

# SÖTÉT ELDÁK



*by*

*Dreamer88*

# Sötét Elda Speciális szabályok

## A Fájdalom Ereje (Power from Pain)

Ha egy Sötét Elda osztag, amely rendelkezik ezzel a szabállyal, elpusztít egy ellenséges, nem jármű osztagot, akkor azonnal kap egy „fájdalom jelzőt”. Mindegyik fájdalom jelző (pain token) egy bizonyos speciális szabállyal ruhazza fel az egész osztagot, mint ahogyan az a lenti táblázatban is szerepel. Például egy 1 fájdalom jelzővel rendelkező osztag rendelkezik a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) szabállyal, ha viszont egy osztag 2 fájdalom jelzővel bír, akkor birtokolja a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) és az Ádáz Roham (Furious Charge) szabályt is. Előfordulhat, hogy több osztagod is részt vesz egy közelharcban, ahol elpusztul egy ellenséges osztag. Ebben az esetben minden elpusztított osztagért 1 fájdalom jelző (pain token) jár, amit véletlenszerűen osztasz el az osztagaid között. Megjegyzendő, hogy nem ez az egyetlen módja a fájdalom jelzők (pain token) megszerzésének – bizonyos osztagok már a játék kezdetekor rendelkeznek eggyel!

| Fájdalom Jelzők száma | Hatás                        |
|-----------------------|------------------------------|
| 1                     | Fájdalomtűrés (Feel No Pain) |
| 2                     | Ádáz Roham (Furious Charge)  |
| 3 vagy több           | Rettenthetetlen (Fearless)   |

**A Fájdalom Megosztása (Sharing the Pain):** Ha egy Sötét Elda osztaghoz csatlakozik egy vagy több olyan karakter, amelyik rendelkezik fájdalom jelzőkkel (pain token), akkor a jelzőik összeadódnak. Ezt nevezzük a fájdalom megosztásának. Például, ha egy 1 fájdalom jelzős (pain token) Groteszk osztaghoz csatlakozik egy szintén 1 fájdalom jelzős (pain token) Homunkulusz, akkor annak az osztagnak minden tagja rendelkezni fog a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) és az Ádáz Roham (Furious Charge) szabállyal is. Ha az Egyedülálló Karakter (Independent Character) kiválik egy olyan osztagból, amely egy vagy több fájdalom jelzővel (pain token) rendelkezik, akkor meg kell próbálnod amennyire csak lehet egyenlően elosztani a jelzőket a két osztag között. A tulajdonos dönti el, hogy melyik osztaghoz hány jelző jut – de közöld az ellenfeleddel is.

## Éjszakai Látás (Night Vision)

A Sötét Eldák hosszú életük nagy részét Commorragh sötét labirintusaiban töltik és a szemük alkalmazkodott a folyamatos sötétségben való vadászathoz. Ennek jelképezésére rendelkeznek az Éjszakai Látás (Night Vision) speciális szabállyal.

## Fürge (Fleet)

A Sötét Eldák alapból gyorsak és mozgékonyak és ezt tovább erősítik műtétekkel, kísérletezésekkel és stimuláló szerekkel. Ennek jelképezésére rendelkeznek a Fürge (Fleet) speciális szabállyal.

## Harci Drogok (Combat Drugs)

Habár drasztikusan lecsökkenti az élettartamát a használónak, a drogok és a stimulánsok gyakori használatnak örvendenek Commorragh lakosainak körében. Mindenki csak találgathat arról, hogy miből lesz hiány és mi lesz raktáron egy portya előtt. Dobj egy kockával még felrakás előtt és nézd meg az alábbi táblázatot. Minden osztag, amely rendelkezik harci drogokkal (combat drugs) ugyanazt a hatást fogja élvezni a játék végéig. Megjegyzendő, hogy a hatások nem adódnak össze.

| D6 Eredmény | Hatás   |
|-------------|---|
| 1           | <b>Hypex:</b> Minden osztag, akire hat 3 kockával dobhatja a futás (run) távolságát és a legnagyobb számít.   |
| 2           | <b>Szerpentin:</b> Minden osztag, akire hat +1 WS-t kap.  |
| 3           | <b>Temetői Lótusz:</b> Minden osztag, akire hat +1 erőt (Strength) kap  |
| 4           | <b>Fájdalomhozó:</b> Minden osztag, akire hat újradobhatja a rontott sebző (to wound) dobásokat közelharcban. |
| 5           | <b>Adrenalight:</b> Minden osztag, akire hat +1 A-t kap   |
| 6           | <b>Elmehasító:</b> Minden osztag, akire hat 1 extra fájdalom jelzővel kezdi a játékot.                        |

## Mérgezett Lőfegyverek (Poisoned Shooting Weapons)

Sok Sötét Elda fegyver inkább a mérgekre támaszkodik, mintsem a fizikai sérülés okozására. A mérgezett lőfegyverek ugyanúgy működnek, mint a mérgezett közelharc fegyverek. Nincsen erejük, de mindig fixen sebeznek egy bizonyos dobásnál, ami zárójelben szerepel mögöttük. Ezek a fegyverek nem képesek kárt tenni az ellenséges járművekben és mindig védelmi fegyvernek (defensive weapon) minősülnek, ha járműre vannak felszerelve. Megjegyzendő, hogy ez a szabály nem vonatkozik a modell közelharc támadásaira, még akkor sem, ha egy mérgezett pisztollyal van felszerelve.

