wraku tak łatwo, jak łatwo jej przyszłoby zerwanie owocu z drzewa. Szarpiącą się zbliżył do swej paszczy. Czas dla Faeruthiel na chwilę się zatrzymał. Za moment dał się słyszeć krótki, obrzydliwy odgłos.



WIELKI POŻERACZ

„Musimy ich wymieść z gwiazd, nim oni zrobią to z nami".

Kapelan Cassius z Ultramarines

Tyranidzi przemierzają galaktyki i puste przestrzenie pomiędzy nimi w potężnych, dryfujących Flotach-rojach, składających się z milionów świadomych okrętów, z których każdy jest domem dla niezliczonych monstrów. Monstra te, zrodzone w kipiących organach, położonych w pokrytych śluzem komorach reprodukcyjnych, stworzone są tylko po to, by służyć jednej istocie – okrętowi. Ten z kolei istnieje tylko po to, by służyć Flocie-rojowi. W ten sposób rasa Tyranidów myśli, postrzega i działa jak jedna wielka całość, co pozwala na doskonałą kontrolę nad wszystkimi częściami składowymi. Od przypominających gigantyczne ławice flot, do najmniejszych organizmów, każdy Tyranid jest jednością z nieprzejednaną wolą Umysłu Roju.

Byłoby marnotrawstwem surowców tworzyć duże i skomplikowane mózgi dla każdej bestii bojowej, więc mniejsze stworzenia są po prostu kontrolowane siłą woli specjalnie w tym celu wyhodowanych bestii przywódczych. Działają one w doskonałej harmonii, koordynowane przez potężne psioniczne imperatywy, transmitowane przez zbiorową świadomość. Mniejsi Tyranidzi, pozbawieni wpływu dowódców, wracają do swego zwierzęcego instynktu – za tę wiedzę zapłacono ogromną cenę. Dlatego też floty Tyranidów, ich hordy i stada nie mają jednego dowódcy, a synaptyczną sieć rozległej i silnej psionicznej kontroli.

Wszystkie organizmy, które mogą przekazywać rozkazy Umysłu Roju, są potężnymi psionikami i komunikują się ze swymi braćmi nie za pomocą języka, a dzięki swego rodzaju instynktownej telepatii. To, że taka koncentracja psioników może istnieć, nie przyciągając uwagi hord demonów Chaosu jest świadectwem umiejętności Tyranidów lub zimnej pustki w miejscu ich duszy.

Tyranidzi nie budują swych okrętów gwiezdnych z metalu i plastiku, ale używając technik łączenia DNA i inżynierii genetycznej, hodują je z organicznego materiału, zebranego na podbitych planetach. Każda biologiczna broń, gruczoł i pocisk używany w ich armiach jest tyranidzkim organizmem, począwszy od zarodni zanieczyszczających atmosferę skazanych na zagładę planet, a skończywszy na groteskowych iglicach, wyrastających z ziemi podczas inwazji Tyranidów. Walka z Tyrandami to walka z ogarniającą wszystko falą obcych form życia, od mikroskopijnych po gigantyczne, z których każda jest na swój sposób zabójcza.

Największe postacie Tyranidów, przerażające Dominatrixy i przebywające w kosmosie Królowe, to żywe biofabryki, płodzące nieskończone ilości broni, okrętów i wojowników. Na wojnie, wojownicy ci tworzą istną lawinę koszących ostrzy, kłów i pazurów. Sam niszczycielski potencjał takiej siły jest wystarczająco deprymujący, ale zagrożenie ze strony Tyranidów nie jest tylko czysto fizyczne.

Być świadkiem ich inwazji, to obserwować obrazy całkowitego zniszczenia (wielu obrońców odbiera sobie życie lub popada w obłęd na widok takiej rzezi). Z początkiem inwazji niebo staje się czerwone od trujących tyranidzkich zarodników, wirujących w powietrzu. Następnie skrzydlata straż przednia spada na obrońców, siejąc zniszczenie i zamęt. Ukryte do tej pory Genokrady atakują ze swoich zasadzek, niszcząc centra dowodzenia w czasie, gdy Liktorzy czają się w cieniu, polując na nieuważnych. Sycąc się ich mózgami, za pomocą czujek smakowych przekazują dane o słabościach ofiar swym wygłodniałym pobratymcom. Zarodnie spadają z nieba całymi tysiącami, pękając w zderzeniu z ziemią niczym groteskowe, krwawe kwiaty, by następnie wyrzucić z siebie całe stada Tyranidów, które łącząc się, zalewają obrońców niczym powódź.

W przeciągu kilku dni od inwazji nieszczęsna planeta wręcz gotuje się od ilości Tyranidów.

Siew mikroskopijnych, obcych zarodników jest tak dokładny, że nawet rodzima flora zostaje przekształcona i ostatecznie pochłonięta przez inwazję. Pod wpływem zarodników flora wzrasta wielokrotnie szybciej, co jeszcze bardziej zwiększa ilość biomasy, która pozostanie do zebrania po upadku obrony. W późniejszych, kolejnych fazach inwazji, roje żarłocznych Rozrywaczy pochłaniają wszystko na swej drodze, a później, spasione do granic możliwości, zanurzają się w basenach trawiennych, wypełnionych kwasami. Rozłożona biomasa jest następnie transportowana za pomocą potężnych wież kapilarnych na biookręty stacjonujące na orbicie. W ich pulsujących głębiach, wielkie organy niestrudzenie wypluwają z siebie kolejne roje Tyranidów, korzystając z ciał pobitych obrońców i wszelkich form życia niegdyś zamieszkujących zdobytą planetę.

Jeszcze przed właściwą inwazją, obrońcy planety muszą wygrać bitwę z własnym strachem. Każda Flota-rój roztacza psioniczne pole, znane jako Cień w Osnowie, które praktycznie uniemożliwia Astropatom wysłanie wiadomości z prośbą o pomoc. W ten oto sposób Tyranidzi izolują i niszczą każdy napotkany na swej drodze świat. Bezlitosna i niepowstrzymana rasa Tyranidów to groźba całkowitej zagłady tak Ludzkości, jak i reszty ras, zamieszkujących znaną Galaktykę.

TYR_PL.indb 4 2007-06-05 10:28:19

„Tyranidzi są bez wątpienia najszybciej ewoluującymi stworzeniami galaktyki. Magos Biologis z Marsa, obserwując stada wywodzące się z różnych Flot-rojów, stwierdzili skokowe zmiany w ewolucji DNA, które innym stworzeniom zabrałyby miliony lat. Wszystko wskazuje na to, że Królowe Tyranidów lub inne organizmy wytwórcze na pokładach statków roju są zdolne do modyfikowania swego potomstwa w reakcji na środowisko i formy życia, które napotkają. Świeżo zebrany kod genetyczny jest asymilowany, a możliwości obronne ofiary badane. Efektem są ulepszone stworzenia, zdolne do przełamania wszelkiego oporu. Po pewnym czasie, liczne ulepszenia zawarte w puli genów danej floty są łączone z innymi – wzmacniają tym samym całą rasę.

Doskonałym tego przykładem jest stopień integracji broni symbiotycznej Tyranidów. Na początku była ona toporna i używana niczym karabin lub miecz. W późniejszych kontaktach z Tyranidami dało się zauważyć, że broń jest coraz bardziej złączona bezpośrednio ze stworzeniem, które ją nosi. W tej chwili nie jesteśmy już w stanie stwierdzić, gdzie kończy się wojownik Tyranidów, a zaczyna jego broń-symbiont. Możemy być pewni, że Królowe będą pracowały nieustannie, by tworzyć formy coraz doskonalej przystosowane do zabijania mieszkańców tej galaktyki. Mówiąc wprost, ta zdolność do ewolucji na przestrzeni nadchodzących stuleci może doprowadzić nas na skraj zagłady. Przed nami innych już spotkał ten los".

Magos Biologis Alder Garrick

TYR_PL.indb 5 2007-06-05 10:28:19

FLOTA-RÓJ BEHEMOT 745.M41

Pierwszy kontakt Imperium z tyranidzkim zagrożeniem miał miejsce na mało znanym posterunku w systemie Tyran, na południowo-wschodnich obrzeżach galaktyki. Planeta Tyran jako wysunięta stacja służyła Adeptus Mechanicus do badania praktycznie nieznanych sektorów na skraju Galaktyki. Ze względu na swoje odosobnienie, baza była dobrze broniona i posiadała chór Astropatów, komunikujących się ze Świętą Terrą oddaloną o ponad 60.000 lat świetlnych.

Baza Tyran Primus była położona pośród wielkich, opasających całą planetę oceanów, na wyspie będącej szczytem łańcucha pradawnych wulkanów. Została ona umocniona tak, by stawić czoła gwałtownym sztormom i zainteresowaniu agresywnych, oceanicznych form życia. Tyran Primus posiadał także cztery wielkie lasery obronne w opancerzonych silosach, służące do obrony przed obcymi statkami kosmicznymi czy nieznanymi monstrami, czającymi się w głębinach oceanu.

NADEJŚCIE TYRANIDÓW

Pierwsze, niepokojące sygnały o nadciągającym ze wschodnich rubieży Imperium zagrożeniu nadeszły w formie raportów z Tyrana, mówiących o spustoszonych planetach, położonych na skraju znanej przestrzeni kosmicznej. Bardzo stare badania tych światów zaklasyfikowały je jako zdolne do podtrzymywania życia, ale ostatnie ekspedycje Eksploratorów znajdują na ich miejscu tylko ogołocone, pozbawione atmosfery skały. Na początku nic nie wskazywało na zagrożenie; wcześniejsze pomiary były przeprowadzane przed setkami, a czasami nawet tysiącami lat i często były niedokładne.

Po pewnym czasie Technomagowie odkryli, że nawet światy o kwitnących wcześniej ekosystemach stały się pustymi planetoidami. Oddziały badawcze nie były w stanie znaleźć żadnego przekonującego wytłumaczenia dla tego fenomenu, wobec czego sporządzone raporty nie budziły zainteresowania. Wspomniane planety nie posiadały świadomych form życia i leżały tysiące lat świetlnych od najbliższych skolonizowanych planet. W galaktyce miliona światów takie zagadki były częste, więc raporty z czasem przykryła gruba warstwa kurzu w długich na setki kilometrów bazach danych Administratum na Ziemi.

W czasie, gdy stacja na Tyranie sumiennie tworzyła raporty o martwych światach, powiększający się zbiór dowodów wzbudził zainteresowanie Inkwizycji, organizacji brzydzącej się tajemnicami i niewytłumaczalnymi zjawiskami. Inkwizytor Kryptman, wielce poważany za swe przewidujące potępienie Herezji Machariańskich, zaczął wstępnie pytać o wydarzenia na dalekim południowym wschodzie. Adepci biura Eksploratorów dostarczyli niewiele więcej dodatkowych informacji, ale gdy tylko Inkwizytor Kryptman zanalizował i połączył raporty na temat martwych światów, wyłonił się z nich schemat zjawiska, które sięgało coraz głębiej w galaktyczne obrzeża, dokładnie w kierunku Tyrana.

Kryptman przedstawił swe odkrycia na konklawe Inkwizytorów i otrzymał dyspensę na rekwizycję statku i wyruszenie na Wschodnie Rubieże celem zdobycia większej liczby informacji. Jednak w czasie, gdy statek Inkwizytora mknął przez Osnowę, Tyran został zaatakowany.

ŚMIERĆ TYRANA

Inkwizytor Kryptman zapoznał się z ostatnią wiadomością z Tyrana całe miesiące po ataku, ale jeszcze niemal roku potrzebował, by dotrzeć na planetę. Na początku nie mógł uwierzyć, że ten martwy, jałowy glob był niegdyś wypełnionym oceanami Tyranem. Po długich poszukiwaniach inkwizytor Kryptman wydobył bank danych, ukryty głęboko w skorupie planety i dowiedział się o wielkim zagrożeniu, jakie stanowią dla Imperium obcy.

Baza danych wyjawiła, że w czasie, gdy Magos Varnak, członek rządzącej elity Kultu Maszyny, prowadził badania światów Wschodniej Rubieży, Tyran Primus zlokalizował chmurę blisko tysiąca niezidentyfikowanych obiektów wchodzących do systemu. Statek Varnaka został poważnie uszkodzony przez pierścień skórzastych min na obrzeżach tej chmury, lecz mimo to udało mu się powrócić do bazy. Niespełna tydzień później nastąpiły pierwsze ataki obcych. Kryptman ze swą świtą w przygnębieniu oglądał nagranie, w którym burzowe chmury Tyrana raz po raz przecinane były oślepiającymi błyskami laserów obronnych, usiłujących odeprzeć najeźdźców. Przez ponad godzinę dzielna załoga laserów toczyła nierówną walkę, niszcząc setki najeźdźców szturmujących planetę, po czym, nieoczekiwanie, wróg się wycofał. Ale Kryptman wiedział, że gorsze jeszcze nadejdzie.

Varnak wysłał swoje trzy ocalałe statki systemowe w pościg za wrogiem. Otrzymane w ten sposób zniekształcone nagrania auguroptyki były wystarczająco czytelne, by Kryptman mógł przyjrzeć się wrogowi. Najeźdźcy byli stworzeniami obcego, nieznanego dotąd gatunku. Były to duże organizmy z grubymi pancerzami, przystosowane do życia w przestrzeni kosmicznej.

Jeden po drugim, statki systemowe zostały obezwładnione bądź zniszczone przez wroga. Obrońcy Tyrana uszkodzili lub zniszczyli ledwie tuzin stworów z roju tysiąca im podobnych. Do Varnaka z trudem dotarło, że w wypadku ponownego ataku baza na Tyranie jest zgubiona.

Co niezwykłe, Varnak nie użył astrotelepatii, by przesłać informację o ataku. Wyjaśnieniem tego faktu było odkrycie przez osobistego psionika Kryptmana, że zakłócenia w Osnowie, pozostawione przez przybycie obcych stworzeń czyniły użycie astrotelepatii prawie niemożliwym. Bank danych był jedynym miejscem, które znalazł Varnak, by przechować wiedzę okupioną śmiercią całej planety.

Kryptman oglądał w ciszy zakłócony obraz, ukazujący tysiące obcych lądowników, spadających na Tyrana. Obrona nie dopuszczała do uderzenia lądowników w bazę, ale ogromna ich ilość wpadała do otaczających ją wód. Kolejne obrazy ukazały jak zamieniły się one w oszalałą kipiel, gdy walkę z najeźdźcami podjęły tutejsze agresywne formy życia. Oczami serwoczaszki Kryptman obserwował Magosa Varnaka monitorującego z centrum kompleksu na swoich kryształowych ekranach postępy obcych. Częściowo zakłócony obraz pokazał stworzenia trzymające się pionowo, o sześciu odnóżach, uzębione i szponiaste. Rozproszony ogień obronny odbijał się od ich grubych skór i ciężkich pancerzy niczym grad.

TYR_PL.indb 6 2007-06-05 10:28:20

Widoczni na ekranie obcy przebijali się przez elektropola i osłony z pancplastu, jak gdyby były one zrobione z papieru lub szkła. Serwitorzy strzegący doku miotaczami ognia rozpętali piekło. Przerażony Kryptman obserwował, jak wrzeszczące, obce giganty, z ramionami niczym kosy, atakują i ignorując ogień, masakrują obrońców.

Wkrótce, każdy ekran na wyświetlaczu Varnaka pokazywał istną powódź obcych, zalewającą bazę, niszczącą wszystko na swej drodze. Palec Magosa zawisł nad przyciskiem, który miał wysłać zgromadzone w czeluści bazy dane. Kryptman wiedział, że Varnak zwleka do końca, przekonany, że każda sekunda zapisu może przynieść dodatkowe informacje o wrogu.

Zapis z banku danych kończył się ostatnią, zniekształconą wiadomością, gorącą modlitwą o łaskę Imperatora, przebijającą się przez chór agonalnych krzyków i desperackich salw. Ostatnie słowa Varnaka były ponurą przepowiednią, której towarzyszyły obrazy tyrańskiego nieba, czarnego od kłębiących się monstrów. Począwszy od zagłady Tyrana, przerażający najeźdźcy nareszcie zyskali swe imię – Tyranidzi.

THANDROS

Kryptman natychmiast rozkazał Astropacie przesłać informacje do Imperium, ale psionik nie mógł przebić się przez zakłócenia w Osnowie, będące następstwem obecności floty obcych. Nawet pobliska matryca przekaźnikowa Adeptus Telepathica na Thandros była nieosiągalna. Kryptman ruszył na Thandros, licząc na przywrócenie komunikacji.

Ale Tyranidzi zaatakowali Thandros i ruszyli dalej, na długo przed przybyciem Kryptmana. Thandros nie był chroniony tak dobrze, jak Tyran. Górnicy żyjący w tunelach na Thandros II i III nie mogli ukryć się przed Tyranidami lub uciec w przestrzeń kosmiczną i zginęli pod powierzchnią planety. Umarli w labiryntach, które stworzyli własnymi rękami, osaczeni przez przerażające monstra. Matryca Telepathica orbitująca nad Thandros I, mimo że opróżniła magazynki wieżyczek obronnych i przepaliła baterie laserowe, także została zajęta. Tak jak w przypadku Tyrana, adepci Telepathica obsługujący bazę nie mogli wysłać próśb o pomoc ze względu na psioniczną blokadę Tyranidów. System Thandros walczył i umarł samotnie.

Kryptman wraz ze swoją świtą odratował matrycę Telepathica i wysłał ostrzeżenie o skali tyranidzkiego zagrożenia do niczego niespodziewającego się Imperium. Jego Astropata, z oczami przekrwionymi od zmęczenia po dniach koncentracji podczas wysyłania relacji Varnaka i raportu Kryptmana, przekazał Inkwizytorowi rozkazy od Lordów Ordo Xenos. Miał on wyruszyć ku planecie Macragge w systemie Ultramar, siedzibie Zakonu Adeptus Astartes, Ultramarines. Tam miał pomóc Mistrzowi Zakonu w zlokalizowaniu i zlikwidowaniu floty Tyranidów. Jak nakazywała tradycja Imperium, obca Flota-rój została oznaczona starożytną i złowieszczą nazwą wywodzącą się z legend: Behemot.

BITWA O MACRAGGE

W systemie Macragge tuzin okrętów już znajdował się na orbicie, a każdego dnia przybywały nowe. Orbitalne fortece i powolne monitory obrony systemowej otoczyły Macragge pierścieniem obrony. Potężne okręty uderzeniowe Kosmicznych Marines zawisły nad Macragge niczym gigantyczne, ażurowe monolity, najeżone stanowiskami broni, wyrzutniami i ciężkimi wieżami bombardującymi. Te lewiatany dominowały nad zwinnymi krążownikami liniowymi, które przybyły z najdalszych posterunków Ultramarines.

Ultramarines przygotowywali się do wojny totalnej z Tyranidami, a na wiadomość o wyruszeniu z bazy na Bakka floty Tempestus promyk nadziei wstąpił w serce i umysł Kryptmana. Podczas spotkania z Marneusem Calgarem, Mistrzem Ultramarines, po długiej dyskusji zgodził się, że systemem najbardziej zagrożonym przez flotę Behemot jest Macragge. Samo Macragge, już wcześniej dobrze bronione, zostało jeszcze bardziej ufortyfikowane i miało być uparcie bronione przez Ultramarines i pomocniczą obronę planetarną, nim z odsieczą przybędzie połączona flota Imperium i Zakonu.

Miesiąc później Tyranidzi zaatakowali Macragge. Ich flota, licząca grubo ponad tysiąc biookrętów, odparła ataki krążowników Ultramarines i wtargnęła do wnętrza systemu. Duża jej część uderzyła na planetę rekreacyjną Prandium, raj niegdyś opisywany jako klejnot w koronie Ultramaru, i pozostawiła jedynie jałowe skały.

Pomimo ostrzeżeń Kryptmana, Calgar do głębi przejęty był losem Prandium. Nie mając wieści od imperialnej floty z Bakka, był zmuszony użyć floty Ultramarines w ryzykownym manewrze. Opuszczając Macragge i wycofując się z systemu, Calgar wciągnął Tyranidów prosto na jej zmasowaną obronę. Flota Ultramar uderzyła na obcych w czasie, gdy siły Tyranidów przygotowujących się do inwazji były rozciągnięte i wystawione na cios. Flota Calgara krwawo torowała sobie drogę przez biookręty, próbując jednocześnie przebić się z powrotem w zasięg dział Macragge.

W szczytowym momencie bitwy, myśliwce z Macragge unieszkodliwiły jeden z największych okrętów tyranidzkich, co fatalnie zakłóciło spójność floty obcych. Ataki Tyranidów stawały się coraz bardziej niesładne i flota Calgara zbierała obfite żniwo w postaci zniszczonych biookrętów. W trakcie tej zażartej bitwy Tyranidzi wystrzelili tysiące zarodni nad polarnymi twierdzami – północną i południową – które były kluczem do obrony planety. Wkrótce tysiące Tyranidów gnały przez lodowe przestrzenie ku polarnym twierdzom.

Ale w kosmosie Ultramarines górowali. Pobite okręty roju wycofały się i flota Calgara, zdeterminowana, by zapobiec ucieczce wroga, ruszyła w pościg. Choć Calgar obawiał się o polarne twierdze, wiedział, że są należycie bronione przez Ultramarines z 1. Kompanii, wspartych obroną pomocniczą i Tytanami Legio Praetor. Większość 1. Kompanii sformowano w drużyny Terminatorów, wyposażone w najlepszą broń osobistą w całym Imperium. Składając los Macragge w rękach tych weteranów, Calgar zdecydował się ruszyć za flotą przeciwnika.

TYR_PL.indb 8 2007-06-05 10:28:20

Tyranidzkie roje na Macragge kierowały się wprost na polarne twierdze. Żywa fala bestii o sierpowatych pazurach płynęła przez śnieżne równiny rażona laserami, a ich ogromna liczba rozmywała się w ruchomą masę pazurów i szponów. Ogłuszający terkot bolterów i odgłosy artylerii zagłuszały zwierzęce, nienawistne ryki Tyranidów, rojących się i prących naprzód z bezprzykładną zażartością.

Powoli żołnierze wycofywali się w głąb twierdzy, każąc płacić Tyranidom krwią za każdą piędź ziemi. Tytany z Legio Praetor plazmą i pociskami znaczyły dymiące bruzdy w nadciągających hordach Tyranidów. Unieruchomione okręty Ultramarines pozostawione przez Calgara na orbicie strzelały rubinowym ogniem i megatonami środków wybuchowych, siejąc śmierć i zniszczenie, ale Tyranidzi nadal atakowali.

Zaciętość rojów była niewiarygodna. Bestie zdobyły północną twierdzę, krocząc po zwałach trupów swoich zabitych „towarzyszy". Tytany były obalane i rozszarpywane samą ilością wroga, niczym lwy, które obsiadły mrówki. Pomimo arktycznego zimna rozgrzana do czerwoności broń zacinała się; zaczynało brakować amunicji, chociaż twierdza była przygotowana na miesiące oblężenia. Śniegi, które ją okalały były purpurowe od tyranidzkiej posoki.

W kosmosie Calgar ścigał flotę Tyranidów, aż do opasanej pierścieniem planety Circe na skraju systemu Macragge. Pojawienie się w odpowiednim czasie floty Tempestus z Bakki przypieczętowało los Tyranidów – znaleźli się oto w kleszczach pomiędzy obiema flotami. Flota Tempestus, mająca z górą dwieście okrętów wojennych, włączając w to ogromny pancernik klasy Imperator „Dominus Astra", została niemalże zniszczona w tytanicznej bitwie wokół Circe. Tylko dzięki heroicznemu poświęceniu „Dominus Astra", który w centrum tyranidzkiej floty uruchomił napęd używany do podróży w Osnowie, udało się wygrać tę bitwę.

Rdzeń floty Tyranidów został pochłonięty przez wir, który wciągnął także „Dominus Astra". Ocalałe okręty Calgara zawróciły ku Macragge, by ratować otoczone garnizony polarne.

Gdy Calgar i ocalali bracia powrócili, czekały na nich sceny nieprawdopodobnej rzezi. Sterty powykręcanych trucheł Tyranidów i rozbitego sprzętu walały się wszędzie. Wielkie, dymiące kratery odznaczały się na śniegu tam, gdzie plazmowe reaktory Tytanów stopiły się, a odór śmierci był wszechobecny. Przy południowej twierdzy pozostały tylko niedobitki Tyranidów, ale roje na północy walczyły z bezmyślną wściekłością. Desperackie bitwy wewnątrz i na zewnątrz twierdz polarnych były toczone krwawo, głównie wręcz i wielu jeszcze Ultramarines oddało swe życie, mierząc się z resztkami inwazji. Jednak atakom Tyranidów brakowało strategii i koordynacji. Większość z nich wycięto, gdy tylko wychynęły z osłony.

W zapchanych truchłami korytarzach, wyczerpane kompanie Ultramarines oczyszczały sobie drogę miotaczami ognia, a sterty zabitych wrogów były dowodem odwagi i uporu poległych braci zakonnych. W północnej twierdzy resztki trzeciej kompanii wreszcie dotarły do niższego generatorium, gdzie do ostatka biła się pierwsza kompania. Przybyli za późno. Setki zwłok Tyranidów zalegały u drzwi, a w pomieszczeniu leżał krąg Terminatorów, którzy walczyli do końca. Pierwszej kompanii Ultramarines udało się wypełnić zadanie, ale kosztem zagłady wszystkich jej członków, co było straszliwym ciosem dla Zakonu.

TYR_PL.indb 9 2007-06-05 10:28:21

FLOTA-RÓJ KRAKEN 993.M41

PRZEBUDZENIE KRAKENA
W następstwie pierwszej Wojny Tyranidzkiej Imperium mogło zrobić niewiele. Behemot przybył z praktycznie nieznanej części kosmosu i zniknął po Bitwie o Macragge.

Technomagowie z Marsa spędzili wiele lat klasyfikując artefakty i ciała Tyranidów, ale dowiedzieli się niewiele o pochodzeniu obcych. Oczywistym faktem było to, że Tyranidzi tworzą niezwykle zróżnicowaną rasę i że korzystają z zaawansowanej biotechnologii. Jedynym odkryciem o wielkim znaczeniu było to, że Tyranidzi używają Genokradów jako oddziałów szturmowych. Wcześniej sądzono, że te obce stworzenia są autochtoniczne dla księżyców Ymgarl i że rozprzestrzeniają się po kosmosie na pokładach okrętów uderzeniowych. Ich obecność pośród tyranidzkiej hordy jest świadectwem wadliwości tej teorii. Próbki genetyczne potwierdziły, że nawet Genokrady z Ymgarl, o paszczach z mrowiem macek, były stworzeniami Tyranidów, więc dlaczego od dawna były dobrze zadomowione na dalekim północnym zachodzie galaktyki? Kosmiczni Marines z Zakonu Salamander przeprowadzili kampanię oczyszczenia księżyców Ymgarl, a Inkwizycja zwiększyła swą czujność względem infiltracji Genokradów; niewiele więcej dało się zrobić.

Dwa i pół stulecia minęło bez jakichkolwiek znaków najazdów Tyranidów. Mimo to, gdy zamieszkałe światy w systemach galaktycznego południowego wschodu zaczęły być nawiedzane przez epidemie buntów, terroryzmu, sabotażu i, w niektórych przypadkach, jawnej rebelii, inkwizycyjny Ordo Hereticus postanowił natychmiast to zbadać.

Największym problemem Imperium była rebelia na industrialnym świecie Ichar IV. Niedługo po rozpoczęciu walk, Inkwizytor Agmar, młody, ale aktywny członek Ordo Hereticus, poprowadził kilka małych grup uderzeniowych na stołeczne miasto Lomas. Stopniowo zaczął się kształtować obraz tego, co naprawdę dzieje się na Ichar IV. Objawienia Imperialnego Tarota i psioników Adeptus Astra Telepathica wskazywały na coś znacznie gorszego niż zwykłą rebelię – sercem powstania była kolonia Genokradów o niespotykanej wielkości. W największym sekrecie Inkwizytor Agmar wysłał konklawe Inkwizycji raport i oczekiwał na przybycie Kosmicznych Marines.

INWAZJA ULTRAMARINES
Trzydzieści dziewięć dni po rozpoczęciu rebelii okręt uderzeniowy Ultramarines „Octavius" wszedł na orbitę Ichar IV i przygotował się do wystrzelenia lądowników. Obrona Ichar IV była w większości nieaktywna ze względu na uszkodzenie generatorium Lomas przez Adeptus Arbites, toczących uliczne walki z powstańcami, więc straty Marines podczas lądowania były niewielkie. Kompanie Kosmicznych Marines zajęły główne zbrojownie obronne i pałac gubernatora, gdzie założono kwatery główne milicji. Garstki fanatycznych rebeliantów trzymały się jeszcze w wieżach i bunkrach, a gromady Genokradów zostały wypędzone z podziemnych legowisk w katakumbach i katedrach Lomas. Przegniłe serce rebelii zostało zmiażdżone po bitwie w czeluściach planety i wkrótce potem siły Imperium wymiotły z zagruzowanych ulic resztki rebeliantów.

Ichar IV powrócił pod żelazny but Imperium w trzy tygodnie. Wszelkie oznaki obecności Genokradów zostały dokładnie zlikwidowane przez pełnego zapału Inkwizytora Agmara i Ultramarines.

Jednakże Ichar IV pozostawił jeszcze jedną zagadkę do rozwiązania. Raporty Astropatów towarzyszących Inkwizycji informowały o słabym, ale wyczuwalnym psionicznym zakłóceniu emanującym z planety, przypominającym sygnał bądź wołanie. Sygnał – urwany w momencie oczyszczenia planety. Najstarszy i najpotężniejszy z Astropatów powiedział Agmarowi, że on także był świadom sygnału i odczuł odległą, ale zauważalną zmianę w Osnowie. Wyczuwał w niej coś wielkiego i kłębiącego się, odbierał to jako zapowiedź nadejścia niewyobrażalnie potężnej istoty, która zwróciła się ku Ichar IV.

W odpowiedzi na przesłany konklawe Inkwizycji raport, Agmar został ostrzeżony o rosnącej liczbie uciekinierów z Rubieży. I choć informacje uzyskane od ocalałych były sprzeczne, jedna przewijała się wszędzie – Tyranidzi powrócili z nową flotą, nazwaną Kraken.

MACKI KRAKENA
Ta nowa inwazja Tyranidów przyszła bez ostrzeżenia i nikt nie mógł być pewien, ile planet już padło jej ofiarą. Kraken wydawał się złożony z wielu mniejszych flot, które przemieszczały się, atakując jednocześnie kilkanaście planet w całym sektorze. Zakłócenia w Osnowie, spowodowane obecnością Tyranidów, zablokowały komunikację Astropatów z okrążonymi systemami, a podróż w ich okolicach stała się niebezpiecznie nieprzewidywalna. Całe podsektory zostały pochłonięte i zniknęły bez śladu. Garstki ocalałych uciekły na pokładach statków, zniesionych z kursu setki lat świetlnych przez turbulencje w Osnowie. Ich mrożące krew w żyłach relacje o zniszczeniach pozostawionych przez przemieszczający się rój stały się dla Imperium głównym źródłem informacji o postępach Krakena.

Snuto opowieści o niebie czarnym od chmur trujących zarodni i zwalistych monstrach kroczących na lądzie, rozrywających i siekących wszystko morderczymi szponami. Opowieści o miliardach stworzeń przetaczających się po powierzchni planety, pochłaniających wszystko na swej drodze, zostawiających tylko zgliszcza. Całe populacje były podporządkowywane bądź wycinane w jedną noc tak, że wzięci żywcem zazdrościli poległym.

W systemie Miral, regimenty Gwardii Imperialnej i Kosmicznych Marines z Zakonu Kos Imperatora nadal broniły się przed Tyranidami, którzy zajęli już bujne dżungle i plantacje Miral Prime. Siły Imperium wycofały się na olbrzymi, skalny płaskowyż, znany jako Trumna Giganta, gdzie dzień w dzień odpierały ataki hord, kłębiących się w okalającej to miejsce dżungli. Same rośliny stały się niezwykle aktywne od czasu inwazji i tylko nieustanne

TYR_PL.indb 12 2007-06-05 10:28:21

A. Smith

używanie defoliantów zapobiegło opanowaniu pozycji obrońców przez florę skażoną tyranidzkimi zarodnikami.

Jeden z kapitanów przywiózł wieści o Lamarno, prymitywnej planecie, która znalazła się pod całkowitą kontrolą Genokradów. Gdy Flota-rój tam przybyła, znani z brawury i odwagi tubylcy posłusznie weszli na pokłady biookrętów, gotowi na pożarcie przez swoich nowych „żywych bogów". Opowiedział on też o gigantycznym asteroidzie, klasztorze Salem i żyjących tam mnichach. Wybrali oni samobójstwo, które popełnili przy użyciu gnilnego ziela, by nie dopuścić do sprofanowania swych ciał i kości. Teraz Salem było już tylko gigantycznym grobowcem.

Inny z kapitanów floty handlowej pomógł ewakuować miliony istnień z górniczego świata Devlan, nim ten został pochłonięty. Rozległy system stacji kosmicznych typu „Zwiadowca" opóźnił rój na tyle, by flotylla ogromnych frachtowców umknęła w przestrzeń kosmiczną. Kompania z Zakonu Żałobników odpierała ataki rozszalałych Tyranidów tak długo, aż ostatni transportowiec zdążył opuścić planetę. Otoczeni i pozostawieni samym sobie, Żałobnicy polecili swe dusze Imperatorowi i bronili się zaciekle do końca. Nim zostali pokonani, a ich genoziarno zasymilowane przez wroga, zdołali przyczynić się do wielu strat po stronie wroga.

Jednak nawet ucieczka nie gwarantowała przetrwania. Jeden z gigantycznych statków górniczych, uciekających z Devlan z uchodźcami na pokładzie, przybył do celu dziwnie ciemny i cichy. Nie wysyłał żadnych transmisji i przeprowadził automatyczne lądowanie z dala od zamieszkałych terenów. Ekipie badającej statek po otwarciu luków ukazał się obraz skąpanej we krwi rzeźni. Mężczyźni, kobiety i dzieci zostali całymi setkami, a może tysiącami, bezlitośnie wyrżnięci. Inkwizycja podejrzewała, że złamano protokoły kwarantanny, co umożliwiło dostanie się na pokład tyranidzkich organizmów. Przeszukanie statku nie przyniosło rezultatów i tak, los agresorów pozostał nieznany.

W tym samym czasie, orbitalna obrona na Grai odpierała ataki floty Tyranidów, straciła jednak kontrolę nad swoim jedynym księżycem. Od tego momentu na planetę zaczął padać istny deszcz zarodni, pełnych morderczej zawartości. Eksploratorzy donieśli o odkryciu, daleko na Wschodniej Rubieży, świata, który dekady wcześniej został skażony tyranidzkimi organizmami podczas jednego z rajdów obcych. Roje szponiastych bestii zabiły wszelkie żywe istoty na planecie i teraz toczyły już tylko walkę między sobą, nie będąc w stanie ugasić żądzy krwi.

Jeśli spojrzeć na to z szerszej perspektywy, Kraken poruszał się niczym wiele niezależnych flot, atakując na froncie o szerokości tysięcy lat świetlnych. Planety często były omijane, izolowane, bądź atakowane znienacka, co czyniło składną obronę prawie niemożliwą. Imperium zostało zmuszone do skoncentrowania swych sił na planetach produkcyjnych czy gęsto zaludnionych, o największym znaczeniu strategicznym. Mniejsze ewakuowano lub po prostu zostawiono swojemu losowi, co w wielu miejscach pozwoliło Tyranidom na prześlizgnięcie się przez kordon ochronny. Przypuszczenia Agmara i okoliczności rebelii na Ichar IV pozwoliły Imperium na przewidzenie, że właśnie w tym kierunku porusza się większość Floty-roju. Rezultatem była niezwykle krwawa bitwa na Ichar IV w 993.M41.

Dzięki ostrzeżeniu sił zaangażowanych w tłumienie rebelii, Ultramarines byli w stanie stworzyć solidną obronę tego systemu. Ponownie Mistrz Zakonu poprowadził swą flotę do zwycięstwa nad Tyranidami. W tym samym czasie, doborowe jednostki weteranów Wojny Tyranidzkiej (uczestników Bitwy o Macragge) w szeregu zażartych bitew oczyściły kompleksy mieszkalne Ichar IV. Ogromną cenę zapłaciła ludność cywilna przeklętego świata, który przypominał obecnie bardziej kostnicę, niż pełne życia miejsce, będące kiedyś domem wielu miliardów ludzi.

Mniej więcej w tym samym czasie Inkwizytor Czevak doniósł, że statoświatek Eldarów, Iyanden, został zaatakowany przez Tyranidów. Odpierając falowe ataki rojów tyranidzkich statków, utracił on praktycznie całą swoją flotę. Wiele tyranidzkich stad wylądowało na Iyanden i rozpoczęło walki pośród jego smukłych wież i cudownych, szklanych kopuł. Większość tego do niedawna potężnego światostatku została obrócona w gruzy, w których z trudem można było rozpoznać dawne piękno i chwałę. Cztery piąte mieszkańców nie żyje bądź dogorywa, co jest potężnym ciosem dla i tak już wymierającej rasy Eldarów.

Zanim w bitwach o Ichar IV i Iyanden zniszczono zasadnicze siły Krakena, setki zamieszkanych światów uległo pod naporem Tyranidów. Dwa Zakony Kosmicznych Marines, mające swoje główne bazy na Wschodniej Rubieży – Kosy Imperatora i Żałobnicy – zostały prawie całkowicie zniszczone. Z każdego Zakonu ocalała ledwie Kompania zakonników. Mimo, że postęp dwóch „ramion" Krakena został powstrzymany i kryzys na Wschodniej Rubieży poniekąd zażegnano, niewiadoma liczba flot odpryskowych odłączyła się od głównych sił, nim te zostały unicestwione.

FLOTY ODPRYSKOWE

Ocalałe z ataku na Ichar IV grupy Tyranidów uciekły w kierunku galaktycznego centrum i wdarły się głęboko w obszary obronne, stworzone, by powstrzymać Krakena. Te odpryski stały się nawet większym zagrożeniem niż główne siły Krakena, bo atakowały i niszczyły słabo bronione i niczego niespodziewające się planety, oddalone od rejonu walk. Floty odpryskowe, choć zazwyczaj liczą jedynie tuzin biookrętów, to stanowią na tyle poważną siłę, że bez trudu potrafią opanować odizolowany świat, zupełnie tak, jak zrobił to Tyran ponad dwieście lat temu. Gra w kotka i myszkę z takimi flotami osłabia jeszcze bardziej siły przeznaczone do walki z Krakenem, a same floty odpryskowe z łatwością uzupełniają wszelkie straty, sycąc się opanowanymi planetami.

Walka o powstrzymanie Krakena nie była jednak daremna, bowiem Imperium nauczyło się wiele o tym, jak walczyć z wrogiem przybywającym spoza Galaktyki. W kilku systemach Kosmiczni Marines dokonali abordażu na okręty Tyranidów w czasie, gdy te były jeszcze

TYR_PL.indb 14 2007-06-05 10:28:22

w uśpieniu po wyjściu z Osnowy. Drużyny abordażowe weszły w pulsujące życiem korytarze, zbierając informacje o Tyranidach i niszcząc ich tysiącami podczas ich hibernacji. Uzyskana w ten sposób wiedza okazała się niezwykle istotna dla Imperium, poszukującego sposobu na zniszczeniu wroga.

WOJNA TOTALNA

Adeptus Terra byli wystarczająco wstrząśnięci nieustannymi raportami napływającymi z Segmentu Ultima, by zwołać Wysokich Lordów Terry. Ich decyzja była szybka i konkretna: najazdy Tyranidów muszą być powstrzymane za wszelką cenę; rasa Tyranidów ma zostać zbadana i, jeżeli to możliwe, całkowicie wytępiona. Imperialny Tarot przepowiedział czas nadejścia mroku nieznanego od czasu najciemniejszych godzin Herezji Horusa. Wizja Pożeracza Światów (który jak na razie pokazał tylko pierwsze oznaki swej prawdziwej siły), mocującego się z galaktyką ludzi, spowodowała, że na rozkaz Wysokich Lordów potężny, wojskowy moloch sił zbrojnych Imperium zwrócił się ku Segmentowi Ultima, przygotowany do wojny totalnej.

„Wielkim błędem jest postrzeganie tych stworzeń jako bezrozumnych bestii. Zaobserwowaliśmy ich straże przednie, spędzające ofiary niczym bydło w kierunku uderzenia głównych rojów. Widzieliśmy, jak celowo poświęcają całe hordy mniejszych stworów, by przeciwnik był wyczerpany i pozbawiony amunicji, gdy uderzą główne siły. Znamy raporty, mówiące o kierowaniu naszych kolumn pancernych w wąskie przejścia, gdzie ich szturmowe bestie z łatwością niszczą całe kompanie czołgów. Nie dalej jak wczoraj otrzymaliśmy zdjęcia kilkunastu plutonów, wycofujących się do Twierdzy Gnex, gdzie zostały zaskoczone i zmasakrowane przez atakujące spod ziemi stwory. To pokazuje, że te stworzenia i ich zdolności taktyczne są dla nas o wiele większym zagrożeniem niż gdybyśmy mieli do czynienia ze zwykłymi bestiami".

Lexmechanic Ursis, Belis Corona

TYR_PL.indb 15 2007-06-05 10:28:23

Plik 798432/) Rasa 43798
Struktura i Analiza - Dokument 382/excom

Data: 0736998.M41

Klauzula: Caucus Theta
(zakaz publikacji za wyjątkiem Magos Biologis)

Adresowane do: Inkwizytor Kryptman, Inkwizytor Czevak, Wywiad Kolektywu Strategicznego Munitorum 827/II, Najwyższe Dowództwo Magos Biologis.

Tyranidzi są przeciwnikiem zarówno różnorodnym, jak i niebezpiecznym. Tylko dzięki katalogowaniu i identyfikowaniu każdego tyranidzkiego podgatunku możemy mieć nadzieję na zrozumienie ich, a przez to, na pokonanie. Wiedza zawarta tutaj została okupiona milionami istnień imperialnych żołnierzy, a mimo to nadal nie jest kompletna. Pomimo tego, jak dowodzą moje badania, co najmniej 73,3% opisywanych w raportach organizmów tyranidzkich może zostać zidentyfikowanych za pomocą diagramu pokazanego obok.

Należy wziąć pod uwagę to, iż każdy z tyranidzkich podgatunków pokazanych tutaj stale mutuje. Autorytety w sprawach tyranidzkich były do niedawna przekonane, że część podgatunków występuje w zaskakującej mnogości wariantów, podczas gdy inne posiadają przypisaną stałą formę. Twierdzenie to okazało się fałszywe; chociaż część tyranidzkich organizmów zmienia się w wolniejszym tempie niż inne, wszystkie bez wyjątku, w odpowiedzi na stawiany im opór, są w stanie adaptować się i ewoluować. Z tego też powodu, każda próba utworzenia listy wszystkich tyranidzkich stworzeń jest z góry skazana na porażkę. Niemniej jednak, przyjęcie jednolitej terminologii dla każdego z tyranidzkich szczepów może pomóc obrać skuteczną strategię na linii frontu.