# Szekta Harcosok

Kabalite Warriors

A Szekták Harcosai alkotják minden Sötét Elda csapásmérő csapat gerincét. Ők a kasztjuk legkegyetlenebb és legerőszakosabb tagjai, kiéhezve a hatalomra és mások szenvedése iránt. Mindegyik harcos félelmetes hírnevet vívott ki magának Commorragh harc dúlta felső csarnokaiban és már többször bebizonyította, hogy milyen kegyetlen ellenfél. Minél vadabb és kegyetlenebb egy harcos, annál jobbak az esélyei feljebb jutni a Szektán belül. Elvégre egy született gyilkos kell ahhoz, hogy boldoguljon valaki a Sötét Városban és még kevesebben vannak azok, akik élvezik azt a kiváltságot, hogy rajtaüthetnek a való világ erődítményein és a Szektájuknak nélkülözhetetlen élő, sikító zsákmánnyal térjenek vissza.

A legharciasabb Sötét Eldákat kiválasztják azért, hogy Szekta Harcosokká váljanak. Nemtől függetlenül minden Harcos magas és atléta alkatú, sokkal erősebbek és erőszakosabbak városlakó társaiknál. Amikor harcba vonulnak, akkor minden harcos magára ölt egy rétegezett páncélt. Ezeket a páncélokat egy hosszadalmas és feleslegesen fájdalmas harc előtti rituálék során öltik magukra. A páncél java fém kapcsokkal és szegecsekkel van összetartva, amelyek mélyen a viselője húsába vágnak, így élesen tartva érzékeit a folyamatos fájdalommal. A fájdalom az, ami élteti a Szekta harcosokat és a fájdalom az, amit okozni akarnak másoknak – minél nagyobb, annál jobb.

Ennek érdekében a Szekta Harcosok egy sor egzotikus és ördögi fegyvert viselnek. Legfőbbek ezek közül a hírhedt repesz puskák, hosszú csövű és elegáns fegyverek, amelyek egy sor éles kristályosodott szilánkot lönek ki. Ezek a szilánkok mérgek széles körével vannak átitatva. A repesz puska néhány hosszú és fájdalmas másodperc alatt végez áldozatával, így lehetővé téve a viselőjének, hogy úgy élvezze ellenfelei halálát, mint ahogyan egy szakértő ízlelgeti a bort.

Habár a repesz fegyverek képesek még a legnagyobb Tyranida szörnyet is leteríteni, nem sok hasznuk van az ellenséges járművek ellen. Egy osztag Szekta Harcos általában sokkal pusztítóbb fegyvereket használ erre a célra – a robbantó például egy közkedvelt választás, mert képes akár egy Land Raidert is elpusztítani egyetlen lövéssel.

Minden osztag Szekta harcost egy Sybarita vezet a csatában, általában a legtapasztaltabb a soraikban. A Sybariták nemcsak veterán való világ fosztogatók, hanem azok a Szektagatok, akik bevezetik a többi Harcost a köreik véres titkaiba. Habár a koruk semmilyen tiszteletet nem vált ki beosztottaiktól, a Sybariták parancsait minden szó nélkül követik a harcmezőn, mert ők a háború igazi mesterei.

## Tisztavérű Szektások

Azok a Szektások, akik az Archonokat kísérik a harcban Tisztavérűként ismertek – egy elit csoport, amely mentes mindenféle lombikban született félvértől. Egy Dracon által vezetve ezek az edzett harcosok egy sor drága és halálos fegyvert visznek magukkal mindenhol, elméletileg azért, hogy jobban meg tudják védeni az Archont, de valójában azért, hogy megnöveljék a pusztítást, amit végezni tudnak. A Tisztavérűek imádják fitogtatni tűzerejüket, gyilkos lövésekkel sorozva meg az ellenséges páncélozott meneteket és nem hagyva mást hátra, mint egy hatalmas füstoszlopot és tömérdek roncsot.



|  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Szekta Harcos (Kabalite Warrior)       | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8  | 5+ |
| Sybarita (Sybarite)                    | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 9  | 5+ |
| Tisztavérű Szektás (Kabalite Trueborn) | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 9  | 5+ |
| Dracon                                 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 3 | 9  | 5+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Repesz puska (Splinter rifle), Szekta páncél (Kabalite armour)

**Speciális szabályok:** Fúrge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain)

# Boszorkányok

Wyches



Commorragh Boszorkány Kultuszait csupán az őket szponzoráló Szezták múlják felül hírnév szempontjából. A Sötét Eldák imádják a vérontást és a halál művészetében a Boszorkányok igazán tehetségesek. Páratlan gladiátorok és atléták egytől egyig, a Boszorkányok a fizikai harcodor igazi művészei. A legtöbb Boszorkány nő, mivel a nők sokkal könnyebben érik el a művészetük által megkövetelt kifinomult mozgást. A férfi Boszorkányok biztosítják azt, hogy a Boszorkány Kultuszok sose szenvedjenek hiányt az erős utódokban; értékelik őket, de ritkán érnek el magas rangot.