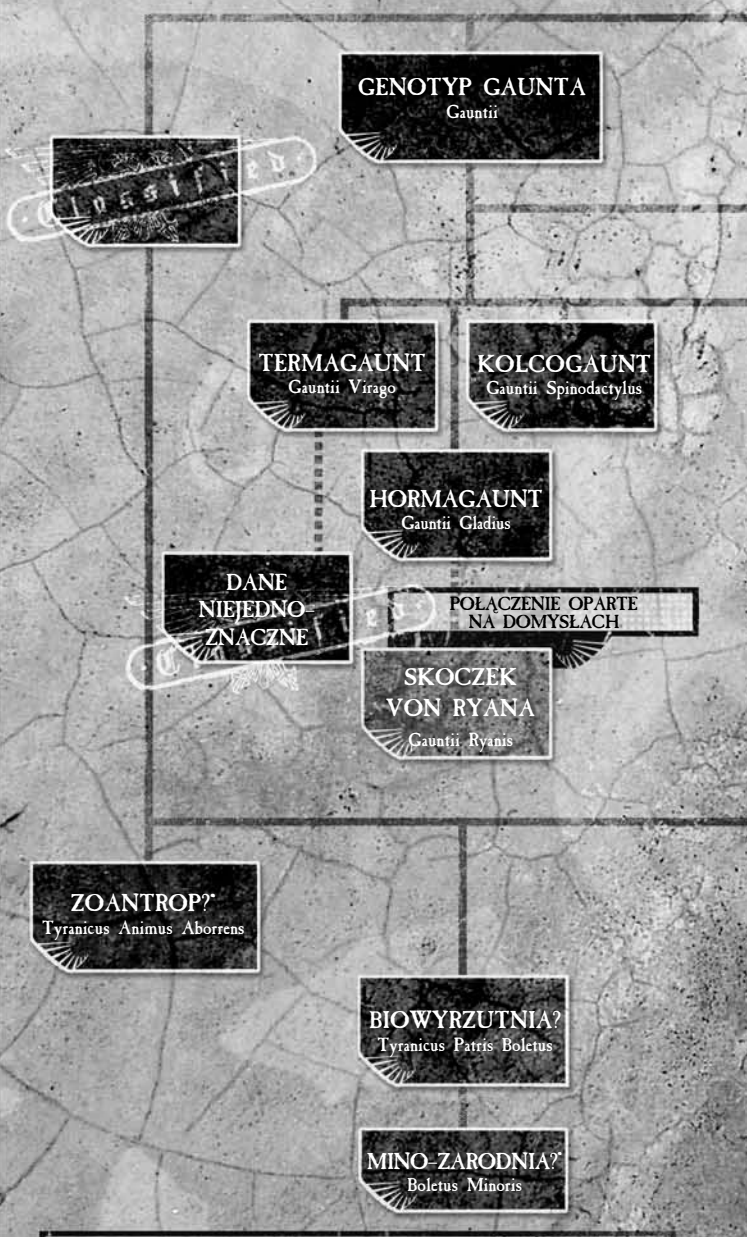
EWOLUCJA KONCENTRYCZNA

Niedawne raporty o flotach odpryskowych, pochodzących ze znanych Flot-rojów, walczących pomiędzy sobą w kanibalistycznych wojnach zostały przyjęte z radością tylko przez krótkowzrocznych. Gdy tylko rozważy się rezultat typowego konfliktu z udziałem Tyranidów, oczywistym staje się, iż w walce dwóch Flot-rojów żadne surowce nie są tracone. Wewnętrzne walki tego rodzaju, zazwyczaj mające miejsce na powierzchni planet, są doskonałą metodą na stwierdzenie, która Flota-rój składa się z silniejszych komponentów. Przegrywając, słabsza z dwóch walczących stron ulega całkowitej zagładzie. Jak to się dzieje ze wszystkimi ofiarami Tyranidów, ciała zabitych bestii są rozkładane, by umożliwić ich absorpcję przez bio-okręty zwycięzcy. W rezultacie, ani odrobina biologicznej materii, wydawać by się mogło unicestwionej w takim wyniszczającym konflikcie, nie jest marnotrawiona. Co więcej, cała siła i doświadczenie pokonanej Floty-roju, wyniesione z poprzednich konfliktów, są asymilowane na poziomie komórkowym i ulegają dodaniu do doświadczeń zwycięskich Tyranidów. Daje to w efekcie nową generację wojowników, bardziej efektywnych niż ich poprzednicy.

STRUKTURA I ANALIZA

Tyranidzkie drzewo genealogiczne pokazane tutaj celowo nie zostało ukończone. Nawet przy dostępie do pełnych zasobów Magos Biologis, badania są bardzo utrudnione. Poniższe dane i wnioski bazują bowiem na autopsji uszkodzonych osobników.

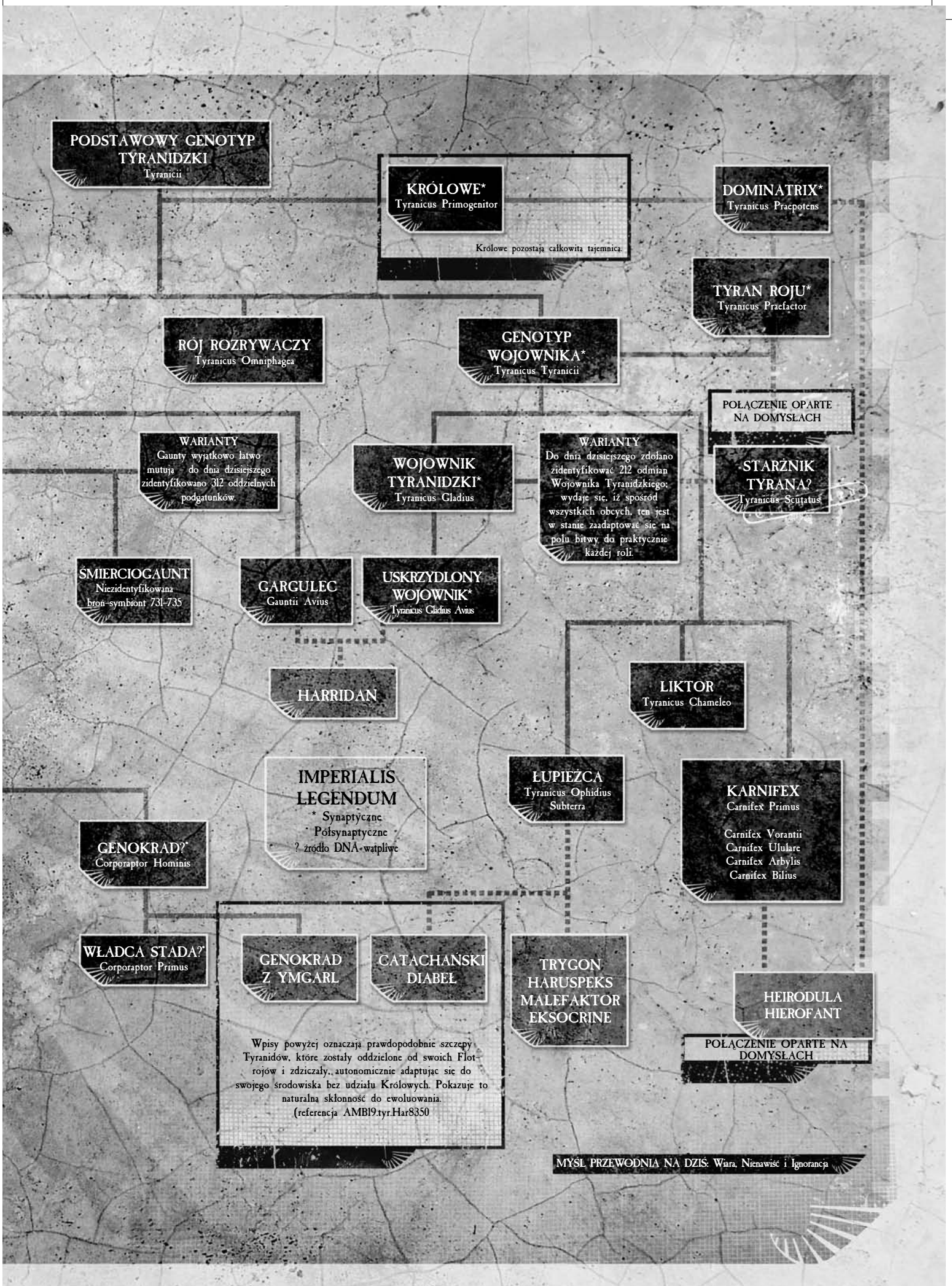
Magos Biologis Locard, po Kinstromie (Ekskomunikowany)



DODATEK:

Obawiam się, iż Magos Locard pozwolił zabłądzić swoim badaniom do krain paranoi; przecież pewne jest, iż nie każda napotkana w Galaktyce bestia ma powiązania z rasą Tyranidów.

Inkwizytor Angmar


PODSTAWOWY GENOTYP TYRANIDZKI
Tyranicii
KRÓLOWE*
Tyranicus Primogenitor
Królowe pozostają całkowitą tajemnicą.
DOMINATRIX*
Tyranicus Praepotens
TYRAN ROJU*
Tyranicus Praefactor
RÓJ ROZRYWACZY
Tyranicus Omniphagea
GENOTYP WOJOWNIKA*
Tyranicus Tyranicii
POŁĄCZENIE OPARTE NA DOMYSŁACH
WARIANTY
Gaunty wyjątkowo łatwo mutują – do dnia dzisiejszego zidentyfikowano 312 oddzielnych podgatunków.
WOJOWNIK TYRANIDZKI*
Tyranicus Gladius
WARIANTY
Do dnia dzisiejszego zdołano zidentyfikować 212 odmian Wojownika Tyranidzkiego; wydaje się, iż spośród wszystkich obcych, ten jest w stanie zaadaptować się na polu bitwy do praktycznie każdej roli.
STARŻNIK TYRANA?
Tyranicus Scutatus
ŚMIERCIOGAUNT
Niezidentyfikowana broń-symbiont 731-735
GARGULEC
Gauntii Avius
USKRZYDLONY WOJOWNIK*
Tyranicus Gladius Avius
HARRIDAN
LIKTOR
Tyranicus Chameleo
IMPERIALIS LEGENDUM
* Synaptyczne
· Półsynaptyczne
? źródło DNA wątpliwe
ŁUPIEŻCA
Tyranicus Ophidius Subterra
KARNIFEX
Carnifex Primus
Carnifex Vorantii
Carnifex Ululare
Carnifex Arbylis
Carnifex Bilius
GENOKRAD?*
Corporaptor Hominis
WŁADCA STADA?*
Corporaptor Primus
GENOKRAD Z YMGARL
CATACHAŃSKI DIABEŁ
TRYGON HARUSPEKS MALEFAKTOR EKSOCRINE
HEIRODULA HIEROFANT
POŁĄCZENIE OPARTE NA DOMYSŁACH
Wpisy powyżej oznaczają prawdopodobnie szczepy Tyranidów, które zostały oddzielone od swoich Flot-rojów i zdziczały, autonomicznie adaptując się do swojego środowiska bez udziału Królowych. Pokazuje to naturalną skłonność do ewoluowania.
(referencja AMB19.tyr.Har8350
MYŚL PRZEWODNIA NA DZIŚ: Wiara, Nienawiść i Ignorancja

FLOTA-RÓJ LEWIATAN

NOWE ZAGROŻENIE

Pod koniec 997.M41 stracono kontakt z kilkoma systemami w Segmencie Tempestus. Lord Inkwizytor Kryptman zdał sobie sprawę o wiele wcześniej niż jego towarzysze z Ordo Xenos, iż świadczy to o inwazji Tyranidów. Walcząc z nimi od ponad dwóch stuleci, doskonale wiedział o ich zdolności do ewoluowania i mistrzowskim przystosowywaniu strategii flot do zastanych, nawet ekstremalnych warunków. W tym czasie został wprowadzony w życie Cenzus Kryptmana, wielka Astrotelepatyczna wieszczba, dzięki której udało się skontaktować z każdym udokumentowanym światem na rubieżach Imperium. Cenzus okazał się kosztownym: na skutek przeciążenia zginęło wielu wysokiej rangi Astropatów. Ich umysły na zawsze uległy zniszczeniu, gdy raz za razem, po raz pierwszy od setek lat, usiłowali skontaktować się z odległymi światami. Mijały tygodnie, miesiące, a odpowiedzi, jak i ich brak zaczęły układać się w logiczną całość. Rysujący się schemat pozwolił Kryptanowi ustalić trasę nadejścia nowej Floty-roju o przerażającej wielkości.

Uzyskany obraz sytuacji wytrącił z równowagi nawet bardzo opanowanego na co dzień Kryptmana. Światy, z którymi utracono kontakt obejmowały Segmenty Tempestus, Ultima i Solar, co wskazywało na ofensywę w skali całej galaktyki. Ofensywę, która już zdążyła pochłonąć miliardy istnień ludzkich. Bardziej niepokojące jednakże było to, iż Flota-rój skoncentrowała swój atak na dolnych sferach galaktyki, miękkim podbrzuszu Imperium, omijając zahartowaną w boju Wschodnią Rubież.

Nadciągająca flota, oznaczona kryptonimem Lewiatan, główne siły uformowane miała w dwa potężne ramiona, oddalone od siebie setki lat świetlnych. Niezmiernie niepokojącym był fakt, że początkowo powolny proces utraty kontaktu ze światami znajdującymi się w przestrzeni objętej ramionami tego ataku, począł nabierać tempa. Co najdziwniejsze, ruch pomiędzy tymi światami a dalszymi regionami Segmentu Tempestus nie ustawał, tak jakby były one nieświadome bliskiej zagłady. Mogło być tylko jedno wyjaśnienie. Psioniczna pustka, która towarzyszy Tyranidom, rozrosła się do takich rozmiarów, iż była w stanie pokryć ogromną przestrzeń pomiędzy dwoma ramionami Floty-roju. Całkowicie blokując komunikację z tym rejonem przestrzeni, uniemożliwiła wysłanie jakichkolwiek posiłków przez Osnowę, w kierunku oblężonych systemów. Szeroko rozwarte szczęki inwazji odizolowały ogromną część Imperium w taki sposób, by po ich zaciśnięciu Flota-rój Lewiatan mogła pożywiać się bez pośpiechu.

Kryptman zdawał sobie sprawę z tego, że dopóki jedno z głównych ramion ataku nie zostanie zniszczone, istnienia wszystkich, którzy pozostali w tym rejonie przestrzeni można będzie uznać za stracone. Wiedział, że dowolnie wielkie zgromadzone siły nie zdołają dotrzeć na miejsce przeznaczenia bez rozproszenia cienia duszącego przewodnie światło Astronomikonu. Co gorsza, przewidywany kurs inwazji nowej Floty-roju zawiedzie ją w końcu do serca Segmentu Solar, miejsca narodzin Imperium i tronu samego Boga-Imperatora.

Jednakże skazane na zagładę systemy nie były pozbawione obrony. Tarsis Ultra, urodzajna i pobożna planeta, leżąca bezpośrednio na drodze jednego z ramion Lewiatana, była siedzibą kompanii Ultramarines, która wypełniała starożytną przysięgę, zobowiązującą do obrony tego świata. Zakon Cierpiętników, mający swoją bazę na położonym nieopodal nocnym świecie Posul, przyłączył się do Ultramarines w ich przygotowaniach do stawienia czoła nadciągającemu zagrożeniu. Drużyny Szwadronów Śmierci, dowodzone przez samego Kryptmana, zostały wysłane do sektora Tarsis, by zdobyć nową wiedzę o wrogu oraz pokonać go każdą możliwą metodą – zarówno podstępem, jak i siłą.

OBRONA TARSIS ULTRA

Większość armii Imperium dotarła do sektora Tarsis ledwie kilka tygodni przed Tyranidami. Weterani Ultramarines gorączkowo kończyli ćwiczenia stacjonującej tutaj Imperialnej Gwardii i legionów Obrony Planetarnej w doktrynie antytyranidzkiej. Na orbicie zgromadziła się flota, gotowa odeprzeć biookręty najeźdźców. Inwazja rozpoczęła się z pierwszymi śniegami nadchodzącej zimy.

W obliczu niewyobrażalnej wielkości roju Tyranidów, siły Imperium walczyły, wycofując się stopniowo w kierunku centralnej planety systemu, gdzie przeciwnikom wydano ostateczną, desperacką bitwę. Tarsis Ultra była oblężona przez wiele tygodni, obrońcy utrzymywali swe pozycje tylko dzięki dowodzeniu Uriela Ventrisa z czwartej kompanii Ultramarines, a później samego Kryptmana. Mimo ogromnych strat, siły najeźdźców zdawały się niewyczerpane. Na korzyść obrońców szalę zwycięstwa przechyliło dopiero złapanie przez oddział szturmowy Ventrisa, jednego z Liktorów, które przybyły w pierwszej fazie inwazji.

Bazując na kodzie genetycznym pochwyconego Liktora, Magos Biologis Locard, utalentowany naukowiec i członek sztabu Kryptmana, stworzył biologiczną zarazę zdolną zniszczyć Tyranidów, o ile zostałaby dostarczona w samo serce roju. Kapitan Ventris podjął się tego niebezpiecznego zadania i poprowadził Szwadrony Śmierci prosto w serce wrogiej floty, z powodzeniem infekując śmiertelnymi toksynami Królowe. Z początku nic się nie działo i zaczęło przeważać przekonanie, że wszystko już stracone. Po pewnym czasie zaobserwowano jednak, że Tyranidzi, pozbawieni synaptycznej kontroli, zaczęli walczyć między sobą. Błyskawiczna kontrofensywa sił Imperium zmiażdżyła na polach bitew Tarsis Ultra tysiące przeciwników, a inwazja została zatrzymana.

NIEPOWSTRZYMYWALNY POCHÓD

Po zniszczeniu części sił Lewiatana, kierujących się na Terrę, światy znajdujące się pomiędzy jego ramionami zaczęły być na powrót rejestrowane przez augurów Imperium. Plan Kryptmana, by ponownie nawiązać łączność, zadziałał. Radość z odniesionego zwycięstwa była jednak krótkotrwała, bowiem bazy danych Ordo Xenos zaczęły wypełniać się raportami o rzeziach całych systemów, na które padł Cień.

Valedor, świat zamieszkany głównie przez pielgrzymów i ubogich mnichów, został wzięty szturmem w kilka godzin.

TYR_PL.indb 18 2007-06-05 10:28:24

TYR_PL.indb 19 2007-06-05 10:28:24

Rzeki krwi zostały przelane w jego klasztorach i katedrach. Św. Capilene, planeta kontrolowana przez Eklezjarchię i broniona przez Siostry Wojny, dzielnie broniła się przez tygodnie. Upadła dosłownie kilka dni przez klęską Tyranidów na Tarsis Ultra. Jej święta ziemia została zbrukana przez obcych, przepiękna architektura obrócona w pył, misjonarze pożarci i przekształceni w kolejne tyranidzkie bestie. Przekaz wynikający z tych podbojów rozprzestrzeniał się wśród obywateli Imperium niczym zaraza – nawet niezłomna Wiara nie chroni przed obcymi.

Morale wojsk Imperium podupadało z każdą wieścią o pochłoniętym przez najeźdźców świecie. Kryptman i jego sojusznicy nie mogli być wszędzie, z każdą zdobytą planetą flota Tyranidów stawała się potężniejsza. Niemożliwym było liczyć na pomoc sił Imperium ze wschodu. Tam, korzystając ze zmniejszonej obecności Ultramarines, na terenach zajętych przez Arcypodpalacza z Charadon, gwałtownie rozrastało się Łaaa! Orków.

Świadomy konsekwencji swej decyzji, sędziwy Inkwizytor Kryptman nakazał utworzyć galaktyczny kordon. Jego

plan polegał na ewakuacji światów leżących na drodze Lewiatana i zrównaniu ich z ziemią. Pozbawiając Flotę-rój ewentualnych surowców dla biookrętów, liczył na spowolnienie postępów inwazji na tyle, by zdołano zebrać floty wojenne segmentów Solar i Tempestus. Wszystkie światy, które już teraz były atakowane przez Tyranidów, miały zostać skazane na Exterminatus w momencie, gdy rój przełamie obronę i zajmie się pożeraniem skazanej na zagładę populacji. Kryptman wysnuł teorię, iż w ten sposób roje, które zużyją wiele zasobów, by zdobyć świat, w efekcie otrzymają jedynie popiół, pozostały po zniszczeniu całego życia na planecie w wyniku bombardowania torpedami cyklonowymi i bombami wirusowymi. Tą skrajną i bezduszną decyzją skazał miliardy dusz na zagładę. Do dnia dzisiejszego pozostaje to akt największego ludobójstwa, jakie Imperium zadało sobie od czasów Herezji Horusa.

Decyzja o opuszczeniu setek światów w obliczu natarcia obcych wywołała wielkie oburzenie. Wielu wpływowych Inkwizytorów zażądało, by uznać Kryptmana za Ekskomunikowanego Zdrajcę. Gdy te wyjałowione światy zostały błyskawicznie opanowane przez Orków, migrujących na skutek tyranidzkiej inwazji, krytycy Kryptmana przeklęli go nie tylko za zdradę, ale i okrzyknęli głupcem. Wydana została Carta Extremis, pozbawiająca go tytułu i zmuszająca do ukrywania się, niczym przestępcy najgorszej maści.

Jednakże, fakt pozostawał faktem: nieuchronny pochód Lewiatana został znacząco spowolniony. Jednym z opuszczonych, a obecnie znajdujących się w łapach Orków światów, stała się planeta Tesla Prime, będąca poligonem doświadczalnych broni Adeptus Mechanicus z Gryphonne IV. Zielonoskórzy okupanci byli uszczęśliwieni możliwością plądrowania opuszczonej planety, pełnej ekstremalnie niszczycielskiej i nieobliczalnej broni. Wkrótce „testy" nowych orkowych zabawek poczęły znaczyć się rozbłyskami ognia widocznymi nawet z przestrzeni kosmicznej.

Kiedy ogromne bio-okręty Lewiatana dotarły do Tesla Prime, zastały tam przeciwnika, którego się nie spodziewały. Szalejąca wojna pomiędzy Orkami i Tyranidami, monitorowana w burzliwych snach Astropatów pozostających lojalnymi Kryptmanowi, wydawała się być bardzo wyczerpująca dla obu ras najeźdźców. Nawet pobliski rolniczy świat Rigant, niegdyś spokojna planeta złotych równin, stał się miejscem monumentalnych bitew pomiędzy dwoma rasami obcych. To odkrycie oraz lekcja, wyniesiona z podstępnego natarcia Krakena, okazały się kluczowe dla desperackiej strategii Kryptmana.

BITWA O GRYPHONNE IV

W obszarze objętym kordonem Kryptmana znaleźli się tacy, którzy nie wydali swoich światów na pastwę Exterminatusa; ci, których wpływy pozwalały na zignorowanie bezpośredniego rozkazu Lorda Inkwizytora. Opuszczenie Tesla Prima kosztowało Adeptus Mechanicus wiele, dlatego też postanowili oni do ostatka bronić Gryphonne IV. Ta gigantyczna, zakuta w stal planeta, zawsze pełna odgłosów pracujących maszyn, była jedną z głównych planet produkcyjnych Imperium. Była ona także światem macierzystym Wojennych Gryfów, jednego z najpotężniejszych legionów Adeptus Titanicus. W połączeniu z legionami Skitarii, bojowymi serwitorami Pretorianami oraz militarną potęgą mechanicznych kreacji Technomagów, świat-kuźnia miał większe szanse przetrzymać najazd Floty-roju Lewiatan niż każdy inny. Adeptus Mechanicus, samotni w opuszczonym systemie, przygotowywali się do wojny z zimną efektywnością, charakterystyczną dla ich bractwa.

Uderzenia pierwszych zarodni o stalową powierzchnię planety rozpoczęły bitwę na prawdziwie epicką skalę. Legion za legionem mocno scybernetyzowanych Skitarii, maszerując w doskonałym szyku, metodycznie wycinały całe roje Gauntów, zanim te zdołały wydobyć się z wraków swoich organicznych kapsuł. Gdy coraz więcej zarodni lądowało na planecie, potężne gąsienicowe jednostki Pretorian ożywiły się z warkotem. Pejzaż metalu i dźwigarów wypełnił się czarną posoką, kiedy ciężka broń zaczęła zbierać straszliwe żniwo wśród najeźdźców.

W końcu ziemia zadrżała pod stopami Tytanów, straszliwe awatary Boga-Maszyny wyłoniły się ze swoich katedr-hangarów, by walczyć z biologicznymi potwornościami, które przemykały przez manufactorum niczym kolosalne, drapieżne pająki. Kiedy Tytany patroszyły morza obcych potworów, kolejne boskie maszyny były rozrywane na kawałki ogromnymi pazurami lub topiły się w syczących oparach organicznych kwasów. Grunt rozbrzmiewał krokami gigantów przez całe dnie, siły Adeptus Mechanicus i roje Tyranidów odrzucały możliwość porażki.

Pomimo żelaznej determinacji technokapłanów i straszliwych strat, które zadawały ich wytwory tyranidzkim najeźdźcom, obrońcy zostali w końcu pokonani. Potężne Tytany legionu Wojennych Gryfów, jeden po drugim, padały z hukiem na ziemię, aż w końcu ani jeden nie pozostał, by bronić miejsca

TYR_PL.indb 20 2007-06-05 10:28:25

swoich narodzin. W przeciągu kilku dni świat został splądrowany i Flota-rój Lewiatan ruszyła dalej.

GAMBIT KRYPTMANA

Pomimo wydalenia z szeregów Inkwizycji, Kryptman nie potrafił pozostawić światów na drodze natarcia Tyranidów ich losowi. Bitwa o Tesla Prime oraz jego udane łowy na żywe okazy Tyranidów na powierzchni Tarsis Ultra przekonały Kryptmana, że możliwe jest spowolnienie, a nawet kompletne zatrzymanie, Floty-roju Lewiatan, bez konieczności marnowania ludzkiego życia.

Kryptman i niewielki oddział Szwadronów Śmierci, który pozostał mu lojalny, po raz kolejny wyruszyli naprzeciw flocie-roju. Tym razem nie po to, by stoczyć bitwę czy też koordynować obronę obleganego świata. Kryptman zdał sobie sprawę z tego, iż Lewiatan jest takich rozmiarów, iż prawdopodobne jest, że nie zdoła powstrzymać go nawet połączona potęga flot wojennych całych sektorów.

Oddział uderzeniowy Ordo Xenos wylądował w labiryntach świata Carphatia, który został już ogłoszony Zatraconym przez inkwizytorów, desperacko próbujących przeciwstawić się Tyranidom. Tam, niewielki oddział Kryptmana podjął się misji, która miała być groźniejsza niż wszystkie poprzednie – schwytania roju żywych Genokradów w pole czasowe i dostarczenia ich w nienaruszonym stanie na pokład krążownika. Po długich przygotowaniach zespół Kryptmana osiągnął cel i powrócił na swój statek ze śmiercionośnym ładunkiem. Choć w misji życie straciło wielu wielkich bohaterów Szwadronów Śmierci, wiekowy Inkwizytor wycofał się z katakumb Carphatii z kamienną twarzą.

Tydzień później, kosmiczny wrak „Płomień Zatracenia" został wypluty przez Osnowę tuż przed czołem Floty-roju. Zespół uderzeniowy Kryptmana umieścił schwytane Genokrady głęboko we wnętrzu wraku, wyłączając pole czasowe, po uprzednim wycofaniu się na bezpieczną odległość. Używając promienia teleportacyjnego swojego statku, Szwadrony Śmierci posłały megatony najlepszych materiałów wybuchowych prosto w serce pobliskiego księżyca, Gheist. Eksplozja, która była tego rezultatem, nie tylko zniszczyła księżyc, ale także zmieniła kurs przelatującego wraku, kierując go w sam środek terytorium Octavius. To siedlisko Orków było ciągłym problemem dla Imperium i zajmowało obszar prawie tak samo wielki jak Ultramar.

Nie upłynęło zbyt wiele czasu i orkowi łupieżcy, chcący splądrować wrak kierujący się do ich systemu, wpadli w zasadzkę i zostali zarażeni przez obcych na pokładzie. Powrócili oni na swoje światy rodzinne z dosyć niecodziennym ładunkiem. W regionie tak bogatym w formy życia Genokrady rozwijały się doskonale, rojąc się w orkowych miastach-molochach. Pomimo tego, iż pierwotny rój Genokradów został ostatecznie wykorzeniony i eksterminowany przez Orków, nie trzeba było wiele czasu, by infekcja zaczęła na dobre rozprzestrzeniać się na terenach dominium Octavius. Wkrótce psioniczna sygnatura Genokradów była na tyle silna, by skierować awangardowe jednostki Floty-roju Lewiatan w stronę nowych terenów łownych, które wprost roiły się od żywych organizmów, w odróżnieniu od pustych światów z kordonu.

Ku ogromnej uldze imperialnego Najwyższego Dowództwa, niepowstrzymywalna tyranidzka horda gwałtownie zmieniła kierunek swej ekspansji i opuszczając imperialną przestrzeń, skierowała się do należącego do Orków systemu Octavius. Nikt z Dowództwa nie był w stanie wyjaśnić tej niespodziewanej zmiany, jednakże dała ona imperialnym flotom, mocno poturbowanym przez kilkutygodniowe odpieranie kolejnych natarć, szansę na przegrupowanie i dokonanie niezbędnych napraw. Wojna pomiędzy Orkami i atakującymi Tyranidami, która rozpętała się na planetach systemu Octavius, obserwowana jest przez drużyny uderzeniowe Szwadronów Śmierci. Z ich relacji wynika, że szaleje tam bez najmniejszych szans na zakończenie.

Są tacy w szeregach Inkwizycji, którzy zdają sobie sprawę z potencjalnych konsekwencji takich manipulacji. Choć plan Kryptmana okazał się skuteczny, a Tyranidzi i Orki są obecnie całkowicie pochłonięci niszczeniem się wzajemnie, obydwie te rasy doskonale rozwijają się podczas działań wojennych. Istnieje możliwość, iż Tyranidzi z Floty-roju Lewiatan wyjdą z tego konfliktu silniejsi niż kiedykolwiek, zasymilowawszy ogromne ilości DNA, które czyni Orków tak odpornymi. Zaiste, planety leżące w pobliżu, zaczęły już przesyłać raporty zawierające zdjęcia organizmów szturmowych o niespotykanych wcześniej rozmiarach. Implikacje tego są zbyt straszne, by je rozważać.

Imperium zdołało kupić sobie czas, najcenniejsze z dóbr, jednakże kosztem życia setek światów i stwarzając potencjalne zagrożenie, które może okazać się o wiele gorsze, niż to, z którym Ludzkość miała wcześniej do czynienia.

TYR_PL.indb 21 2007-06-05 10:28:25

Nudności i silne bóle brzucha targnęły porucznikiem Coyle, gdy opuszczał klaustrofobiczne pomieszczenia namiotów medycznych, zmuszając go do oparcia się na wsporniku namiotu. Powietrze było duszne, pełne pyłu, zostawiającego gorzkawy posmak w gardle i powodującego łzawienie oczu. Spojrzał w górę – jego oczom ukazało się nienaturalne, czerwonawe niebo, upstrzone kłębiącymi się żółtymi chmurami. Z trudem przypominał sobie, że jeszcze tydzień temu na nieboskłonie dominował nieskazitelny lazurowy błękit, z leniwie płynącymi pierzastymi obłokami. Od sześciu dni niebo stopniowo czerwieniało.

Od czasu przybycia Tyranidów.

– Panie poruczniku? – głos zmusił Coyle'a do oderwania wzroku od spektaklu na niebie. Ujrzał Egdara, swego oficera medycznego, który po prawdzie był do niedawna tylko asystentem wykwalifikowanego oficera medycznego, ale błyskawicznie awansował po tym, jak jego przełożony został rozerwany na strzępy przez tyranidzkiego Gargulca.

– Słucham chłopcze? – bąknął Cole.

– Nie powinien pan opuszczać lazaretu, nie mogę ręczyć za pańskie...

– Nie mam wyboru – odparł Coyle. – Nikt za mnie tego nie zrobi.

– Organizm tego nie wytrzyma; nie ręczę, że przeżyje pan do rana!

– Synu, my już jesteśmy martwi. – smutno zauważył porucznik.

Egdar potrząsnął głową. – Imperator chroni. Wyjdziemy z tego.

Coyle ugryzł się w język i ograniczył do zdawkowego potaknięcia. – Tak. Imperator chroni. – z tymi słowami zostawił medyka, dla którego rzeczywistość była nie do zaakceptowania. Coyle dokuśtykał jakoś do stanowiska dowodzenia, przestał nawet zwracać uwagę na rozjątrzoną i paskudzącą się ranę na udzie, zadaną przez Hormagaunta. Na miejscu ujrzał Terlasa, łącznościowca, gorączkowo przeszukującego częstotliwości, usiłującego skontaktować się z kimkolwiek.

Coyle wiedział, że to daremny trud. Na Corianusie przy życiu nie pozostał nikt. Wszyscy nadal żywi byli tutaj, jakieś dwieście osób – ranni, głodni i wyczerpani. Gdy wspiął się na umocnienia, ujrzał swych żołnierzy – jedni rozmawiali po cichu, inni chodzili bez celu, mała grupka grała w kości, niektórzy pisali pożegnalne listy do rodzin. Listy, które nigdy nie dotrą do adresata.

Nie kłamał, gdy mówił Egdarowi, że już nie żyją – po prostu jeszcze się nie położyli do ziemi. Przyjrzał się umocnieniom – w wielu miejscach były uszkodzone, miejscami stopione pod wpływem silnie żrących broni obcych. Nawet teraz miejsca te parzyły w dotyku, ale Coyle przestał na to zwracać uwagę – w skupieniu obserwował tereny rozciągające się przed fortem. Niegdyś zakurzona i sucha równina zmieniła się nie do poznania. Przypominała ogromną żyjącą biomasę, gdzieniegdzie sterczały kominy, wypluwające chmury toksycznych zarodników. Pordzewiałe kadłuby Chimer i czołgów Leman Russ zaścielały okoliczny teren. Wyglądały, jakby porzucono je całe dekady temu, a zniszczono je raptem przed dwoma dniami, gdy major Leurten usiłował wyrwać się z oblężenia. Niedawne pola śmierci, przygotowane tak, by nikt nie mógł niepostrzeżenie podejść do fortu teraz tętniły życiem – porastała je wysoka trawa i dziwna roślinność, podchodząca już do ścian fortu. Sekcje miotaczy ognia kilkukrotnie próbowały oczyścić z nich okolice murów. Za każdym razem nadaremno, roślinność odrastała w zastraszającym tempie. W końcu dano sobie z tym spokój – cenne promethium będzie bardziej przydatne do zwalczania samych Tyranidów.

Z rozmyślań wyrwał go dochodzący z okolicy ostry kaszel. Resztki płuc wypluwał z siebie, wsparty na dwóch gwardzistach, Komisarz Bryant. Ta odziana w czarny mundur postać była od zawsze postrachem 55-go z Belis Corona. Dla podwładnych bardziej olbrzym niż człowiek, zdawał się niewrażliwy na broń przeciwnika. Potrafił poderwać żołnierzy do nieprawdopodobnych czynów swoimi oracjami albo groźbą wykonywanych w doraźnym trybie egzekucji. Z tego herosa nie pozostało nic – był teraz trupio blady, zapadnięty w sobie, mundur niemalże na nim wisiał. Co chwila pluł czarnymi, smołowatymi plwocinami, które Egdar rozpoznał jako resztki płuc. Wszyscy fatalnie znosili obecność w powietrzu mikroskopijnych tyranidzkich organizmów, które powodowały wysypkę, uczulenia, liszaje, pękanie skóry czy łzawienie oczu, ale Bryant cierpiał z tego powodu niewypowiedziane katusze – jego legendarna wytrzymałość była bezsilna wobec trucizn obcych.

Od dalszego patrzenia na ludzki wrak, jakim stał się Bryant, uwolnił go krzyk jednego z żołnierzy. W miarę jak docierały do niego słowa, krew zaczynała mu dziko pulsować.

– Nadchodzą! Tyranidzi!

Coyle mrużąc oczy ponownie spojrzał na niebo. Szybko powiększająca się czarna chmura przybliżała się błyskawicznie. Coyle wiedział, co to było. To ich koniec. Chmura nadal zbliżała się i mógł już rozpoznać poszczególne pokraczne bestie, lecące na skórzastych skrzydłach. Olbrzymie matki roju krążyły nad nimi, niemiłosiernie skrzecząc.

– Uwaga! – krzyknął Coyle, przeładowując karabin laserowy. – Pełen magazynek, – pomyślał – ale tylko trzy zapasowe. – Wszyscy na stanowiska! – dodał już głośno.

W czasie, gdy chmara latających Tyranidów pikowała na stanowiska obronne ludzi, Coyle zauważył, że w okalających fort wysokich trawach coś zaczęło się gwałtownie poruszać. Z ogromnych, skórzastych zarodni wyłoniły się, najeżone ostrymi zębami, potężne, tyranidzkie organizmy. Towarzyszyły im, dobrze już teraz widoczne, stada mniejszych Hormagauntów i Termagauntów. Niesamowicie szybko i, co dodawało grozy, niewiarygodnie skoordynowanie, cała ta horda stworzeń, pokrytych chitynowymi pancerzami, uzbrojonymi w ostre pazury, zbliżała się do fortu.

– Celujcie dobrze! Ognia! – rozkazał porucznik doskonale wiedząc, że strzelając w taką ciżbę nie sposób nie trafić. Do

TYR_PL.indb 22 2007-06-05 10:28:25

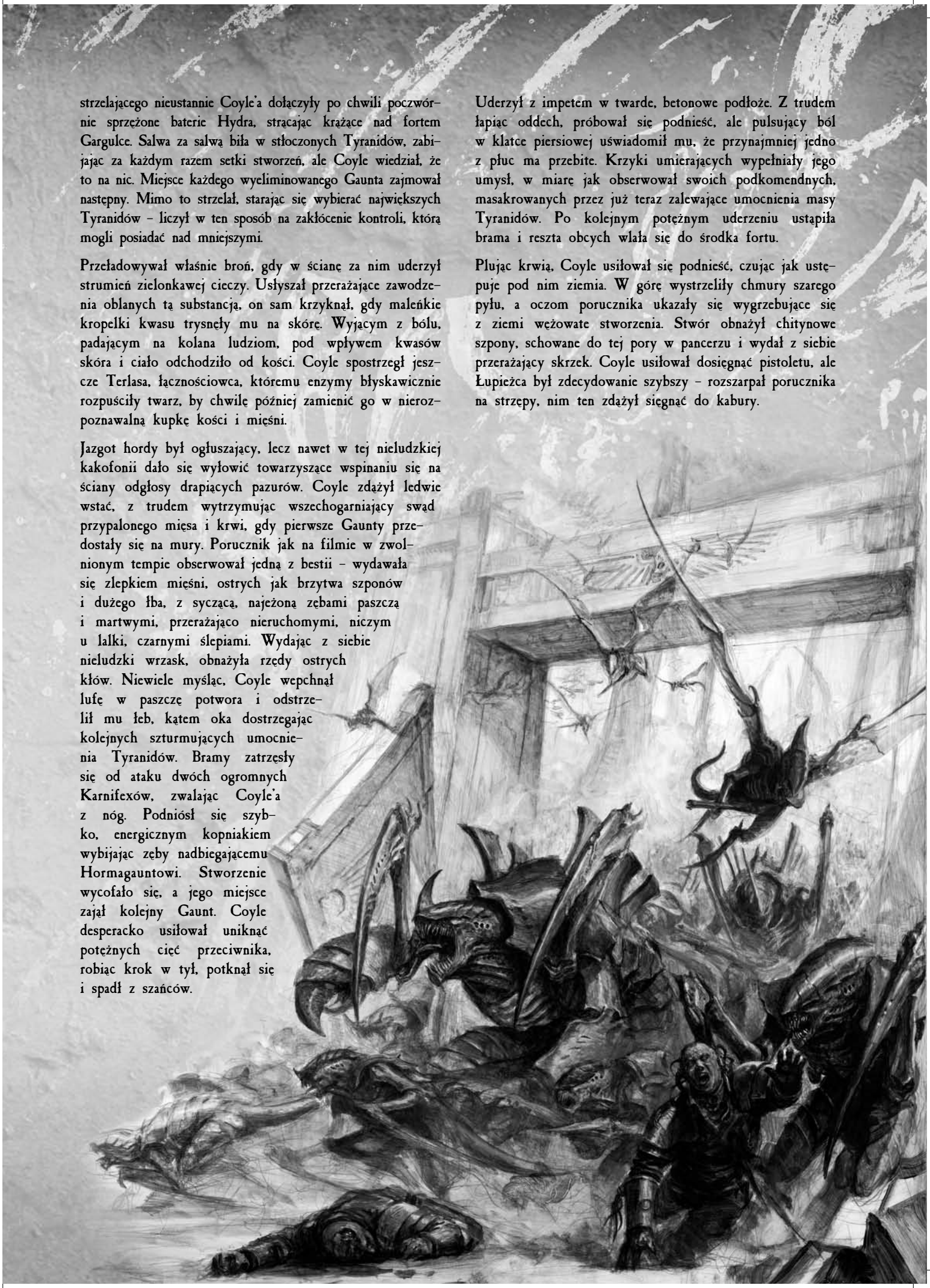
strzelającego nieustannie Coyle'a dołączyły po chwili poczwórnie sprzężone baterie Hydra, strącając krążące nad fortem Gargulce. Salwa za salwą biła w stłoczonych Tyranidów, zabijając za każdym razem setki stworzeń, ale Coyle wiedział, że to na nic. Miejsce każdego wyeliminowanego Gaunta zajmował następny. Mimo to strzelał, starając się wybierać największych Tyranidów – liczył w ten sposób na zakłócenie kontroli, którą mogli posiadać nad mniejszymi.

Przeładowywał właśnie broń, gdy w ścianę za nim uderzył strumień zielonkawej cieczy. Usłyszał przerażające zawodzenia oblanych tą substancją, on sam krzyknął, gdy maleńkie kropelki kwasu trysnęły mu na skórę. Wyjącym z bólu, padającym na kolana ludziom, pod wpływem kwasów skóra i ciało odchodziło od kości. Coyle spostrzegł jeszcze Terlasa, łącznościowca, któremu enzymy błyskawicznie rozpuściły twarz, by chwilę później zamienić go w nierozpoznawalną kupkę kości i mięśni.

Jazgot hordy był ogłuszający, lecz nawet w tej nieludzkiej kakofonii dało się wyłowić towarzyszące wspinaniu się na ściany odgłosy drapiących pazurów. Coyle zdążył ledwie wstać, z trudem wytrzymując wszechogarniający swąd przypalonego mięsa i krwi, gdy pierwsze Gaunty przedostały się na mury. Porucznik jak na filmie w zwolnionym tempie obserwował jedną z bestii – wydawała się zlepkiem mięśni, ostrych jak brzytwa szponów i dużego łba, z syczącą, najeżoną zębami paszczą i martwymi, przerażająco nieruchomymi, niczym u lalki, czarnymi ślepiami. Wydając z siebie nieludzki wrzask, obnażyła rzędy ostrych kłów. Niewiele myśląc, Coyle wepchnął lufę w paszczę potwora i odstrzelił mu łeb, kątem oka dostrzegając kolejnych szturmujących umocnienia Tyranidów. Bramy zatrzęsły się od ataku dwóch ogromnych Karnifexów, zwalając Coyle'a z nóg. Podniósł się szybko, energicznym kopniakiem wybijając zęby nadbiegającemu Hormagauntowi. Stworzenie wycofało się, a jego miejsce zajął kolejny Gaunt. Coyle desperacko usiłował uniknąć potężnych cięć przeciwnika, robiąc krok w tył, potknął się i spadł z szańców.