A Boszorkány Kultuszok különböző harci stílusai mind a ravaszságra és a megtévesztésre építenek. Tucatnyi idegen fegyvert forgatnak, amelyek képesek kinyúlni, behálózni, visszahúzódní, kettéválni vagy eltörni az ellenfél pengéjét egy laza csuklómozdulattal. Sok Boszorkány specializálódik ilyen fegyverekre. A soraik közé tartoznak a Tépők, akik szegmentált pengeláncokat használnak, amelyek képesek szétválni és ostorként lecsapni; a Hidrák, akik olyan kristály kesztyűket használnak, amelyek Pazar pengéket képesek növeszteni magukból; és a Yraqnék, akik elektromos szilánkhálókat és kihajtható, kétélű nyársalókat használva tartják helyben az áldozatukat.

A Boszorkányok sok fajta harci drogot használnak, amelyek még ügyesebbé, mozgékonyabbá és halálosabbá teszik őket. Ha túlerővel néznek szembe, akkor elgurulnak, hátra szalóznak és elpörögnek a támadások elől és itt-ott elmetszenek egy torkot és átszúrnak egy szívet. Úgy folynak el ellenfeleik támadásai elől, mint a víz, az arcuk tele undorral, ami átvált vad vigyorrá, ahogy

minden friss sikolyt kiélveznek.

## Hekatrix Vérnővérek

Minden Boszorkány osztagot egy Hekatrix vezet, aki a Boszorkány Kultusz Succubusa felé tartozik jelentéssel. Gyakori az, hogy egy Succubus összegyűjti a legtehetségesebb Hekatrixait egy gyilkos csoportba szedi össze, akiket egy Szirén vezet. Ezeket a csoportokat, akiket Hekatrix Vérnővéreként ismernek, vad rivalizálások járnak át. A harcmezőn viszont összefognak, hogy egy megállíthatatlan osztaggá váljanak, amely az ellenfelei vérében mártózza bizonyítja saját erejét.



|   | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Boszorkány (Wych)                       | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8  | 6+ |
| Hekatrix                                | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | 6+ |
| Hekatrix Vérnővér (Hekatrix Bloodbribe) | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | 6+ |
| Szirén (Syren)                          | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 3 | 9  | 6+ |

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Közelharc fegyver (Close combat weapon), Harci drogok (Combat drugs), Plazma gránátok (Plasma grenades), Repesz pisztoly (Splinter pistol), Boszorkányruha (Wychsuit)

**Speciális szabályok:** Fúrge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain)

**Kitérés (4+) (Dodge [4+]):** A Boszorkányok (Wych) 4+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) rendelkeznek a közelharcban okozott sebek ellen.

**Szilánkháló és nyársaló (Shardnet and impaler):** A szilánkháló és nyársaló két közelharc fegyvernek minősül. Továbbá jelképezvén a szilánkháló behálózó hatását, minden modell, aki talapzat kontaktban van a viselővel, az 1-el kevesebb támadással (legalább 1) küzd.

**Hidra kesztyűk (Hydra gauntlets):** Ezek két közelharc fegyvernek minősülnek, viszont a szokásos +1 támadás helyett +D6 támadást biztosít. Dobd ki minden harci kör elején, hogy hány extra támadás jár a viselőnek.

**Pengeláncok (Razorflails):** A pengeláncok két közelharc fegyvernek minősülnek. Jelképezvén azt, hogy szinte lehetetlen kitérni vagy háritani a támadásaikat, a viselőjük újradobhatja minden rontott találati (to hit) és sebző (to wound) dobását közelharcban.



# Hellionok

## Hellions

A Hellionok kivétel nélkül mihasznák és gazemberek. A soraik között vannak olyanok, akik túl fiatalok ahhoz, hogy valamely Szekta részét képezhessék, olyanok, akiket kiátkozott az Archonjuk és olyanok is, akik visszautasították a Szektákat egy életen át tartó szabad portyáért. Hellionok csoportjai járják a Sötét Város elhagyatott területeit, csak a saját akaratuknak engedelmessé. A Hellionok nagyobb bandákba verődnek össze a könnyebb túlélés érdekében. Némelyik csoport létszáma egy kisebb Szektáéval vetekszik. A Hellionok erős rivalizálásban állnak a felső városi Fosztogatókkal és Hárpiákkal, mert mindenkinek felett azokat gyűlölik, akik kérkednek a kiváltságaikkal és a státuszukkal. Habár a Hellionok azt akarják elhitetni mindenkivel, hogy csak az utcai terrorért és anarchiáért él, valójában mindegyikükben ott ég a vágy, hogy egymagukban is figyelemreméltó erőre tegyenek szert.

A Hellionok légdeszkákon szállnak harcba, egyszemélyes, anti-gravitációs deszkákon, amelyeket a függetlenségük jelének tartanak. Mindegyik légdeszka személyre van szabva trófeákkal és vésetekkel, habár sokuk cserélt gazdát rituális harcok vagy zsákmányolás útján. A légdeszkák a legkisebb nyomásra is reagálnak. Éppen ezért és a hecc kedvéért a Hellionok harci drogokkal fokozzák még tovább a reakcióidejüket egészen addig a pontig, hogy képesek nagy sebesség mellett is hajmeresztő mutatványokat végrehajtani.