Uderzył z impetem w twarde, betonowe podłoże. Z trudem łapiąc oddech, próbował się podnieść, ale pulsujący ból w klatce piersiowej uświadomił mu, że przynajmniej jedno z płuc ma przebite. Krzyki umierających wypełniały jego umysł, w miarę jak obserwował swoich podkomendnych, masakrowanych przez już teraz zalewające umocnienia masy Tyranidów. Po kolejnym potężnym uderzeniu ustąpiła brama i reszta obcych wlała się do środka fortu.

Plując krwią, Coyle usiłował się podnieść, czując jak ustępuje pod nim ziemia. W górę wystrzeliły chmury szarego pyłu, a oczom porucznika ukazały się wygrzebujące się z ziemi wężowate stworzenia. Stwór obnażył chitynowe szpony, schowane do tej pory w pancerzu i wydał z siebie przerażający skrzek. Coyle usiłował dosięgnąć pistoletu, ale Łupieżca był zdecydowanie szybszy – rozszarpał porucznika na strzępy, nim ten zdążył sięgnąć do kabury.



ZAPOMNIANE FLOTY

Wielu Magos Biologis uważających się za ekspertów w sprawach tyranidzkiego zagrożenia twierdzi, że Tyranidzi floty Behemot nie byli pierwszymi, którzy przedostali się do naszej galaktyki, byli po prostu pierwszymi, którzy przybyli w znaczącej liczbie. Dowody archeologiczne wskazują na potencjalny kontakt z rasą Tyranidów na długo przed 41. tysiącleciem. Czy były to wczesne formy Flot-rojów, czy też siły zwiadowcze, a może nawet stworzenia uciekające przed Tyranidami pozostaje spekulacją, tym bardziej, że pewne zapisy wzbudziły spore kontrowersje pośród badaczy, którym wydaje się, że rozumieją obecność Tyranidów w naszej galaktyce. Wielu starszych członków Ordo Xenos, w tym Inkwizytor Kryptman, wierzy, że były to ślady organizmów zwiadowczych i gdyby wszelkie takie wczesne próby przeniknięcia były zdecydowanie tępione, można byłoby uniknąć zagrożenia ze strony Tyranidów.

ŚLAD OBCYCH

Niektóre organizmy znalezione na światach w samym sercu Imperium zyskały legendarną reputację, nie tylko ze względu na swoją dzikość, ale także niemożliwą do wytłumaczenia obecność w ekosystemie. Obcy organizm znany jako Catachański Diabeł, potężny, wielonogi drapieżnik zamieszkujący planetę śmierci Catachan, ma wiele cech wspólnych z najwcześniejszymi formami Rozrywaczy, a nawet podtypem Tyranidzkiego Wojownika, Łupieżcą. Stworzenie potrafi osiągać rozmiary pociągu i cieszy się tak złą sławą, że wojownicy z Catachan nazywają tak najznamienitszych pośród siebie. Wielu biologów uważa, że bujne, zielone światy śmierci to po prostu planety, które przeszły pierwszą fazę inwazji Tyranidów, przerwaną przepędzeniem floty obcych. Utrzymują oni, że stworzenia takie, jak Catachański Diabeł są potomkami organizmów awangardowych, które po opuszczeniu ich przez macierzystą flotę musiały lepiej przystosować się do otaczających je warunków. Inne przykłady obejmują mózgoliść, potomka tyranidzkiej Pijawki Mózgowej i Krakena, potężnego podwodnego drapieżnika, pływającego w mroźnych głębinach świata śmierci Fenris..

Dorosły męski osobnik Catachańskiego Diabła, pozyskany na Litlande, Catachan, M39

TIAMET, M35

Nazwą Tiamet ochrzczono w M35 duży system, z dwoma gwiazdami podwójnymi na Wschodniej Rubieży, odkryty przez flotę Eksploratorów z Triplex Phall. Niezwykłe w Tiamecie było to, że w jego skład wchodziło przynajmniej siedem dużych, podtrzymujących życie planet i gromada pomniejszych planetoid. Eksploratorzy odkryli, płacąc za to wysoką cenę, że każda biosfera w systemie była światem śmierci jak z sennego koszmaru.

Niezależnie od tego, czy na planecie dominował klimat tropikalny, arktyczny czy pustynny, glob był pełen niebezpiecznych form życia, które, wiedzione niespotykaną inteligencją, odpierały wszelkie próby penetracji ich środowiska przez ludzi. Xenobiolodzy ostatecznie ustalili, że formy życia w całym systemie wywodzą się od wspólnego przodka i wykształciły różnorakie formy przemieszczania się, by infekować kolejne światy.

Zdając sobie sprawę z tego, że ich własny statek został już pewnie skażony, Eksploratorzy poddali się kwarantannie na Tiamet. Udało im się przeżyć jeszcze sto sześćdziesiąt dwie godziny, nim padli ofiarą tutejszych stworzeń. Tiamet był systematycznie i kilkukrotnie bombardowany fuzyjnie, ale nigdy nie udało się wyeliminować wszystkich przejawów życia na planetach. Teraz jest on pod kontrolą floty Kraken i jego los jest nieznany.

Większość teorii na temat Tiamet jest zgodna, że za dzisiejszy stan systemu odpowiada jakiś rodzaj nasienia Tyranidów, możliwe, że DNA kodowanego na poziomie molekularnym. W jakiś sposób, być może jako kosmiczne odpady lub niesione wiatrem słonecznym, nasienie Tyranidów zostało wprowadzone do systemu i rozprzestrzeniło się, tworząc zaczątek Umysłu Roju i drapieżny ekosystem. Obecnie przyjmuje się, że Genokrady zostały wprowadzone w ekosystem księżyców Ymgarl w wyniku przetransportowania ich na pokładach statków wysłanych, by zniszczyć Tiamet.

OUROBORIS, M36

W M36 ówczesny Kardynał Thracian Primaris, Miriamulus Starzec, odnotował historię „Legionu Ouroboris", który przed laty był plagą sektora Helican. Legion został opisany jako „skrzydlate stwory kipiące piekielną gorączką", które spadały z nieba i niszczyły wszystko na swej drodze. Na pierwszy rzut oka, relacja łatwo może zostać pomylona z tą z najazdu Chaosu, ale zagłębienie się w tekst pozwala odkryć, że agresorem były monstra „wypluwane z trzewi wielkich bestii, przysłaniających swą liczbą gwiazdy".

Badanie Tytana klasy Władca Wojny „Mechanica Cranus", weterana Wojen o Ourobori, ujawniło charakterystyczne przypalenia bio-plazmą i kwasami organicznymi, zbliżone do zadawanych tyranidzką bronią. Podobno Zakon Kosmicznych Wilków także posiada trofea, formy biologiczne przypominające Tyranidów, datowane na ówczesne lata, w tym tzw. Jajo Krakena. Kardynał przypisuje samemu Imperatorowi przewodzenie krucjacie, która spowodowała, iż Bestie z Ouroborisa rzuciły się na siebie. Jej kulminacją była wielka, dwunastodniowa bitwa nad szczeli-

TYR_PL.indb 24 2007-06-05 10:28:26

ną w Osnowie, niebezpiecznie blisko Oka Terroru. Jednak psioniczne datowanie uszkodzeń wskazuje, że bitwa miała miejsce na pewno w czasach po Herezji, a więc obecność Imperatora była praktycznie niemożliwa.

Spekuluje się, że niektórzy Tyranidzi zostali odciągnięci od swoich flot i wessani w zdradliwe prądy Osnowy, pojawiając się dopiero w Oku Terroru. To może wytłumaczyć obecność tyranidzkich flot odpryskowych w innych segmentach niż Tempestus. Takie stworzenia musiały przejść po drodze przez ekstremalne zakłócenia czasowe, mutacje i kanibalizm. Twierdzeniom, że szczeliny Osnowy są świadomie wykorzystywane przez Tyranidów do tego celu, nie daje się jak na razie wiary.

COLLOSSUS, M38
Kilka dużych, wędrownych flot, o interesujących konchowatych statkach, najwyraźniej wykształconych z kamienia, zostało zauważonych w Segmencie Tempestus i Ultima. Były one podobne do Flot-rojów. Centaurowate stworzenia na pokładach statków mogły komunikować się z innymi rasami, aczkolwiek tylko telepatycznie. Czegoś takiego nie stwierdzono u żadnego tyranidzkiego organizmu ani przed, ani po tym zdarzeniu. Mieszkańcy statków nazwanych Collossus twierdzili, że są niewolnikami, uciekającymi przed swoimi oprawcami, ale ich częste kontakty z innymi obcymi rasami i próby osiedlenia się na terytorium Imperium spowodowały, że ogłoszono ich Xenos Horribilis na początku 39 tysiąclecia.

> Nie jesteśmy w stanie tego przetrwać. Ludzkość nie jest w stanie tego przetrwać. W ciągu jednego dnia zdołali pokryć powierzchnię tej planety powodzią żywych ostrzy i paszcz najeżonych kłami. Zabij jedną, a dziesięć następnych zajmie jej miejsce. Jeżeli rzeczywiście ich szeregi są nieskończone, to nasza rasa skazana jest na brutalną śmierć, jeszcze zanim każdy okruch naszej cywilizacji zostanie pochłonięty przez siłę bardziej żarłoczną niż płomienie piekła! Śmierć! Na Boga-Maszynę, Śmierć nadeszła!
>
> Ostatnie słowa Magosa Varnaka

Trwające pięćdziesiąt lat wojny Zorastra-Attila wybuchły po tym, jak cała rasa obcych rzuciła się na Ludzkość z przerażającą zaciekłością, odsłaniając swą prawdziwą, zbrodniczą naturę. Ostatni znany statek Collossus został zniszczony przez orbitalną obronę nad Zorastrą w 226. M39. Uderzenie jego wraku w planetę spowodowało, że zamieszkiwanie północnej półkuli stało się niemożliwe, aż do późnych lat 41. tysiąclecia. Dopiero teraz wyprawy Eksploratorów próbują zinterpretować prawdziwy obraz tamtejszej sytuacji.

TYR_PL.indb 25 2007-06-05 10:28:26

Transkrypty 020580z – 25933ii: 0733998.M41
Temat: Gatunki 43798 – Tyranid/Tyran/Xenos
Ocena: Zgromadzenie Epsilon (rozpowszechnianie zabronione)
Odsyłacze: Inkwizytor Kryptman; Wywiad Kolektywu Strategicznego Munitorium 827/II; Zakon Zenox

STRATEGICZNA EKSTRAPOLACJA, UAKTUALNIONA OCENA ZAGROŻENIA I WSTĘPNE WYNIKI BADAŃ NAD ZAGROŻENIEM TYRANIDZKIMI FLOTAMI–ROJAMI W PRZYSZŁOŚCI.

PRZEGLĄD

Ten raport powinien byĺ czytany w kontekŝcie ostatnich propozycji Inkwizytora Kryptmana dla Kolektywu Strategicznego. Autor zakųada, Ũe czytajŃcy jest zaznajomiony z nimi, a takŨe ze wszystkimi poprzednimi transkrypcjami od 1853a do 25537W.

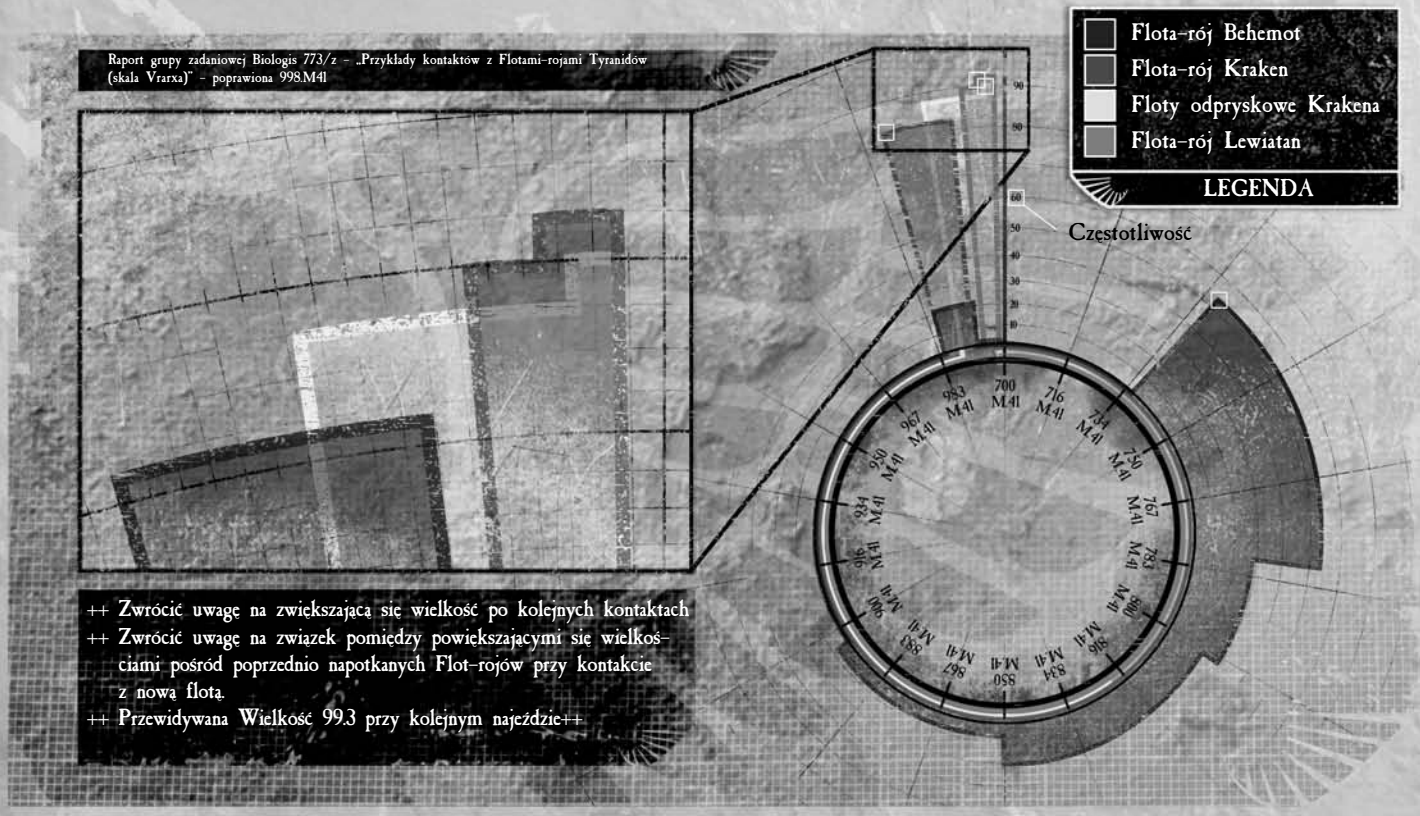
Rezultaty poprzednich badań nad strategicznymi konsekwencjami inwazji tyranidzkich flot okazały się w większości prawdziwe. Reasumując, naszą strategią jest doktryna „Pozbawienia biomasy". Zakładając, że nasza obrona planetarna jest przygotowana, tyranidzka flota musi poświęcić ogromną ilość energii, by zdobyć taki świat. Często byliśmy w stanie wciągnąć Tyranidów w przedłużający się konflikt, skutkujący jeszcze większymi wydatkami energii, by w kulminacyjnym momencie wycofać gros naszych sił i pozbawić Flotę–rój możliwości uzupełnienia strat, skazując świat na Exterminatus. Miało to dla floty tyranidzkiej fatalne skutki, jako że pozbawialiśmy ją biomasy, niezbędnej do uzupełnienia wydanej energii.

Mimo wysokiej krótkoterminowej skuteczności doktryny „Pozbawienia biomasy" nie może być ona, w opinii Kolektywu Strategicznego, stosowana w nieskończoność z kilku względów, głównie z powodu wpływu, jaki wywiera na nasze siły. Choć każdy człowiek w szeregach naszych armii wie, że jego obowiązkiem jest zabijać i ginąć w imię Boga-Imperatora, to w rzeczywistości żołnierze nie zawsze walczą z optymalną efektywnością, gdy są w pełni świadomi przerażającego charakteru przeciwnika i swoich szans na przeżycie konfrontacji. Jest to szczególnie widoczne wśród jednostek Imperialnej Gwardii. W kilku przypadkach raporty o klęskach takich Zakonów Kosmicznych Marines, jak Kosy Imperatora czy Żałobnicy, dotarły do naszych jednostek liniowych, powodując rozpacz w szeregach.

Ponadto, taka strategia wydaje się na dłuższą metę zbyt kosztowna, jako że Imperium nie ma nieskończonej liczby planet do poświęcenia. Nasze światy są rozmieszczone tak daleko od siebie, że strata każdego jest niepowetowana. Jestem przekonany, że istnieje więcej tyranidzkich statków niż światów, a może się okazać, że jest więcej Flot-rojów niż naszych planet.

O ZJAWISKU ODPORNOŚCI NA PEWNE METODY EXTERMINATUS

Do Strategicznego Kolektywu dotarły raporty świadczące, wbrew wcześniejszym przykładom o tym, że tyranidzkie formy życia przetrwały Exterminatus. Takie twierdzenie, oderwane od konkretnego przykładu, byłoby uznane przez co bardziej cynicznych Adeptów za niedorzeczność, lecz dowody są jasne i pochodzą bezpośrednio od Inkwizytora Kryptmana (zobacz plik TY/z23/K8836554). Znamy dwie zarejestrowane metody, dzięki którym tyranidzkie stwory przetrwały zagładę planety.



Pierwsza, potwierdzona na Tethris i Caelus Delta oraz przypuszczalnie na Lamarno, polega na zakopywaniu się mniejszych organizmów, takich jak Rozrywacze, głęboko pod skorupą planety i przechodzeniu w stan hibernacji do czasu wykrycia na powierzchni form życia. Na Tethris uaktywnienie tyranidzkich form życia spowodowały działania zespołu badawczego Adeptus. Nie wiemy, jak przeżycie tylko jednego składnika floty mogłoby prowadzić do odrodzenia siły zdolnej do odzyskania planety, ale biorąc pod uwagę wcześniejsze przypadki, Kolektyw nie odrzuca z góry takiej możliwości.

Drugim sposobem, w jaki tyranidzkie organizmy są zdolne przeżyć Exterminatus, jest ten zrelacjonowany przez Szwadrony Śmierci podczas misji na Ariadne V. Po przeprowadzeniu Exterminatus zgodnie z wzorcem Damnatus, czyli za pomocą zmasowanego bombardowania torpedami cyklonowymi, powierzchnia planety została zredukowana do dryfującego popiołu a jej atmosfera wypalona. Mimo to, fotologi zrobione podczas misji pokazują coś, co na początku wydawało się naturalną formacją skał, wyrastających ponad wirujące chmury pyłu. Bliższe oględziny odkryły prawdę – był to tak naprawdę przedstawiciel gatunku Karnifexów, który przeżył atak torpedy cyklonowej i przeszedł w stan uśpienia, by się zregenerować. W momencie, gdy stwór wyczuł obecność innych form życia i zaczął się budzić, Marines zażądali ataku za pomocą torped termicznych z orbitującego krążownika. Mimo, że bestia została zniszczona, Ariadne V oznaczono jako Zatraconą, skoro bowiem jedna taka bestia mogła przeżyć, to ilu więcej nie zdołaliśmy zlokalizować?

Te przykłady powinny unaocznić Kolektywowi, że pod żadnym pozorem nie można ponownie kolonizować planet zbrukanych obecnością Floty-roju. Nawet, gdy poddamy świat ostatecznej sankcji Exterminatus, mamy powody by powątpiewać w całkowitą skuteczność tej metody. Takie światy należy uznać za Zatracone i pod karą śmierci zabronić wszystkim, oprócz tych upoważnionych przez Kolektyw, dostępu do nich.

EFEKT HYDRY

Zauważono, że gdy następuje zniszczenie obcej formy życia znanej jako „Królowa", wytwarza się psycho–czasowe zjawisko poziomu Gamma 12 – poziomu zdolnego czasowo przesłonić nawet błogosławione światło Astronomikonu. Naszym zdaniem, to zjawisko jest „krzykiem agonii" wspomnianej obcej formy życia, a jego celem jest uruchomienie procesów reprodukcyjnych u tych biookrętów, które przechwycą ten sygnał. Nazwaliśmy to „Efektem Hydry", bowiem śmierć jednej z Królowych jest sygnałem do stworzenia podobnych tyranidzkich organizmów. Dlatego też zniszczenie Królowej przyczynia się jedynie do spowolnienia procesu naszej agonii i wbrew ostatnim doniesieniom, nie powstrzymuje jej.

EKSTRAPOLACJA

Wiadomym jest, że do tej pory trzy duże Floty-roje atakowały nasze domeny i nie szczędzono trudów, by ekstrapolować długoterminowe konsekwencje schematów tych najazdów. Rezultaty naszych badań, choć dalekie od ostatecznych wniosków, niosą ze sobą wizję ekstremalnego zagrożenia. Kolektyw jest przekonany, że Floty-roje, które do tej pory napotkaliśmy, nie są odosobnionymi czy oddzielnymi formacjami, ale zasadniczo skoordynowanymi elementami większej całości. Wierzymy, że kontakt z całością jest jeszcze przed nami. W skrócie, Floty-roje napotkane do tej pory są tylko strażą przednią głównych sił. Są niczym szpony zaciskającej się pięści, a nasza galaktyka odczuje jeszcze pełną moc głównych sił Roju.

Wnioski są więc jasne. Przez ostatnie 250 lat toczyliśmy wojnę, w której zwycięstwo jest możliwe, choć za cenę niemal nie do zaakceptowania. Lecz jeśli te floty okażą się jedynie cząstką większej całości, mamy – w najlepszym razie – stulecie, nim zwrócą się przeciw nam z całymi siłami. Wywiad Kolektywu Strategicznego Munitorium 827/II jest przekonany, że obecny poziom mobilizacji musi zostać podniesiony o minimum 500 procent, byśmy mieli choć szansę na spowolnienie postępów Tyranidów. Wszyscy zdolni do walki, mężczyźni czy kobiety, z każdego ze światów Segmentu Ultima, Segmentu Pacificus i Segmentu Solar będą musieli być wcieleni do Gwardii Imperialnej, jeżeli mamy mieć jakąkolwiek szansę na odparcie wroga.