Kiszámíthatatlanok és vadak, a Hellionok éppolyan gyakran támadják meg a Szektákat, mint amilyen gyakran részt vesznek a való világok kifosztásában. Ritka az, hogy az Archon megbüntesse őket ezért, mert az ilyen utcai söpredéket nem tartja méltónak a figyelmére és nagyon ritka az a fejedelmű, aki képes egy bizonyos Helliont a mester kínzótermébe juttatni. Ettől függetlenül a Hellionok kiváló terror katonák és az őket vezető Helliarch könnyű szívvel száll szembe a Szektákkal vagy a Boszorkány kultuszokkal egyaránt – a megfelelő árért cserébe természetesen.

A harcban a Hellionok az ellenség közé szállnak és hangosan szórják az átkokat és a gúnyos megjegyzéseiket. A jellegzetes fegyverük a Pokollándzsák, kétélű szálfegyverek visszahajló kampókkal, amelyek lehetővé teszik egy képzett használónak azt, hogy felkapjon valamit és egy szempillantás alatt irányt változtasson. Mindegyik pokollándzsát borotva élesen tartanak és a Hellionok gyakran megnevezik a levágandó testrészt, ahogyan közelítenek az áldozatuk felé. Olyannyira ügyesek, hogy egy csapat Hellion képes megtámadni egy ellenséges osztagot, fejeket és karokat levágva, mielőtt továbbszállnának egy tetszőleges áldozattal, akit kedvükre téphetnek darabokra.



|           | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Hellion   | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8  | 5+ |
| Helliarch | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | 5+ |

**Egységtípus:** Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

**Felszerelés:** Harci drogok (Combat drugs), Boszorkányruha (Wychsuit)

**Légdeszka (Skyboard):** A légdeszkák (skyboard) magukban foglalnak egy repesz fegyvertárat is, amelyet egy, a saroknál lévő gomb lenyomásával lehet aktiválni.

| Fegyver                          | Hatótáv | Erő | AP | Típus                    |
|----------------------------------|---------|-----|----|--------------------------|
| Repsz fegyvertár (Splinter Pods) | 18"     | X   | 5  | Assault 2, Poisoned (4+) |

**Pokollándzsa (Hellglawe):** A pokollándzsa egy kétkezes fegyver, amely +1 erőt (strength) és +1 támadást (attack) ad a viselőjének.

**Kábító karom (Stunclaw):** A kábító karom egy közelharc fegyver, amely +1 erőt (strength) ad a viselőjének. Továbbá arra is használható, hogy kampóként felkapják vele valamelyik ellenséges vezért. Amikor egy Gerilla Taktikát (Hit and Run) hajtasz végre, akkor a Helliarch kijelölhet egy ellenséges Egyedülálló Karaktert (Independent Character) aki ugyanabban a harcban vesz részt és dobhat D6-al. 2+-on a Helliarch „felkaphatja” a kijelölt modellt – akit magukkal rántanak ezek az örültek! Amikor a Gerilla Taktika (Hit and Run) mozgásnak vége van, akkor hagyjál annyi Hellion, amennyit csak lehet talapzat kontaktusban a „felkapott” modellel – ez az új közelharc a következő körben kerül lejátszásra.

**Speciális szabályok:** Fúrge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Gerilla Taktika (Hit and Run)

# Fosztogatók

Reavers



Az Eldák sokkal nagyobb skálán képesek érezni a test és a lélek örömeit és nagyon könnyen válnak egy bizonyos érzés rabjává. A Fosztogatók a portyáik során függővé váltak a nagy sebességű vérontásnak. Nem elég nekik kioltani egy életet vagy egyszerűen hajmeresztő sebességgel száguldani a levegőben, ahhoz, hogy igazán teljesnek érezzék magukat mindkettőt egyszerre kell tenniük. Az az érzés, amikor egy jól irányzott és halálos találatot visznek be észveszejtő sebességnél a Fosztogatók számára a legnagyobb gyönyör.

Minden Fosztogató alkalmaz különféle stimuláló szereket a teljesítményük növelésére. Mindannyian hazugok és csalók és csakis az (elegáns ölést” tisztelik – esetlenségnek számít az, ha csak megcsonkítja valaki az ellenfelét, de egy jól kivitelezett hátra szaltós, fejfelé való lenyakazás még a legzordabb Archon szívét is megmelengeti.

Mivel ezekben az arénákban a „ne tartsd vissza magad” szabály érvényes, ezért a fegyverek gyakori használatnak örvendenek a versenyeken. A legsikeresebb Fosztogatók gravitációs kampókat használnak, hogy azokkal nyársalják fel az aréna díszesen tuskés oldalára az ellenfeleiket, vagy olyan mozgásérzékelő, anti-gravitációs kis bombákat szórnak ki, amelyek egy látványos láncrobbanás keretében repülnek a levegőbe mögöttük.

A Fosztogatók annyira rá vannak hangolódva az imádott sugármotorjaikra, hogy harcban a saját testük kiegészítéseként használják azt. Habár minden Fosztogató

sugármotorba be van építve egy repesz puska, mégis a használója kedvenc fegyvere maga a motor. A Fosztogatók olyan pontossággal irányítják járműveiket, hogy képesek egy fejet lemetszeni vagy egy torkot átvágni az oldalsó pengéikkel, amikor elszáguldanak célpontjuk mellett. Közkedvelt taktika az, hogy a harcmező felett, a felhők takarásából szállnak alá és csak az utolsó pillanatban rántják fel a gépüket, így a borotvaéles terelőpengéik szétszabdallják azokat a szerencsétleneket, akik mellett el – vagy ebben az esetben egyenesen keresztül – haladnak.



|                               | WS | BS | S | T    | W | I | A | Ld | Sv |
|-------------------------------|----|----|---|------|---|---|---|----|----|
| Fosztogató (Reaver)           | 4  | 4  | 3 | 3(4) | 1 | 6 | 1 | 5  | 5+ |
| Aréna Bajnok (Arena Champion) | 4  | 4  | 3 | 3(4) | 1 | 6 | 2 | 9  | 5+ |

**Egységtípus:** Motorosok (Bikes) (Elda sugármotorok [Eldar jetbikes])

**Felszerelés:** Harci drogok (Combat drugs), Boszorkányruha (Wychsuit), repesz pisztoly (splinter pistol), közelharc fegyver (close combat weapon)

**Fosztogató Sugármotor (Reaver Jetbike):** A Fosztogató Sugármotorok (Reaver Jetbike) rendelkeznek egy beépített repesz puskával (splinter rifle). Továbbá a Fosztogató sugármotorok (Reaver Jetbike) annyira gyorsak, hogy Kilövésnél (Turbo Boost) akár 36"-et is mozoghatnak.

**Terelőpengék (Bladevanes):** Amikor kilő (Turbo Boost), akkor a Fosztogató (Reaver) lecsaphat az ellenségeire a terelőpengéivel. Jelöld meg a mozgásának a kiindulási és végpontját és húzz egy képzeletbeli vonalat a két pont között. Miután megtette a mozgását, akkor az osztag D3 4-es erejű AP – találatot okoz Fosztogatóként (Reaver) egy olyan közelharcoló, nem jármű osztag ellen, amely a képzeletbeli vonal alatt van.

**Bombafürt (Cluster caltrops):** A bombafürttel (cluster caltrops) felszerelt modell D6 6-os erejű AP – sebet okoz a terelőpengéivel (bladevanes) (Isd. fent).

**Gravitációs Kampó (Grav-talon):** A gravitációs kampót (grav-talon) ugyanúgy lehet használni, mint a terelőpengéket (bladevanes) (Isd. fent), viszont ha a célpont modell elszenved egy vagy több sérülést a gravitációs kampótól (grav-talon), akkor azonnal köteles pinning tesztet tenni.

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Képzett Sofőr (Skilled Rider)



# Szörnymesterek

## Beastmasters

A Szörnymesterek elméletileg a Boszorkány Kultuszok tagjai, de javarészt férfiak és távol tartják magukat a Kultusztól. Néhányan úgy hiszik, hogy valamilyen sámáni tradíció részei, mert amikor a Szörnymesterek harcba vonulnak, akkor totemeket és maszkokat viselnek, amelyek utánozzák az általuk irányított idegen ragadozók természetét.

A való világ portyák során a Szörnymesterek szívesen veszik ki a részüket a vérontásból. A vér áztatta harcmeső felett lebegve módosított légdeszkájukon addig hergelik szörnyeiket, amíg az ellenfélből nem marad más, csak egy csomó véres cafat, amit általában el is fogyasztanak a bestiái. A Szörnymesterek repertoárjában három faj van, amelyek örökké használatban vannak és ezek közül a legnagyobb a Donori Karmos Ördög.



Réges régen a Donori rendszerbe vezető világháló kapu összeomlott egy Warp vihar nyomása alatt és a belőle szerteágazó alagutakat elárasztották az Ördögök. A Karmos Ördög egy szőr és izomkolosszus, amely nagyon kifejlett érzékszervekkel rendelkezik és ezért képes egyszerre több

spektrumot is látni. A Karmos Ördög bevadul, ha megsebzik – kevés harcos elég gyors ahhoz, hogy elkerüljön egy megvadult Ördögöt, amely megérezte saját vérenek rothadó szagát.

A Kiméra néven ismert Warp bestiák az élő bizonyítékai a Szörnymesterek lélekvadász tehetségének. Ezek a furcsa lények vad rémálmok köré gyűlnek és hosszú fogú, sokszemű és izmos lények alakját öltik magukra. A Szörnymestereknek le kell vadászniuk a saját Kimérájukat egy álom harc során, viszont, ha sikerrel járnak, akkor akárhány Kimérát képesek áthozni a fizikai dimenzióba.