Nawet bez najazdów Legionów Zdrajców, zagrożenia ze strony Orków i setki innych wrogów, szanse na przetrwanie naszego gatunku są w najlepszym wypadku niewielkie.

Poświęcam nasze dusze Imperatorowi, bo tylko Wiara w Niego może nas ocalić.

TYR_PL.indb 27 2007-06-05 10:28:27

ZASADY SPECJALNE TYRANIDÓW

UMYSŁ ROJU I BESTIE SYNAPTYCZNE
Wszyscy Tyranidzi są zjednoczeni przez potężny psychiczny imperatyw - wspólny Umysł Roju. Niektóre z większych, obdarzonych inteligencją tyranidzkich monstrów zdecydowanie powiększyły sieć synaptyczną wewnątrz kory mózgowej. Służy ona jako psychiczny przekaźnik dla dyrektyw Umysłu Roju i pozwala przezwyciężać instynktowne zachowania będących w pobliżu Tyranidów.

- Żadne tyranidzkie stado, posiadające chociaż jeden model w odległości do 12" od Bestii Synaptycznej (wliczając w to Bestię Synaptyczną) nigdy nie może zostać zmuszone do wycofania się i automatycznie zdaje wszystkie testy Zdolności Przywódczych, za wyjątkiem testów Psionicznych oraz testów związanych z wyborem celu. Należy dodać, że ponieważ testy Przegrupowania odbywają się na początku tury, jednostka Tyranidów, która została zmuszona do ucieczki, może zostać zniszczona podczas pościgu oraz na skutek niemożności wycofania się. Stado tyranidzkie, które znajdzie się w zasięgu oddziaływania Bestii Synaptycznej, może się przegrupować, niezależnie od standardowych ograniczeń (modele przeciwnika w odległości do 6" od stada itd.).
- Ponadto, siła woli Umysłu Roju jest tak wielka, iż jest on w stanie efektywnie kontrolować swoich poddanych, nawet, gdy doznają śmiertelnych obrażeń. Tyranidzi będący w zasięgu oddziaływania Bestii Synaptycznej (włączając w to Bestię Synaptyczną) są odporni na Natychmiastową Śmierć. Zasada ta nie dotyczy Rojów Rozrywaczy.
- Bestia Synaptyczna jest w stanie spowodować eksplozje wszystkich mino-zarodni w zasięgu 24" (wybierz jedną minę z pęku jako pierwotny punkt eksplozji). Należy zauważyć, iż jest to traktowane jako atak strzelecki, tak więc bestia taka nie jest w stanie już strzelać z własnych broni bądź też używać mocy psionicznych w fazie Strzelania. Pozostałe bestie należące do danego stada mogą wybrać sobie inny cel ostrzału.

INSTYNKTOWNE ZACHOWANIE
Poza zasięgiem Umysłu Roju, pomniejsze tyranidzkie bestie często powracają do swoich pierwotnych, zwierzęcych zachowań.

Jeżeli wszystkie modele ze stada rozpoczynają swoją fazę Ruchu w odległości większej niż 12" od najbliższej Bestii Synaptycznej, oraz jeżeli jednostka ta nie wycofuje się, bądź też nie jest związana walką wręcz, powraca ona do Instynktownego Zachowania. Każde takie stado będzie podlegało następującym zasadom:

- Jeżeli chcesz poruszyć dane stado w tej turze z jakiegokolwiek powodu, musi ono zdać test Zdolności Przywódczych na początku fazy Ruchu. Jeżeli test ten nie zostanie zdany, stado zacznie wycofywać się w dokładnie taki sam sposób, jakby nie zdało testu Morale. Jeżeli test Zdolności Przywódczych powiedzie się, stado może działać w normalny sposób.
- Stado może również zdecydować, że przyczai się. Oznacza to, iż nie będzie się w stanie poruszyć w tej turze, jednakże będzie mogło normalnie strzelać. Przyczajone jednostki niebędące Monstrami dodają +1 do rzutu na Osłonę, jeżeli takowy mu przysługuje. Przyczajone jednostki Tyranidów nie zajmują terenu ani celów misji.
- Tyranidzi wycofują się zawsze w kierunku najbliższej Bestii Synaptycznej, chyba, że nie jest to możliwe – jeżeli na polu bitwy nie znajduje się ani jedna Bestia Synaptyczna, Tyranidzi wycofują się w kierunku swojej najbliższej krawędzi stołu.

RUCH PRZEZ OSŁONĘ
Tyranidzkie stada pod wpływem mentalnego przymusu Umysłu Roju poruszają się błyskawicznie nawet w najtrudniejszym terenie. Wszyscy Tyranidzi posiadają zasadę specjalną Ruch Przez Osłonę, opisaną w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 na stronie 75.

ŻYWA AMUNICJA
Wiele tyranidzkich broni to skomplikowane wielogatunkowe symbionty, które „wystrzeliwują" krwiożercze miniaturowe stworzenia takie, jak na przykład czerwiopodobne organizmy wyrzucane przez Pochłaniacz, lub też mięsożerne żuki wylatujące z Rozpruwacza. Wrażliwe na temperaturę, te drapieżne formy życia są przystosowane do odszukiwania źródeł ciepła oraz czułych miejsc w ciele ofiary. Każdy nieudany rzut na zranienie dla broni używającej Żywej Amunicji może zostać powtórzony.

PĘK MINO-ZARODNI
Mino-zarodnie są bardzo prymitywnymi, genetycznie zmodyfikowanymi organizmami, których Tyranidzi używają jako „żywych bomb", zazwyczaj wystrzeliwanych w pękach z żywej artylerii nazywanej biowyrzutnią. Miny są żywymi pojemnikami, wypełnionymi chemikaliami, wirusami, toksynami i truciznami, które dryfują powoli w powietrzu. Wyposażone są dodatkowo w czułki, które ciągle szukają źródeł ciepła i wibracji, czyli potencjalnych celów.

Z powodu unikalnych metod ataku, mino-zarodnie podlegają opisanym poniżej zasadom specjalnym.

Strzelanie. Biowyrzutnie wystrzeliwują pęk mino-zarodni w kierunku wroga. Każda biowyrzutnia może wystrzelić maksymalnie jedną mino-zarodnię w turze. Strzał taki podlega zasadom broni zaporowych o następującym zestawie cech:

	Zasięg	Siła	PP	Typ
Mino-zarodnia	48"	różna	różne	Ciężka 1

Siła i PP mino-zarodni zależy od jej typu, opisanego w zasadach biowyrzutni w dalszej części podręcznika. Należy używać modeli mino-zarodni, aby przedstawić miejsce ich lądowania.

TYR_PL.indb 28 2007-06-05 10:28:28

Detonacja. Jeżeli mino-zarodnia z jakiegokolwiek powodu wejdzie w kontakt z wrogiem, bądź też wroga jednostka lub pojazd wystrzeli, będąc w zasięgu 2" od niej, pęk eksploduje na koniec danej fazy. Niezależnie od lokalizacji eksplodującej miny, powoduje ona wybuch wszystkich pozostałych z pęku. Połóż mały wzornik Wybuchu dokładnie nad miną, która wybuchła jako pierwsza (nie wykonuj rzutu na Rozrzut dla tego wzornika), pozostałe miny eksplodują zgodnie z zasadami broni zaporowych, gdzie liczba wzorników równa się liczbie mino-zarodni w pęku. Następnie usuń zdetonowane mino-zarodnie ze stołu.

Jeżeli pęk mino-zarodni zostanie zniesiony w taki sposób, że nie wyląduje w kontakcie z żadnym modelem przeciwnika, postaw na stole model mino-zarodni w wyznaczonym punkcie. Jeżeli w pęku znajduje się więcej mino-zarodni, połóż dodatkowe miny w kontakcie z pierwszą.

Jeżeli w dowolnym momencie Żywotność mino-zarodni spadnie do zera lub zostanie ona zabita w dowolny inny sposób, to eksploduje zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami. Pod względem strzelania pęk mino-zarodni jest traktowany jako jeden cel.

Bezrozumne. Mino-zarodnie są praktycznie bezrozumne, dlatego też podlegają zasadzie Nieustraszeni. Z tego samego powodu nie są też w stanie zajmować terenu, celów misji i nie traktuje się ich jako Jednostek Punktujących.

„Gdy spojrzałem w jej martwe czarne oczy, ujrzałem, jak straszliwą posiada świadomość w miejscu duszy. Za nią znajdowała się stalowa wola jej przywódców. Jeszcze dalej byłem w stanie wyczuć jej praprzodków, bezdusznie oceniających mnie przez pustkę. Patrząc z perspektywy najgłębszych zakątków umysłu obcego... Mogę opisać to jako nieśmiertelny, nienasycony głód. To jest to, czego nie jesteśmy w stanie zabić".

Wielki Kronikarz Tigurius z Zakonu Ultramarines
podczas konklawe na Har

Ruch. Pęk mino-zarodni dryfuje w każdej turze K6" w kierunku wskazanych przez kość Rozrzutu. Jeżeli na kości wypadnie „HIT", pęk mino-zarodni może zostać ruszony w kierunku, o którym zadecyduje gracz kierujący Tyranidami. W odróżnieniu od większości innych modeli, mino-zarodnie w trakcie swojego ruchu mogą znaleźć się bliżej niż 1" od wrogich modeli i pojazdów. Mino-zarodnie nie mogą szarżować.

TYR_PL.indb 29 2007-06-05 10:28:28

TYRANIDZKIE BRONIE-SYMBIONTY

STRZELECKIE BRONIE-SYMBIONTY
Bronie-symbionty są zazwyczaj połączone z organizmami Tyranidów, wtopione w ciała bestii od chwili stworzenia. Ich szybkostrzelność i siła są zależne od rodzaju stworzenia, które jest w nie wyposażone. Zasięg i PP broni-symbiontu są przypisane do konkretnego rodzaju. Jeżeli dana bestia jest wyposażona w więcej niż jedną broń-symbiont i nie jest Monstrum, to podczas Fazy Strzelania może wystrzelić jedynie z jednej broni. Monstra mogą wystrzelić z dwóch broni-symbiontów. Jeżeli Tyranid wyposażony jest w dwie bronie-symbionty tego samego typu, to traktuje się je jako jedną broń sprzężoną.

Siła. Strzeleckie bronie-symbionty posiadają Siłę identyczną z Siłą stworzenia, które jest w nią wyposażone, zmodyfikowaną w sposób, podany w zestawie cech broni. Biomodyfikacja worki toksyn (+1 do Siły) zwiększa również siłę strzeleckich broni-symbiontów, w które wyposażona jest dana bestia. Siła broni-symbiontów podlega ograniczeniu, które jest podane w jej zestawie cech.

Szybkostrzelność. Wiele broni-symbiontów jest typu Sztur mowa X. Broń taka posiada tyle strzałów, ile wynosi bazowa (przed jakimikolwiek modyfikacjami) liczba Ataków stwora, który jest w nią wyposażony. Broń Szturmowa 2X ma dwa razy tyle strzałów, co dana bestia ataków, itd.

Przykład. Gaunt (1 atak) uzbrojony w Pochłaniacz (Szturmowa 2X) ma dwa strzały. Wojownik (2 ataki) uzbrojony w Pochłaniacz będzie mógł wystrzelić z niego cztery razy.

Kolczasty Dusiciel. Kolczasty Dusiciel to ziarno, które jest wystrzeliwane z grubego worka umieszczonego w ramieniu stwora przez długą, umięśnioną tubę. Ziarno Dusiciela dojrzewa w przeciągu kilku sekund, rozrastając się we wszystkich kierunkach z oszałamiającą prędkością. Ofiary są błyskawicznie unieruchomianie, a następnie rozrywane na kawałki przez haczykowate wąsy. Badania nad tym stworzeniem wykazały, iż jest to rodzaj obcej, drapieżnej rośliny.

Zasięg	Siła	PP	Typ
36”	S-1 (maks. S8)	5	Szturmowa 1/Duży Wzornik Wybuchu, Przygwożdżenie

Pochłaniacz. Trafnie nazwany Pochłaniaczem, ten okaz broni-symbiontu jest mięsistą narośla, pełną wijących się czerwiopodobnych organizmów z czarnymi, błyszczącymi głowami. Gdy broń jest odpalana, impuls bioelektryczny wyrzuca deszcz mięsistych czerwi w kierunku celu, które po trafieniu natychmiast wgryzają się w ciało ofiary. Nieszczęśnik wije się w agonalnym bólu, gdy czerwie przeżerają się przez jego system nerwowy w kierunku mózgu.

Zasięg	Siła	PP	Typ
18”	S-1 (maks. S6)	-	Szturmowa2X Żywa Amunicja

Plujec. Plujce są skomplikowanymi, złożonymi z wielu bestii symbiontami, które wyrzucają z siebie, za pomocą siły mięśni, larwopodobne pociski. Po uderzeniu, larwy te rozbryzgują się dookoła, wytwarzając krople bardzo lotnej substancji, która pali nieosłoniętą skórę oraz przeżera się przez pancerz.

Zasięg	Siła	PP	Typ
24”	S+1 (maks. S7)	5	Szturmowa1/Obszrowa

Rozpruwacz. Pomimo tego, że jego wygląd na to nie wskazuje, Rozpruwacz jest niczym więcej, niż tylko gniazdem ostrozębnych żuków. Żuki te pozostają w uśpieniu, aż do chwili, gdy potężny elektryczny impuls nie wyrzuci ich na zewnątrz, by szaleńczo przegryzały się przez pancerz, ciało i kości.

Zasięg	Siła	PP	Typ
12”	S+1 (maks. S6)	5	SzturmowaX/Żywa Amunicja

Kolcopięść. Ta broń-symbiont jest zazwyczaj noszona w parach. Kolcopięść wyrzuca z siebie salwę twardych niczym diament kolców, pokrytych śmiercionośną neurotoksyną.

Zasięg	Siła	PP	Typ
12”	S (maks. S6)	5	SzturmowaX/Sprzężona

Jadowe Działo . Jadowe Działo to potężna, długa biobroń, która strzela pociskami, będącymi skrystalizowaną trucizną, otoczoną metaliczną powłoką. Cel trafiony przez taki pocisk jest zabijany na skutek uderzenia, bądź też pada ofiarą bardzo trujących odłamków skrystalizowanej trucizny, które z łatwością wbijają się w każdą powierzchnię. Siła uderzenia jest tak wielka, że również pancerz pojazdu nie może być wystarczającą ochroną przed Jadowym Działem.

Pojazdom nienależącym do kategorii Odkryte Jadowe Działo zadaje jedynie trafienia z efektem rykoszet.

Zasięg	Siła	PP	Typ
36”	S+2 (maks. S10)	4	SzturmowaX

TYR_PL.indb 30 2007-06-05 10:28:28

BRONIE-SYMBIONTY DO WALKI WRĘCZ

Bronie-symbionty do walki wręcz, jak sama nazwa wskazuje, mogą być używane jedynie podczas starcia wręcz. Tyranid może używać wszystkich swoich broni-symbiontów do walki wręcz, nie podlegając standartowym zasadom wyboru jednej broni do walki wręcz.

Kościany Miecz . Kościany Miecz otoczony jest rozbłyskami psionicznej energii. Pobudzony do działania wysyła sygnał, który wprowadza Tyrana Roju oraz jego poddanych w krwawy szał.

Tyran Roju wyposażony w Kościany Miecz znajduje się permanentnie pod wpływem mocy psionicznej Katalizator. Jeżeli Tyran pozytywnie przejdzie test Psioniczny na początku fazy Walki Wręcz Tyranidów, moc Miecza działa na każde tyranidzkie stado, które posiada choć jeden model w promieniu 6" od Tyrana.

Miażdżące Szczypce . Masywne, kształtem przypominające krabie, Miażdżące Szczypce są widywane jedynie u największych tyranidzkich bestii. Ta straszliwa broń jest w stanie jednym atakiem zmiażdżyć kilku przeciwników, bądź też rozedrzeć praktycznie wszystko, w co uderzy.

Model wyposażony w Miażdżące Szczypce posiada K6 dodatkowych ataków. Model może nadal korzystać z innych premii do liczby ataków (np. za szarżę). Na potrzeby strzeleckich broni-symbiontów używa się bazowej liczby ataków stwora, bez dodatków za Miażdżące Szczypce.

Tkankowy Bicz. Tkankowe Bicze są żywymi linami, zbudowanymi z mięśni i ścięgien, które wiją się, jakby były obdarzone własną wolą. W walce wręcz bicze owijają się dookoła wroga, unieruchamiając go i czyniąc łatwym łupem dla Tyranida.

Model w kontakcie z bestią wyposażoną w Tkankowy Bicz traci jeden atak w walce wręcz (liczba ataków nie może spaść poniżej jednego).

Rozrywające Pazury . Rozrywające Pazury są zazwyczaj krótkie i potężne, zakończone twardymi jak diament kolcami. Stworzenie wyposażone w takie pazury jest w stanie przebić najtwardszy rodzaj pancerza.

Ataki wykonywane w walce wręcz przez Tyranidów wyposażonych w Rozrywające Pazury podlegają zasadom broni Rozrywających.

Koso-szpony. Wiele tyranidzkich bestii wyposażonych jest w długie, przystosowane do pchnięć i cięć szpony z kości lub chityny o ostrej niczym brzytwa krawędzi.

Tyranidzka bestia wyposażona w Koso-szpony dostaje +1 Atak (jest traktowana jak model wyposażony w dodatkową broń do walki wręcz). Bestia wyposażona w dwa komplety Koso-szpon dostaje +2 Ataki (zamiast standardowego +1). Nie można uzyskać więcej niż +2 Ataki dzięki Koso-szponom. Szybkostrzelność strzeleckich broni-symbiontów nie ulega zwiększeniu za sprawą użycia Koso-szponów. Należy dodać, iż jedynie dzięki Koso-szponom Tyranidzi mogą uzyskać zwiększoną liczbę Ataków, wynikającą z użycia dodatkowej broni w walce wręcz.

MOCE UMYSŁU ROJU

Wiele tyranidzkich organizmów służy jako przekaźniki dla niesamowitej psionicznej energii Umysłu Roju. Każda tyranidzka bestia, wyposażona w dowolną moc opisaną poniżej, jest traktowana jako psionik. Moce Umysłu Roju nie wymagają testu Psionicznego, chyba, że ich opis mówi co innego. Jedynie te moce, które takowego testu wymagają, mogą zostać rozproszone przez wrogich psioników, bądź specjalistyczny ekwipunek.

Katalizator. Moc ta może zostać użyta jedynie raz podczas tury, na początku fazy Walki Wręcz Tyranidów. Moc wymaga wykonania testu Psionicznego. Jeżeli test powiedzie się, gracz tyranidzki może wskazać jeden oddział w promieniu 24" od bestii używającej mocy. Modele z oddziału znajdującego pod wpływem mocy będą w stanie zaatakować w walce wręcz, nawet, jeżeli zostaną wcześniej zabite przez modele z wyższą Inicjatywą. Martwe modele są usuwane z gry po tym, jak wykonają swoje ataki.

Groza. Jednostka, która chce zaszarżować na bestię wyposażoną w tą moc, musi wykonać test Morale. Jeżeli test ten nie powiedzie się, jednostka zostanie sparaliżowana strachem przez przerażającą psychiczną obecność Umysłu Roju i nie będzie w stanie w ogóle zaszarżować w tej turze.

Krzyk Psioniczny. Każdy wrogi oddział, którego modele znajdą się w promieniu 18" od bestii wyposażonej w tą moc, zdaje wszystkie swoje testy Zdolności Przywódczych z modyfikatorem -1. Modyfikatory wynikające z Krzyku Psionicznego kilku bestii kumulują się.

Cień w Osnowie . Wszystkie testy Psioniczne wykonywane przez wroga są przeprowadzane z użyciem 3K6. Kostka, na której wypadł najmniejszy wynik, jest odrzucana. Jeżeli moc ta działa, w grze nie używa się zasad dotyczących Niebezpieczeństw Osnowy.

Bestia Synaptyczna. Patrz strona 28.

Uderzenie Osnowy . Bestia jest w stanie wykonywać ataki strzeleckie w fazie Strzelania, wykorzystując do tego skoncentrowaną energię Osnowy. Bestia taka nie może w tej samej turze skorzystać z Uderzenia Osnowy i swoich ewentualnych strzeleckich broni-symbiontów. Uderzenie Osnowy używa pierwszego z podanych zestawów cech.

Zasięg: 24" **Siła:** 5 **PP:** 3 **Typ:** Szturmowa1/Obszarowa

Zasięg: 18" **Siła:** 10 **PP:** 2 **Typ:** Szturmowa1

Alternatywnie bestia jest w stanie skupić w sobie więcej energii Umysłu Roju i wytworzyć bardziej skoncentrowaną wiązkę. Używa ona drugiego zestawu cech, jednakże do jej zastosowania niezbędny jest test Psioniczny. Tyranidzi z Wyostrzonymi Zmysłami nie są w stanie używać tego trybu Uderzenia Osnowy, gdyż ich dodatkowe sensory zostałyby wypalone przez tak intensywny przepływ energii.

Pole Osnowy . Defensywna psioniczna bariera daje bestii Ochronę od Pancerza 2+ oraz Specjalną Ochronę na 6+.

TYR_PL.indb 31 2007-06-05 10:28:29

BIOMODYFIKACJE

Biomodyfikacje to przeszczepione bądź wyhodowane bojowe modyfikacje wyrastające z gardła, klatki piersiowej, czy ogona. Usprawniają one Tyranida w walce, nie ograniczając jednocześnie jego zdolności do korzystania z innych broni symbiotycznych. Tyranidzkie stworzenie nie może otrzymać więcej niż raz tego samego ulepszenia.

Zauważ, że ulepszenia, które poprawiają charakterystyki stworzenia (takie jak gruczoły adrenaliny) to nie modyfikatory, po prostu zastępują one odpowiedni wpis w zestawie charakterystyk. Na przykład, Gaunt z gruczołami adrenaliny ma Inicjatywę 5 i będzie rzucał K6+5 na Szarżę Wtórną.