Az összes idegen szörnyűség közül, amit a Szörnymesterek használnak, a Pengeszárnyú falka a legkedveltebb. Ezek a szárnyas ragadozók elég gyorsak ahhoz, hogy utolérjenek akár egy villámgyors Helliont is. A Pengeszárnyúak éles tollak és csőrök záporaként esnek neki áldozatuknak, akit körbehordoznak és egy végső támadással felfalnak.



|                                      | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Szörnymester (Beastmaster)           | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8  | 5+ |
| Karmos Ördög (Clawed Fiend)          | 4  | 0  | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5  | 6+ |
| Kiméra (Khymerae)                    | 4  | 0  | 4 | 3 | 1 | 6 | 3 | 5  | 6+ |
| Pengeszárnyú Falka (Razorwing Flock) | 4  | 0  | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5  | 6+ |

**Egységtípus:** Bestiák (Beasts)

**Felszerelés (csak a Szörnymester [Beastmaster]):** Boszorkányruha (Wychsuit), közelharcos fegyver (close combat weapon), légdeszka (skyboard)

**Speciális szabályok (egész osztág):** Éjszakai Látás (Night Vision)

**(csak a csak a Szörnymester [Beastmaster]):** A Fájdalom Ereje (Power from Pain)

**(csak a Karmos Ördög [Clawed Fiend]) - Szörny Düh (Bestial Fury):** A Karmos Ördög akkor a legveszélyesebb, ha megsebzik. A Karmos Ördög (Clawed Fiend) +1 A-t kap minden alkalommal, amikor elveszít egy sebet (Wound).

**(csak a Kiméra [Khymerae]):** 4+-os sebezhetetlenségi mentő (invulnerable save)

**(csak a Pengeszárnyú Falka [Razorwing Flock]) – Pengék Vihara (Whirlwind of Blades):** A Pengeszárnyú Falka (Razorwing Flock) rendelkezik a Hasítás (Rending) szabállyal.

# Incubik

Incubi



Az Incubik azok a Sötét Eldák, akik csakis és kizárólag a háború művészetének szentelik életüket. Egy teljesen felszerelt Incubi minden porcikája fenyegetést sugároz. A páncélja tetőtől talpig tuskézett és a szarvas sisakját két penge fogja körül. Olyan magabiztossággal mozog, mint egy ugrásra kész ragadozó és mindezt hangtalanul teszi, mert minden Incubi páncél olyan tökéletes kialakítású, hogy egyáltalán nem korlátozza viselőjét.

Az Incubik kemény, fegyelmezett életet élnek; néhányan azt suttojják, hogy még az adott szavukat is megtartják. A baljóslatú szentélyeik tele vannak pártfogóikkal és fiatal jelentkezőkkel, akik el akarnak merülni a gyilkolás művészetében. Hosszú és nehéz kiképzésük során az erősek felemelkednek és tanulnak, a gyengéket pedig levágják és elégetik áldozatként Khaine szobra előtt, amely minden szentély szívében megtalálható. Ha egy újonc elég sokáig él ahhoz, hogy legyőzzön egy bizonyított Incubit és átvegye a páncélját, akkor megkezdődhet a végső kiképzés. Csakis akkor lesz teljes értékű Incubi egy tanoncból, ha legyőz egy Elda Arculat Harcost egy-egy elleni küzdelemben, összetöri a lélekkövét és újjáépíti azt az egyik pszi kízó eszközbe, az úgynevezett Vérkőbe.

A párbajozó tehetségük ellenére még az Incubik is elítélik az egyenes harcot. Amikor

ellenségeik közelébe érnek, akkor a mellkasukon lévő vérkövekből természetfeletti energiákat sugároznak feléjük, megbénítva ezzel őket, mielőtt elkezdődhetne a valódi mézszárlás.



|                  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Incubi (Incubus) | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 8  | 3+ |
| Hasító (Klaivex) | 6  | 5  | 3 | 3 | 1 | 6 | 3 | 9  | 3+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Incubi harci páncél (Incubi warsuit)

**Hasító (Klaive):** A Hasító (Klaive) egy kétkezes energia fegyver (power weapon), amely +1 erőt (Strength) ad a viselőjének.

**Ikerhasítók (Demiklaives):** Az Ikerhasítók (Demiklaives) olyan energia fegyverek (power weapon), amelyeket lehet külön is forgatni – így 2+ támadást (attack) adva a viselőnek – vagy egybefogva, egy nagy pengéként használni, amely +2 erőt (Strength) ad a viselőjének (válaszd ki, hogy melyik formát használod minden harci kör elején, még mielőtt a viselője megtette volna támadásait).

**Vérekő (Bloodstone):** Egy Elda Exarch összetört lélekkövéből kovácsolva, a Vérekő egy ritka és egzotikus fegyver, amely képes felforralni ellenfelei vérének egyetlen pillanat alatt.

| Fegyver             | Hatótáv  | Erő | AP | Típus     |
|---------------------|----------|-----|----|-----------|
| Vérekő (Bloodstone) | Template | 3   | 3  | Assault 1 |

**Speciális szabályok:** Fűrge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain)

**Speciális szabályok (csak a Hasító [Klaivex])**

**Vérfürdő (Onslaught):** Rohamozáskor (assault) bármely 6-os sebző (to wound) dobás, amelyet a Hasító (Klaivex) vagy az osztagában lévő bármely Incubus tesz azonnal egy extra támadást biztosít az adott modellnek. Ezek a bónusz támadások nem generálhatnak további támadásokat.

**Véres Roham (Murderous Assault):** A Hasító megjelöli áldozatát egy félreérthetetlen mozdulattal. A Hasító (Klaivex) minden harci kör elején megjelölhet egy ellenséges Egyedülálló Karaktert (Independent Character). A Hasító (Klaivex) megkapja a Preferált Ellenfél (Preferred Enemy) szabályt az adott modell ellen.



# Hárpiák

Scourges

A Hárpiák kulcsfontosságú szerepet játszanak Commorragh intrikáival teli mindennapjaiban. A Sötét Város intrikái információkon alapszanak, amelyek nélkül a legnagyobb Szekta is tehetetlenné válna. A legbiztonságosabb adást le lehet hallgatni, a pszi kommunikáció tiltott. A Sötét Eldák nemesei így inkább jelentős összegeket fizetnek a Hárpiáknak, hogy kézbesítsék az üzeneteiket. Mindegyik csomag egyedi készítésű méreggel van lezárva, amihez – elvileg – csak a címzettnek van meg a megfelelő ellenanyaga.

A testmódosítás csúcsának tekintett átalakulás harcosból Hárpiává hosszadalmas és fájdalmas. Egy gazdag és bátor Sötét Elda átadhatja magát a Homunkuluszoknak és kérheti, hogy tegye üregesség a csontjait, tegyenek új izmokat a mellkasára és erőteljes szárnyakat a vállára, hogy tényleg képes legyen repülni. Még akkor sem számít az illető teljes értékű Hárpiának, ha ezek a beavatkozások sikerrel járnak, mert ehhez fel kell repülnie a Homunkuluszok mélyen fekvő kórtermeitől az új testvérei lakhelyéül szolgáló égi magaslatokba a nyers és vérző szárnyain. Út közben meg kell küzdeni a kimerültséggel, Hellion bandákkal, Fosztogató csapatokkal és más, természetellenes égi főrmedvényekkel. Ha valaki túléli ezt a zarándokut, akkor tényleg Hárpiának mondhatja magát és részévé válik egy olyan kizárólagos zsoldos családnak, amely lenézi azokat a földhöz ragadt társaikat, akiket hátrahagytak.



A Hárpiák távolról szeretik megtámadni ellenfeleiket, mert féltik a drágán módosított testüket. Félelmetes tüzert zúdítanak ellenségeikre és élesített érzékeikkel lakomáznak áldozataik sikolyaiból mielőtt továbbszállnának. A Hárpiák fegyvereit éppen ezért úgy alakították ki, hogy repülés közben is lehessen tüzelni velük. A legkedveltebb a szilánkkarabély, a repesz puska egy fejlettebb változata, amely sokkal nagyobb tüzelési sebességgel rendelkezik, habár a Hárpiák a zavaró robbantót is kedvelik, amely Commorragh fogva tartott napjainak elektromágneses erejét engedi szabadjárá és a hó lándzsát, amely képes atomjaira bontani az ellenfelet ott, ahol áll.

|                  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Hárpia (Scourge) | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8  | 4+ |
| Solarite         | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 9  | 4+ |

**Egység típus:** Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

**Felszerelés:** Szilánkkarabély (shardcarabine), szellem páncél (ghostplate armour), plazma gránát (plasma grenades)

**Speciális szabályok:** Fűrge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain)

# Árnylányek

Mandrakes



A világháló legsötétebb zugaiban élnek az Árnylányekként ismert teremtmények. Ezeket a gonosz lényeket titkon még a Sötét Eldák is félik, mert az Árnylányek képesek egyenesen egy másik lény árnyékán keresztül átjutni a valóságba és belemélyeszteni hideg karmaikat áldozatuk meleg húsába.

Az Árnylányek eredetét homály fedi. Néhányan azt állítják, hogy az Árnylányek azon Eldák leszármazottjai, akik szörnyű egyezségeket kötöttek szentségtelen lényekkel a birodalmuk bukásának idején. Mások úgy vélik, hogy ezek a lopakodók egy titkos kultúra követői, amely saját utat talált a Bukás elkerülésére, egybeolvadva az árnyakkal és valami teljesen idegenként emelkedve ki belőlük. A fiatalabb Sötét Eldák azt suttogják, hogy az Árnylányek az életre kelt sötétség és nem is állnak annyira távol a valóságtól ezek az ifjak.

Az összes ilyen vad találgatás nem is tűnik olyan eszementnek, ha valaki figyelembe veszi az Árnylányek megjelenését. A húsuk éj fekete és inkább elnyeli, mintsem visszatükrözi a fényt, a vonásaik olajként változnak és a hajuk olyan sápadt, mint a töredezett csont. Egy sötét és hideg aura veszi körül őket – gyakran egy Árnylány támadásának első és egyetlen előjele az, hogy a levegő hirtelen megfagy. A testükön lévő jelek a pusztítás rúnái, amelyek erőteljesen izzanak minden alkalommal, amikor az Árnylányek áldozataik kínjából lakomáznak. Az Árnylányek képesek ezeket az energiákat irányítani és jeges tűzként kilőni a kezükből, így fagyasztva meg áldozataikat.