Bioplazma. *Niekt·rzy Tyranidzi posiadajŃ zdolnoŜÍ do wewnŕtrznego energetyzowania pewnej formy bioplazmy, kt·rŃ wypluwajŃ niczym kulň bŃdŦ błyskawice oŜlepiajŃcego zielonego ognia. Poprzedza to nieznoŜny pisk o wysokim natňŨeniu.*

Stworzenie z bioplazmą może wykonać dodatkowy atak w walce wręcz z podwojoną Inicjatywą (np. Gargulec wykona ten atak z I8). Bioplazma trafia na 4+, niezależnie od typu celu bądź też jego WW. Zadaje jedno uderzenie z Siłą równą Sile Tyranida +1 (aż do maksymalnej S10). Ataku bioplazmą nie dotyczą zasady dodatkowe Monstrum. Każda rana zadana przez bioplazmę jest wliczana do wyniku walki.

Cysty zarodniowe. *InnŃ modyfikacjŃ, czasami wystňpujŃcŃ u wiňkszych Tyranid·w, sŃ podsk·rne jamy z wydzielinŃ, sţuŨŃce hodowli mino-zarodni. SŃ one organizmami symbiotycznymi tak silnie zţŃczonymi z pancerzem nosiciela, Ũe aŨ niemoŨliwymi do rozdzielenia.*

Stworzenie z cystami zarodniowymi, niebędące w kontakcie bezpośrednim z wrogiem, może w swojej fazie Strzelania, niezależnie od użycia w niej innych broni strzeleckich, wyprodukować toksyczną mino-zarodnię. Rzuć kością – przy wyniku 1 stworzenie traci punkt Żw bez rzutów obronnych. Następnie wystaw mino-zarodnię w kontakcie z podstawką stworzenia – od tego momentu Mina działa tak, jak to opisano na stronie 28.

Czujki smakowe. *NajczňŜciej kojarzone z gatunkiem Liktor·w, Genokrad·w i innych stworzeŒ działajŃcych na czele armii tyranidzkiej. WijŃce siň czujki to wyrafinowane organy smakowe zdolne do pr·bkowania i absorpcji wszelkiego rodzaju informacji uzyskanych od zţapanej ofiary. Wchţoniňte dane sŃ przekazywane na poziomie podŜwiadomym do pobliskich Tyranid·w, umoŨliwiajŃc im ataki skierowane w słabe punkty przeciwnika.*

Tyranida z czujkami zawsze traktuje się, jakby posiadał zasadę Odwieczny Wróg. Każde stado w 2” od tego modelu także korzysta z tej zasady.

Gruczoły adrenaliny. *Te gruczoţy to doŜÍ pospolita modyfikacja, uŨywana przez wiňkszoŜÍ Tyranid·w walczŃcych na pierwszej linii frontu. PrzypominajŃce polipy organizmy przytwierdzajŃ siň do nosiciela i podczas walki dozujŃ silnŃ, podobnŃ do adrenaliny, substancjň.*

Gruczoły adrenaliny dodają +1 do współczynnika WW lub I.

Haki podskórne. *Haki podsk·rne to chitynowe Ŝciňgna, wystrzeliwane przez ostry, miňdzyŨebrowy skurcz miňŜni, sţuŨŃce do przyciŃgniňcia ofiary. Haki sŃ takŨe czasami uŨywane jako kotwiczki umoŨliwiajŃce stworzeniu wspinaczkň po pionowych Ŝcianach ze zdumiewajŃcŃ szybkoŜciŃ.*

Stworzenie z hakami podskórnymi traktuje się w walce wręcz jako wyposażone w granaty odłamkowe. Dodatkowo, stworzenia wyposażone w haki podskórne traktują wysokie ściany albo klify (pionowo niemożliwe do przebycia) jako trudny teren.

Implantowy atak. *PrzybierajŃc postaÍ kolczastego ŨŃdła, doţŃczonego do ogona bŃdŦ jňzyka, implantowy atak przewaŨnie wstrzykuje ŨrŃce patogeny, kwasy organiczne lub Ŝmiertelne toksyny.*

Model, który nie zda testu na Ochronę od Pancerza, traci dwa punkty Żywotności zamiast jednego, gdy zostanie zraniony przez Tyranida z implantowym atakiem. Implantowe ataki działają tylko w walce wręcz i nie podwajają ran zadanych przez bioplazmę.

Kły. *Z gţowy Tyranida wyrastajŃ zakrzywione kły z chityny wzmocnionej adamantynem, kt·re pozwalajŃ na wykonywanie niszczycielskich szarŨy.*

Szarżujący Tyranidzi wyposażeni w kły zyskują +2 Ataki, zamiast standardowego +1.

Kolczasty grzbiet. *Stworzenia, z kt·rych grzbiet·w wyrastajŃ zakrzywione kolce, sŃ nazywane przez Ũołnierzy Gwardii Imperialnej jeŨami. Te bestie, uderzajŃce na wrogie formacje całym swoim ciałem, uŨywajŃ masy, by ponabijaÍ na kolce zbyt powolnych nieszczňŜnik·w.*

W trakcie obliczania przewagi po wygranej walce stworzenie z kolczastym grzbietem liczy się podwójnie.

Kwasowa Paszcza. *Stworzenie ma potňŨny, chwytny jňzor, ociekajŃcy korodujŃcŃ Ũ·ţciŃ i Ŝluzem, za pomocŃ kt·rego pňta i przyciŃga ofiary przeznaczone do strawienia.*

W pierwszej rundzie walki wręcz stworzenie wyposażone w kwasową paszczę może powtórzyć wszystkie nieudane rzuty na Zranienie.

Ogon-kosa lub ogon-buława. *Niekt·re wiňksze tyranidzkie stwory posiadajŃ naostrzone bŃdŦ teŨ kolczaste ogony. W walce, ta biomodyfikacja uniemoŨliwia praktycznie przeciwnikowi zaatakowanie Tyranida od tyłu.*

Stworzenie z ogonem-buławą bądź kosą może w każdej turze wykonać specjalny atak w walce wręcz, o ile styka się z przynajmniej pięcioma modelami wroga na początku

TYR_PL.indb 32 2007-06-05 10:28:31

tej fazy walki wręcz. Atak wykonywany jest z Inicjatywą 1, a efekt zależy od wybranego typu biomodyfikacji.

Ogon-kosa: K3 ataki z Siłą stworzenia podzieloną przez dwa (zaokrąglając w dół).

Ogon-buława: 1 atak z pełną Siłą.

Pełzacze. *Niekt·rzy Tyranidzi sŃ inteligentni i ostroÕni, uÕywajŃ najmniejszej nawet osłony, by skradaÍ siň w pobliÕe wroga i zaatakowaÍ go, gdy nastŃpi głęboko wne uderzenie.*

Tyranidzi z tą biomodyfikacją mogą korzystać z zasady specjalnej Zwiadowca.

Regeneracja. *Niekt·re typy Karnifex·w wykazujŃ zdolnoŜÍ do regeneracji uszkodzonych fragment·w ciała. KaÕda czňŜÍ ciała Tyranida jest w stanie z niesamowitŃ szybkoŜciŃ odtworzyÍ uszkodzonŃ tkankň lub całe organy. Zwykle takie stworzenie nosi na sobie niezliczone blizny, Ślady po oparzeniach i trafieniach w głowň lub kark, kt·re dla kaÕdej normalnej istoty byłyby Śmiertelne.*

Na początku każdej tury Tyranidów żywy model z Regeneracją rzuca jedną kostką za każdy utracony punkt Żw. Każdy wynik 6 oznacza odzyskanie jednego punktu Żw, maksymalnie do stanu początkowego.

Rozbudowany pancerz. *Pancerz Tyranida pogrubił siň i ur·sł, zasłaniajŃc nieliczne wraÕliwe miejsca stworzenia.*

Tyranid z rozbudowanym pancerzem dostaje +1 do Ochrony od Pancerza, więc posiadając pancerz 5+, będzie musiał wyrzucić 4+, itd.

Scalony Egzoszkielet. *Gdy Tyranid siň starzeje, jego egzoszkielet łŃczy siň. Warstwy miňŜni, koŜci i chrzŃstki zrastajŃ siň, tworzŃc twardŃ i jednoczeŜnie elastycznŃ ochronň wraÕliwych punkt·w.*

Stworzenie ze scalonym egzoszkieletem uzyskuje +1 do Wt.

Skoczność. *Poruszanie siň długimi susami jest znakiem rozpoznawczym niekt·rych gatunk·w Tyranid·w. Dziňki temu z niesamowitŃ szybkoŜciŃ mogŃ siň zbliÕaÍ do wroga.*

Skoczne stworzenia zyskują zdolność szarżowania na 12", choć nie są traktowane jako bestie (kawaleria). Stworzenie ze zdolnością Skoczność może walczyć, używając wszystkich ataków w 3" od sojuszniczego modelu w bezpośrednim kontakcie z wrogiem, zamiast standartowych 2".

Skrzydła. *Wyspecjalizowane Tyranidzkie organizmy posiadajŃ jednŃ bŃdŤ wiňcej par skrzydeł i lÕejszy egzoszkielet, kt·ry pozwala im na lot na kr·tkich dystansach. Niekt·re stworzenia, w szczeg·lnoŜci Gargulce, posiadajŃ zatrofizowane dolne koŒczyny, co pozwala im na długÕszy i wyÕszy lot.*

Skrzydlate stworzenia pod każdym względem są traktowane jako piechota latająca. Model ze skrzydłami nie może mieć biomodyfikacji: Rozbudowany pancerz ani Skoczność.

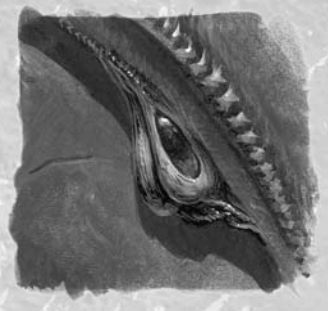
Symbiotyczny Rozrywacz. *Tyranidzkie organizmy wszelkiego rodzaju ochoczo zbierajŃ siň w wiňksze skupiska; Gaunty atakujŃ ramiň w ramiň z Wojownikami i Karnifexami, podczas gdy u ich st·p wijŃ siň roje Rozrywaczy.*

Symbiotyczne Rozrywacze pokazuje się poprzez dodatkowe Rozrywacze przyklejone do podstawki stworzenia. W walce wręcz, dla potrzeb obliczenia przewagi liczebnej, dodaj 1 za każdą podstawkę z Symbiotycznymi Rozrywaczami.

Toksyczne wyziewy. *To przypominajŃce kominy ujŜcia, wyrastajŃce z plec·w wiňkszych Tyranid·w. Czasami posiadajŃ gromady mikroskopijnych, algowatych symbiont·w, przyczepionych do krawňdzi tych komin·w, kt·re zatruwajŃ powietrze trujŃcymi wyziewami.*

Każde stworzenie atakujące bądź atakowane przez Tyranida z Toksycznymi wyziewami posiada modyfikator –1 do WW.

Worki toksyn. *Te przypominajŃce kleszcze pasoÕyty ÕerujŃ na nosicielu i wydzielajŃ bezpoŜrednio na bronie symbiotyczne zab·jcze trucizny. Tworzone toksyny mogŃ siň bardzo r·Õnił; od paraliÕujŃcych neurotoksyn do agresywnych narkotycznych enzym·w, wszystkie pełne sŃ zab·jczych tyranidzkich bakteriofag·w.*



Tyranid z workami toksyn otrzymuje premię +1 do Siły.

Wyrzutnie kolców. *Rzňdy zatrutych kolc·w, osadzonych w zagłňbieniach tyranidzkiego pancerza pod wpływem skurczu miňŜni sŃ wystrzeliwane w kierunku wroga. Stworzenie zasypuje wszystko w pobliÕu gradem zatrutych pocisk·w, kt·re oŜlepiajŃ i obezwładniajŃ z zastraszajŃcŃ skutecznoŜciŃ.*

Model wyposażony w wyrzutnie kolców traktuje się, jakby posiadał granaty odłamkowe. Ponadto, w fazie Strzelania wyrzutnie kolców mogą być użyte identycznie jak Kolcopięści, niezależnie od innych użytych broni.

Wyostrzone zmysły. *Tyranidzi uÕywajŃcy strzeleckich broni-symbiont·w czňsto posiadajŃ na głowach złoÕone anteny bŃdŤ grupy aparat·w czuciowych. Autopsje pokazały zagňszczonŃ siatkň nerwowŃ, co dowodzi, Če stworzenia te sŃ praktycznie podporzŃdkowane broni.*

Stworzenie z wyostrzonymi zmysłami otrzymuje +1 do ZS.

Wzmocniona chityna. *Tyranidzi ÕyjŃcy w nieprzyjaznych Środowiskach zaczynajŃ wykształcaÍ grubsze płyty pancerza. Ich pancerz wydziela Õywiczny Ślusz, kt·ry twardnieje, tworzŃc na nim przypominajŃce ceramiczne warstwy z woreczkami Õelu (zwanego przez xenosavant·w ŤTryÕelemł). Powstała z tego połŃczenia chityna moŒe byÍ wyjŃtkowo odporna na pociski lub radiacjň, w zaleÕnoŜci od okolicznoŜci.*

Tyranidzi ze wzmocnioną chityną zyskują +1 punkt Żw.

TYR_PL.indb 33 2007-06-05 10:28:33

LISTA ARMII TYRANIDÓW

Ten rozdział poświęcony jest liście armii Tyranidów. To zestawienie jednostek, których Umysł Roju może użyć w bitwie, a Ty w grze Warhammer 40.000. Lista armii pozwala na rozgrywanie misji znajdujących się w podręczniku podstawowym Warhammera 40.000. Znajdziesz tu także informacje potrzebne do użycia armii Tyranidów w bitwach opartych na własnych scenariuszach, będących, na przykład, częścią kampanii.

Lista armii podzielona jest na pięć kategorii. W każdej z nich znajdują się stada, bądź też pojedyncze bestie, pogrupowane w zależności od roli, jaką pełnią na polu bitwy. Dodatkowo, każdy model umieszczony w liście armii posiada koszt punktowy, który zależy od jego efektywności na polu bitwy.

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

KORZYSTANIE ZE SCHEMATU ORGANIZACYJNEGO ARMII

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

MISJE STANDARDOWE

OBOWIĄZKOWE	*OPCJONALNE*	*OPCJONALNE*
1 Dowódca	*1 Dow·dca*	*3 J. Sz. Reag.*
2 J. Podst.	*4 J. Podst*	*3 J. Wsparcia*
	3 J. Elitarne	

KORZYSTANIE Z LISTY ARMII

Wyboru dokonujesz w następujący sposób. Zajrzyj do danej części listy armii i zdecyduj, którą jednostkę chcesz mieć w armii, ile w niej będzie modeli oraz jakie będzie posiadała ulepszenia. Pamiętaj – na figurkach biorących udział w grze, powinno być zaprezentowane całe ich wyposażenie.

Następnie odejmij koszt punktowy jednostki od dostępnych jeszcze punktów i dokonaj kolejnego wyboru. Powtórz tę czynność, aż zużyjesz wszystkie punkty. Teraz jesteś gotowy, by siać śmierć i zniszczenie w szeregach tych, którzy ośmielą się stanąć na drodze potężnej Floty-roju.

ELEMENTY LISTY ARMII

W opisie każdego elementu listy armii znajdują się:

Nazwa jednostki. Oprócz nazwy, tutaj może się także znaleźć informacja o minimalnej lub maksymalnej liczbie oddziałów tego typu, które możesz wybrać (na przykład 0-1).

Zestaw charakterystyk. Tu znajdują się charakterystyki stada danego typu, a także jego koszt punktowy.

Stado. Tu umieszczono informację o liczbie modeli w stadzie lub liczbie modeli, które można wziąć jako jeden wybór ze Schematu Organizacyjnego Armii. Jeśli podane są dwie liczby, to oznaczają one minimalną i maksymalną liczebność oddziału.

Biomodyfikacje/bronie-symbionty. Tu wypisano biomodyfikacje i bronie-symbionty, które są dostępne dla danego typu jednostki.

Zasady specjalne. Tu znajdziesz wszystkie zasady specjalne, dotyczące danego oddziału.

TYRAN ROJU

Oznaczenie imperialne: Tyran Roju
Nazwa potoczna: Arcybestia
Nazwa gatunkowa: *Tyranicus Praefacto*

Tyran Roju jest duŨŃ i bardzo potřŨnŃ tyranidzkŃ bestiŃ, najbardziej ze wszystkich Tyranid·w zbliŨonŃ do dow·dcy na polu bitwy. Podobnie jak wielu Tyranid·w posiada duŨy potencjaţ mutacyjny; zauwaŨono kilkanaŝcie r·ŨniŃcych siň fizycznie form Tyran·w. Wszyscy oni przejawiajŃ duŨŃ moc psionicznŃ, a ich zwiŃzek ze świadomoŝciŃ Roju jest jeszcze silniejszy niŨ u Tyranidzkich Wojownik·w. Tyrani Roju sŃ ucieleŝnieniem świadomoŝci Roju, ale ich zniszczenie nie wpţywa negatywnie na jej potňgň.

Pkt./model		WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Tyran Roju	75	5	3	5	6	4	5	3	10	3+

Wszyscy Tyrani Roju mogą mieć poniższe biomodyfikacje i bronie-symbionty o podanym koszcie. Muszą wybrać dwie, i tylko dwie poz ycje z kolumny broni-symbiontów. Jeżeli podane są dwie wartości, używaj tej drugiej tylko wtedy, gdy Tyran posiada biomodyfikację wo rki toksyn.

BIOMODYFIKACJE

Kwasowa Paszcza**	10 punktów	Haki Podskórne	4 punkty
Gruczoły adrenaliny (+1 I)	15 punktów	Atak implantowy	12 punktów
Gruczoły adrenaliny (+1 WW)	4 punkty	Symbiotyczny Rozrywacz	2 punkty
Bioplazma**	8 punktów	Worki toksyn (+1 S)	12 punktów
Wyostrzone zmysły (+1 ZS)	10 punktów	Toksyczne wyziewy	6 punktów
Rozbudowany pancerz (+1 Och)	25 punktów	Skrzydła*	40 punktów

** Tylko jeden Tyran Roju w caţej armii moŨe posiadaĺ Skrzydţa.*
*** Z tych modyfikacji moŨe byĺ wziňta tylko jedna.*

BRONIE-SYMBIONTY

Kolczasty Dusiciel	15/20 punktów	Rozrywające pazury	4 punkty
Sprzężony Plujec	15/20 punktów	Koso-szpony	8 punktów
Sprzężony Pochłaniacz	8/12 punktów	Kolcopięści	2/4 punkty
Tkankowy Bicz i Kościany miecz**	15 punktów	Działo jadowe	30/40 punktów

**** Traktowane jako jedna broŒ-symbiont.*

MOCE PSIONICZNE UMYSŁU ROJU

Tyran Roju posiada moc psioniczną Bestia Synaptyczna i Groza. Dodatkowo może wybrać jedną z mocy psionicznych o podanej poniżej wartości punktowej.

Katalizator	10 punktów
Psioniczny Krzyk	10 punktów
Cień w Osnowie	10 punktów
Uderzenie Osnowy	20 punktów
Pole Osnowy	35 punktów

ZASADY SPECJALNE

Monstrum. Tyran Roju zalicza się do Monstrów. Zasady Monstrów znaj dziesz w p odstawowym p odręczniku Warhammera 40.000 na stronie 55.

Nieustraszony. P atrz podsta wowy pod ręcznik Warhammera 40.000, strona 74.

Poczet. T yran Roju mo że pro wadzić d o b oju p oczet Straży Tyrana, opisanej na stronie 36.

Przykład: Kwasowy Tyran

Nawet k rew t ego Tyrana jest Ŝ miertelnŃ bro niŃ, a je go D zia ţo jad owe pozwala b ezkarnie s iaĺ spustoszenie z daleka.

Tyran Roju (75 punktów) + Działo jadowe (+40 punktów), Koso-szpony (+8 punktów), Kwasowa Paszcza (+10 punktów), Wyostrzone Zmysły (+10 punktów), Rozbudowany Pancerz (+25 punktów), Toksyczne Wyziewy (+ 6 punktów), Worki Toksyn (+12 punktów) = 186 punktó w

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Kwasowy Tyran	5	4	6	6	4	5	3+1	10	2+

TYR_PL.indb 35 2007-06-05 10:28:36

POCZET TYRANA ROJU: STRAŻ TYRANA

Oznaczenie imperialne: Strażnik Tyrana
Nazwa potoczna: Tarczownik
Nazwa gatunkowa: *Tyranicus Scutatus*

StraŨnicy Tyrana to Ũywe tarcze o zadziwiajŃcej odpornoŜci na obraŨenia. SŃ Ŝlepi i caǧkowicie poddani woli stworzenia synaptycznego, kt·re majŃ chroniĺ. Na wp·ǧ Ŝwiadomi, ale zaciekli w walce, wydajŃ siň skonstruowani specjalnie po to, by przeciwdziaǧaĺ doktrynie anty-tyranidzkiej.

Pkt./model		WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Strażnik Tyrana	45	5	3	5	6	2	5	2+1	10	3+

ZASADY SPECJALNE

Zasłona. Tyran Roju w towarzystwie swej Straży nie może zostać wybrany jako osobny cel, mimo iż jest Monstrum.

Straż Tyrana. Tyranowi Roju, który nie ma biomodyfikacji Skrzydła może towarzyszyć do trzech Strażników o koszcie 45 punktów każdy. Strażnicy Tyrana tworzą poczet wraz z Tyranem (oddział rozmieszczany jest nadal jako Monstrum). Strażnicy wyposażeni są w Rozrywające Pazury i Koso-szpony, mogą mieć dodatkowo Haki Podskórne (+1 punkt/model), a także atak implantowy (+6 punktów/model). Strażnicy mogą wymienić za darmo Koso-szpony na Tkankowy Bicz.

0-1 WŁADCA STADA

Oznaczenie imperialne: Władca Stada
Nazwa potoczna: Władca Pijawek
Nazwa gatunkowa: *Corporaptor Primus*

Wǧadca Stada, jako tw·r nieustannej ewolucji gatunku Genokrad·w, jest doskonaǧym wojownikiem w walce wrňcz. Obdarzony bǧyskawicznym refleksem i przeraŨajŃcŃ siǧŃ, potrafi za pomocŃ swych twardych niczym diament pazur·w rozpruĺ adamantyn niczym jedwab. IdŃce na czele gǧ·wnych siǧ Tyranid·w roje, wiedzione przez Wǧadcň Stada, przenikajŃ linie obroŒc·w i uderzajŃ na najgroŦniejsze elementy wrogiej armii.

Pkt./model		WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Władca Stada	70	6	3	5	5	3	7	3+1	10	4+

Stado. Władca Stada i poczet 5-11 Genokradów (patrz Jednostki Podstawowe).

Bio-bronie. Władca Stada wyposażony jest w Rozrywające Pazury i Koso-szpony. W zależności od gatunku nosiciela, Władca Stada może mutować, a co za tym idzie wykupić bronie-symbionty lub biomodyfikacje o podanym poniżej koszcie.

Kwasowa Paszcza*	12 punktów	Haki Podskórne	3 punkty
Gruczoły adrenaliny (+1 I)	4 punkty	Atak implantowy*	12 punktów
Rozbudowany Pancerz (+1 Och)	10 punktów	Worki toksyn (+1 S)	10 punktów
Czujki smakowe*	3 punkty		

** Wǧadca Stada moŨe mieĺ tylko jednŃ z tych biomodyfikacji.*

ZASADY SPECJALNE

Bestia Synaptyczna. Władca Stada jest Bestią Synaptyczną i podlega zasadom opisanym na stronie 28.

Infiltracja. Władca Stada i jego poczet Genokradów potrafi tygodniami ukrywać się na tyłach wroga, by uderzyć w odpowiednim momencie w trakcie bitwy. Władca Stada wraz ze swym pocztem może skorzystać z zasady Infiltracja, o ile misja na to zezwala.

Bohater Niezależny. Władca Stada jest bohaterem niezależnym, opisanym w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 na stronie 50.

Nieludzka Siła. Siła Władcy Stada jest tak wielka, że żadnym ranom przez niego zadanym nie przysługuje rzut na Ochronę od Pancerza, podobnie jak w przypadku broni energetycznych.

TYR_PL.indb 36 2007-06-05 10:28:56

STADO TYRANIDZKICH WOJOWNIKÓW

Oznaczenie imperialne: Tyranidzki Wojownik
Nazwa potoczna: Wojownik
Nazwa gatunkowa: *Tyranicus Gladius*

Tyranidzcy Wojownicy zaliczajŃ siň do najwaŭniejszych Tyranid·w na polu bitwy. SŃ nie tylko duŭymi i potňŭnymi wojownikami, ale peųniŃ takŭe fundamentalnŃ rolň w tyranidzkim roju. Wojownicy sųuŭŃ jako psychiczne rezonatory, wzmacniajŃc psychicznŃ wiňŦ Umysųu Roju i transmitujŃc jŃ do mniejszych, mniej wraŭliwych stworzeŒ dookoųa. Niczym oficerowie gromadzŃcy swe armie, Tyranidzcy Wojownicy przewodzŃ mniejszym stworzeniom, kierujŃc nimi na polu bitwy.

Pkt./model		WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Tyranidzki Wojownik	14	4	2	4	4	2	4	2	10	5+

Stado. W skład stada wchodzi od 3 do 9 Tyranidzkich Wojowników.
Stado Tyranidzkich Wojowników może wybierać z podanych niżej biomodyfikacji, płacąc odpowiednią liczbę punktów za każdy model. Każdy wojownik w stadzie musi wybrać dwie, i tylko dwie bronie symbiotyczne; konfiguracje broni mogą się różnić w stadzie. Jeżeli podane są dwie wartości, używaj tej drugiej tylko wtedy, gdy Tyranidzki Wojownik posiada biomodyfikację worki toksyn. Wojownicy wyposażeni w dwie bronie-symbionty mogą użyć w swej fazie Strzelania tylko jednej z nich.

BIOMODYFIKACJE (PKT./MODEL)

Gruczoły adrenaliny (+1 I) .....3 punkty
Gruczoły adrenaliny (+1 WW) .....2 punkty
Bioplazma .....3 punkty
Wyostrzone zmysły (+1 ZS) .....2 punkty
Rozbudowany pancerz (+1 Och) ...3 punkty
Haki podskórne .....2 punkty
Skoczność .....8 punktów
Symbiotyczne Rozrywacze .....1 punkt
Worki toksyn (+1 S) .....3 punkty
Skrzydła* .....4 punktów

BRONIE-SYMBIONTY

Kolczasty Dusiciel** ..... 10/15 punktów
Plujec .....8/10 punktów
Pochłaniacz .....5/8 punktów
Rozpruwacz .....4/6 punktów
Tkankowy Bicz .....5 punktów
Rozrywające pazury.....6 punktów
Koso-szpony .....4 punkty
Kolcopięści (para).....2/4 punkty
Działo jadowe** 15/20punktów

** Wojownicy z tŃ biomodyfikacjŃ stajŃ siň JednostkŃ Szybkiego Reagowania.*
*** Tylko jeden wojownik w stadzie moŭe mieÍ Kolczastego Dusiciela lub Działo jadowe.*

ZASADY SPECJALNE

Bestia Synaptyczna. Wszyscy Tyranidzcy Wojownicy posiadają moc psioniczną Bestia Synaptyczna.

Dowódcy. Wojownicy są najbardziej pospolitym typem Bestii Synaptycznych i by to odzwierciedlić, Stada Tyranidzkich Wojowników mogą być wzięte z kategorii Dowództwo lub Jednostki Elitarne.

Przykład: „Łowca" – podgatunek Tyranidzkiego Wojownika

Ten podgatunek Tyranidzkiego Wojownika posųuguje siň broniŃ symbiotycznŃ, by zdziesiŃtkowaÍ wroga, zanim rozszarpie ocalaųych przy Ůyciu za pomocŃ pazur·w.

Tyranidzki Wojownik (14 punktów) + Wyostrzone zmysły (+2 punkty), Worki toksyn (+3 punkty), gruczoły adrenaliny (I) (+3 punkty), Pochłaniacz (+8 punktów), Rozrywające pazury (+6 punktów) = 36 punktów

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

TYR_PL.indb 37 2007-06-05 10:28:57

0–1 LIKTORZY

Oznaczenie imperialne: Liktor
Nazwa potoczna: Modliszka Zwiadowca
Nazwa gatunkowa: *Tyranicus Chameleo*

Liktorzy wypuszczajŃ siň daleko przed naziemne sĩy Tyranid·w, wyszukujŃc do absorpcji gniazda oporu przeciwnika lub lokalne formy Ũycia. SŃ inteligentni i posiadajŃ wyrafinowane organy czuciowe, kt·re pozwalajŃ im zobaczyĺ, usỹyszeĺ i poczuĺ ofiarň na dựugo przed tym, nim ta zorientuje siň o ich obecnoŜci. Liktorzy wyglŃdajŃ jak wyspecjalizowana mutacja Tyranidzkiego Wojownika i sŃ doskonale przygotowani do przetrwania we wrogim Ŝrodowisku w roli zwiadowcy. Liktorzy wydzielajŃ Ŝlad feromonowy, kt·ry przyciŃga innych Tyranid·w. DuŨa koncentracja ofiar stymuluje silniejszŃ wydzielinň feromon·w, a co za tym idzie, przyciŃga wiňkszŃ grupň Tyranid·w.

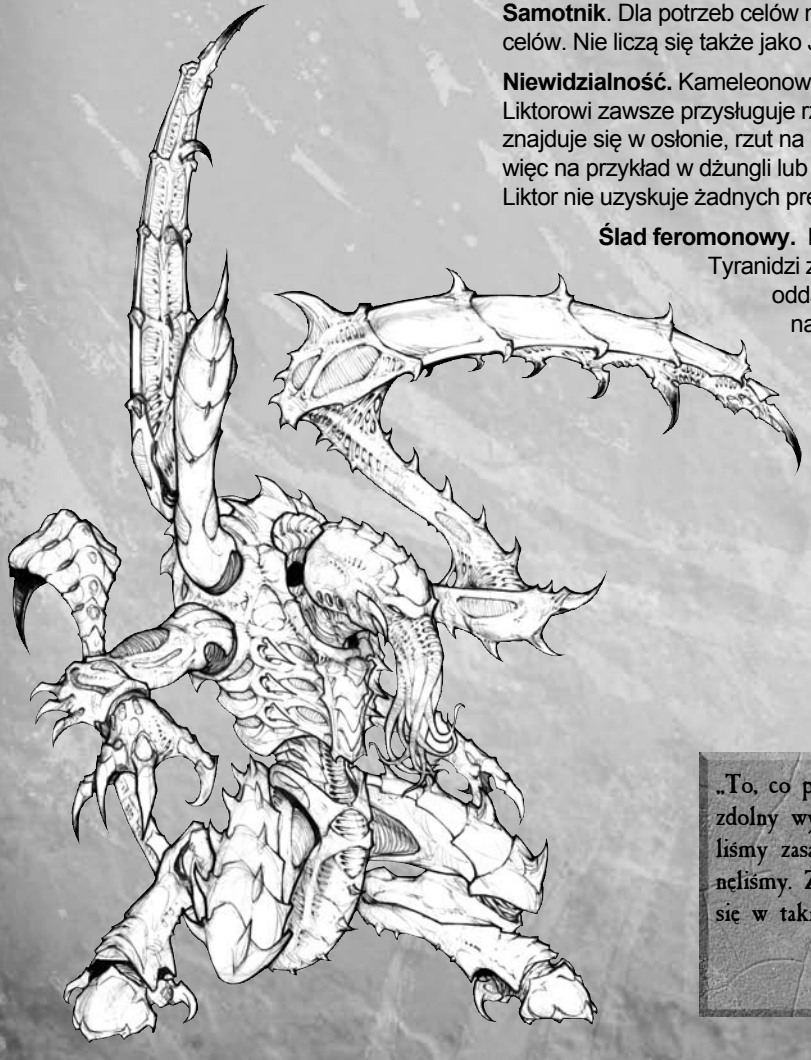
Pkt./model		WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Liktor	80	6	0	6	4	2	6	2+1	10	5+

Stado. Możesz wystawić od jednego do trzech Liktorów w ramach jednego wyboru z kategorii Jednostki Elitarne, ale w ramach armii Liktorzy mogą zająć tylko jedno miejsce w Schemacie Organizacyjnym Armii. Możesz mieć więc maksymalnie trzech Liktorów. Nie muszą być wystawieni razem i w trakcie gry mogą działać niezależnie od siebie.

Bronie-symbionty i **biomodyfikacje**. Liktor uzbrojony jest w koso-szpony oraz rozrywające pazury. Dodatkowo zawsze posiada czujki smakowe oraz haki podskórne.

ZASADY SPECJALNE

Tajne wystawienie. Liktorzy mogą zostać wystawieni przy użyciu zasady Desant, niezależnie od misji. Przedstawia to ich atak z ukrycia. Muszą desantować zawsze w obrębie makiety terenu. Jeżeli teren jest sklasyfikowany jako Niedostępny, Liktor nie zostaje eliminowany z gry, ale wystawia się go normalnie. Jeżeli rzut na Desant sprawia, że Liktor przekroczyłby granice wybranego terenu, musi zostać umieszczony jak najbliżej ustalonego rzutem kostką miejsca, ale podstawka musi w całości znajdować się w obrębie wybranego terenu. Liktor może szarżować w tej samej turze, w której pojawił się na polu bitwy.



Samotnik. Dla potrzeb celów misji Liktorzy nie mogą zajmować terenu i pozostałych celów. Nie liczą się także jako Jednostki Punktujące.

Niewidzialność. Kameleonowe łuski Liktora sprawiają, że jest on nieuchwytnym celem. Liktorowi zawsze przysługuje rzut na Osłonę 5+, nawet w terenie otwartym. Jeżeli Liktor znajduje się w osłonie, rzut na Osłonę jest zwiększany o +2 (aż do maksymalnego 2+), więc na przykład w dżungli lub lesie jego rzut na Osłonę wynosi 3+. W walce wręcz Liktor nie uzyskuje żadnych premii i broni się swoim rzutem na Ochronę 5+.

Ślad feromonowy. Moc śladu feromonowego jest tak duża, że wszyscy Tyranidzi zbierają się wokół niego, przygotowując się do ataku. By oddać tę zdolność, każdy Liktor pozwala graczowi Tyranidów na przerzucenie jednego rzutu na Rezerwy na turę, niezależnie od tego, czy Liktor jest na polu bitwy, czy nie. Ten rzut nie dotyczy Liktorów.

Nieustraszony. Poddani niezłomnej woli Umysłu Roju, Liktorzy są Nieustraszeni (patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40.000).

Uderz i Uciekaj. Liktorzy uderzają bez ostrzeżenia i wycofują się bez śladu, mogą stosować zasadę Uderz i Uciekaj (patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40.000).

„To, co przeraża mnie najbardziej w tym stworze, to fakt, iż był zdolny wyskoczyć z dżungli w miejscu, w którym przygotowaliśmy zasadzkę. Zdążył zabić Jensena i Lucce, zanim się otrząsnęliśmy. Żadne stworzenie takiej wielkości nie powinno poruszać się w taki sposób".

Sierżant Thresher,
II. Regiment Catachańskich Wojowników Dżungli

STADO GENOKRADÓW

Oznaczenie imperialne: Genokrad
Nazwa potoczna: Kanalarz, Szponiak, Duch, Pijawka
Nazwa gatunkowa*: Corporaptor Hominis, Corporaptor Ymgarli*

Imperium po raz pierwszy spotkało Genokrady na ksiĕżycach Ymgarl, na długo przed tym, zanim zauważono pierwszą Flotę-rę. Dopiero później dowiedziano się, że Genokrady to forpoczta Roju, stwory stworzone, by infiltrowały i sabotowały planety będące potencjalnymi ofiarami floty. Zdolnością walki wręcz Genorkadów są powszechnie znane, tak jak ich nadludzki refleks i mordercze szpony, zdolne rozszarpać najgrubszy pancerz.

Pkt./model		WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Genokrad	16	6	0	4	4	1	6	2	10	5+

Stado. W skład stada wchodzi od 6 do 12 Genokradów.
Biomodyfikacje. Genokrady wyposażone są w Rozrywające Pazury. W zależności od rasy żywiciela, Genokrady posiadają czasami dodatkowe mutacje – całe stado może zostać wyposażone w bronie-symbionty oraz biomodyfikacje z poniższej listy, przy poniesieniu określonego kosztu za każdy model w stadzie.

Kwasowa paszcza* .....4 punkty
Rozbudowany pancerz (+1 Och) ...4 punkty
Czujki smakowe* .....1 punkt
Haki podskórne* .....1 punkty
Implantowy atak .....3 punkty
Koso-szpony** .....4 punkty
Pełzacz .....3 punkty
Worki toksyn (+1 S) .....3 punkty

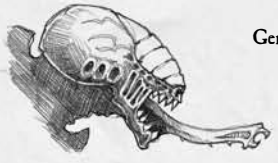
** Z tych modyfikacji może być wzięta tylko jedna.*
*** Genokrady mogą posiadać tylko jeden zestaw koso-szponów.*

ZASADY SPECJALNE
Dodatkowy Ruch. Genokrady znane są z tego, iż poruszają się niesamowicie szybko. Dlatego też mogą korzystać z zasady Dodatkowy Ruch (patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40.000, strona 74).

Telepatia wewnątrz stada. Genokrady potrafią porozumiewać się telepatycznie wewnątrz swojego stada, co pozwala im działać całkowicie autonomicznie, nawet bez wpływu Umysłu Roju. Z tego powodu stado Genokradów, które znajduje się poza zasięgiem oddziaływania Bestii Synaptycznej nie musi używać zasad Instynktowne Zachowanie. W zamian, podlega wtedy normalnym zasadom Morale i Przygwożdżenia.

Genokrad z czujkami smakowymi, Groglin V (odn. MBfe274.ch.fdrtl)

Genokrad z hakami podskórnymi, Ixos II (odn.MBfl288.ch.flshk)



Genokrad z implantowym atakiem, Tenebria (odn.MBim274.ch.impttck)

Genokrad z kwasową paszczą, Kwadrant Yuris (odn.MBac269.ch.acdmw)

Genokrady są najbardziej podatnymi na zmiany i mutacje ze znanych organizmów tyranidzkiej pierwszej linii. Wielu adeptów Magos Biologis twierdzi, iż mutacje te zależą od organizmu żywiciela, jednakże oczywistym dla najbardziej oświeconych musi być to, iż są to w rzeczywistości całkowicie osobne podgatunki tego stworzenia.

Przykład: Genokrad z Ymgarl

Genokrady pochodzące z ksiĕżyców Ymgarl znane są z tego, że przed uśmierceniem swoich ofiar wpychają im do mózgów czujki smakowe.

Genokrad (16 punktów) + Czujki Smakowe (1 punkt) + Pełzacz (3 punkty) + Worki Toksyn (3 punkty) = 23 punkty

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Genokrad z Ymgarl	6	0	5	4	1	6	2	10	5+

TYR_PL.indb 39 2007-06-05 10:29:13

STADO GAUNTÓW

Oznaczenie imperialne: Gaunt
Nazwa potoczna: Kreatura
Nazwa gatunkowa*: Gauntii Virago*

Gaunty sŃ zwinne, szybkie, przebiegŁe i ŝmiercionoŝne, pomimo relatywnie niewielkich rozmiar·w. NajczŃŝciej spotykanŃ odmianŃ jest Termagaunt, wyposaÕony w najprostszy Rozpruwacz. BŃdŹc niewŹtpliwie najliczniejszym przedstawicielem genotypu Gaunt·w, peŁni on rolŃ podstawowej Łpiechoty w tyranidzkim roju. Znane sŃ przypadki poŝwiŃcania caŁych tysiŃcy Termagaunt·w tylko po to, by wyczerpaĺ zapasy amunicji obroŒc·w przed gŁ·wnym natarciem.

Pkt./model		WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Gaunt	4	3	3	3	3	1	4	1	5	6+

Stado. W skład stada wchodzi od 8 do 32 Gauntów.

Stado Gauntów może wybierać biomodyfikacje z poniższej listy, ponosząc podany koszt za każdy model w stadzie. Wszystkie Gaunty w stadzie muszą zostać wyposażone w jedną broń-symbiont, z uwzględnieniem kosztów podanych poniżej. Jeżeli podane są dwie wartości, używaj tej drugiej tylko wtedy, gdy Gaunty posiadają biomodyfikację worki toksyn. Wszystkie Gaunty muszą być wyposażone identycznie.

BIOMODYFIKACJE

Gruczoły adrenaliny (+1 I) .....1 punkt
Gruczoły adrenaliny (+1 WW) .....1 punkt
Rozbudowany pancerz (+1 Och) .....1 punkt
Haki podskórne .....1 punkt
Pełzacz .....2 punkty
Worki toksyn (+1 S) .....2 punkty

BRONIE-SYMBIONTY

Pochłaniacz .....3/4 punkty
Rozpruwacz .....2/3 punkty
Kolcopięść .....1/2 punkty

ZASADY SPECJALNE

Dodatkowy Ruch. Gaunty mogą poruszać się zdumiewająco szybko, używając do tego wszystkich swoich sześciu kończyn. Dlatego też mogą korzystać z zasady Dodatkowy Ruch (patrz podstawowy podręcznik Warhammera 40.000, strona 74).

Niezliczone. Każde stado Gauntów, w którym koszt pojedynczego modelu nie przekracza 8 punktów, może korzystać z zasady Niezliczone, płacąc za to dodatkowe 3 punkty za każdy model w stadzie. Stado, które korzysta z tej zasady, jeżeli zostanie zniszczone, może powrócić na pole bitwy na początku kolejnej tury Tyranidów. Wkracza ono na pole bitwy z krawędzi stołu należącej do Tyranidów. Jest ono identyczne pod względem liczebności i wyposażenia jak to, które zostało usunięte z pola bitwy. Przeciwnik zdobywa Punkty Zwycięstwa za każdym razem, gdy zniszczy stado korzystające z zasady Niezliczone (licz punkty dokładnie w taki sposób, jakby to były różne oddziały).

„Pochodnia ukazywała krwawy ślad prowadzący do pokoju na tyłach domu, a ja, niczym ostatni głupiec, podążyłem nim. W ciemności czaiła się jedna z tych mniejszych bestii, z paszczą zaciśniętą na korpusie zwłok tego, który kiedyś był ojcem rodziny. Ku mojemu przerażeniu okazało się, iż ofiara ciągle żyje, wijąc się w konwulsjach. Pierwszym strzałem postanowiłem ulżyć cierpieniu tego nieszczęśnika. Jak się okazało, był to duży błąd".

Funkcjonariusz Maitland, Moloch Epsilon

Przykład: Kolcogaunt

Kolcogaunty sŃ jednymi z najbardziej podstawowych tyranidzkich bestii, jednakŬe nie czyni to ich mniej ŝmiercionoŝnymi od reszty.

Gaunt (4 punkty) + Kolcopięść (1 punkt) = 5 punktów

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Kolcogaunt	3	3	3		3	1	4	1	5	6+

Przykład: Termagaunt

Termagaunt i jego broŒ ï symbioza dw·ch organizm·w ï moŬe byĺ powaŬnym zagroŬeniem.

Gaunt (4 punkty) + Rozpruwacz (2 punkty), Niezliczone (3 punkty) = 9 punktów

WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Termagaunt	3	3	3		3	1	4	1	5	6+

TYR_PL.indb 40 2007-06-05 10:29:17