Commorragh más lakóihoz hasonlóan a Árnylányek is imádnak fájdalmat okozni másoknak és a felülmúlhatatlan lopakodási képességeik miatt sok Archon kereste a kegyeiket egy való világ portya előtt. Az Árnylányek általában rabszolgákat kérnek fizetségként, de néha ennél ezoterikusabb dolgokat kérnek, mint például egy szívdobbanás, egy igaz név vagy egy hang. Ezeket a kéréseket ritkán utasítják vissza, mert az Árnylányek azoknak a bőrből készített ruhákban szállnak harcba, akik elárulták őket. Hírhedtek arról, hogy bárhol képesek lecsapni áldozatukra, ahol akár egy talpalatnyi árnyék is található. Amikor egy hideg kéz szorítja meg valakinek a bokáját vagy csuklóját, akkor egy Árnylány jeges harapása sem várat sokat magára.



|                             | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Árnylány (Mandrake)         | 4  | 4  | 4 | 3 | 1 | 5 | 2 | 8  | -  |
| Éjszakai Ördög (Nightfiend) | 4  | 4  | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 9  | -  |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Közelharcú fegyver (close combat weapon)

**Speciális szabályok:** Férge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Beszívárgás (Infiltrate), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover), Lopakodás (Stealth)

**Halálsugár (Baleblast):** Egy frissen táplálkozott Árnylány képes egy jeges sugárrá átalakítani áldozatától ellopott energiáit. Amikor az ezzel a szabállyal bíró osztag rendelkezik egy fájdalom jelzővel (pain token), akkor minden modellje képes a következő lövést végrehajtani:

| Fegyver                | Hatótáv | Erő | AP | Típus              |
|------------------------|---------|-----|----|--------------------|
| Halálsugár (Baleblast) | 18"     | 4   | 4  | Assault 2, Pinning |

**Sebezhetetlenségi mentő (5+) (Invulnerable save [5+]):** Ábrázolván azt, hogy félig az árnyék dimenzióban léteznek, az Árnylányek (Mandrake) 5+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) rendelkeznek.

# Archon

## Archon

A Sötét Elda Szekták Archonjai Commorragh igazi urai. Mindegyikük elég befolyással rendelkezik ahhoz, hogy romba döntse a valós világ egy részét, megakasszon egy Birodalmi Keresztes hadjáratot vagy ellopja egész bolygók lakosságát. Habár a Szekták vezetői félelmetes ellenfelek közelharcban, nemcsak a harci képességeivel vívták ki pozíciójukat, hanem azzal is, hogy folyamatosan győztesként kerültek ki a legveszélyesebb játszmából – az intrikák viharából, amely a Sötét Város szívében tombol.

Minden Archon éppolyan alattomos, mint egy kígyó. Az elméje olyan összetett, mint maga a világháló. Elvégre, ha valaki a csúcson ül, akkor elég feltűnő célpontot nyújt. Habár mindegyik Archon egy megalomániás, aki biztos a saját felsőbbrendűségében, csak addig uralkodnak, amíg el tudják hártani a riválisaik, ellenfeleik és Dracon parancsnokaik puccs és gyilkossági kísérleteit. A Sötét Város felső rétegeiben elég egyetlen rossz lépés, mert az hamar halálos eséshez vezethet. Éppen ezért az Archonok rejtélyes képessége az, hogy előre látják az ellenük ténykedők terveit és előszeretettel fordítják rosszakaróik ellen saját csapdáikat.

Amikor háborúba indulnak, akkor az Archon meglátogatja a fegyver múzeumait,

kényelmesen válogatva a leghalálosabb és legmisztikusabb

felszerelések közül,

amelyet Commorragh fel tud mutatni. Az Archon kedvenc kíséretői és háziállatai mindannyian arra vannak kiképezve, hogy a halál egy bizonyos formáját ajándékozzák ellenfeleiknek. Még a legalacsonyabb Szekta Archonjai is képes széleseben haladni, látszólag köddé válva miután halálos pengéje elvégezte dolgát. Kevés halandó legeltethette szemét egy Archonon úgy, hogy azok utána sokáig a helyükön maradtak volna.



|        | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Archon | 7  | 7  | 3 | 3 | 3 | 7 | 4 | 10 | 5+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Repesz pisztoly (Splinter pistol), Szekta páncél (Kabalite armour), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Plazma gránát (Plasma grenades)

**Speciális szabályok:** Fürges (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character)



# Az Archon Udvarháza

## Medúza (Medusae)



Habár a Medúza pillantása azonnali vérzést tud okozni, ezek a hibrid lények nagyon értékesek Commorrhagh nemesei között, mert képesek eltárolni és leadni extrém érzelmeket. Elfogyasztva a Medúza egyik agyi gyümölcsét újra átélhető egy portya minden vad érzelme, mintha ott és akkor történe.

|                  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Medúza (Medusae) | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9  | 5+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Szekta páncél (Kabalite armour)

**Speciális szabályok:** Fűrge (Fleet), A Fájdalom Ereje (Power from Pain)

**Szemkontaktus (Eyeburst):** A Medúza kinyithatja fém sisakját és megbéníthatja azokat, akik rá szegeznek pillantásukat.

| Hatótáv  | Erő   | AP  | Típus     |
|----------|-------|-----|-----------|
| Template | D6+1* | D6* | Assault 1 |

\* Dobd ki minden lövésnél

## Ur-Ghul

Habár tömérdek szörnyeteg található Commorrhagh utcáin, talán az Ur-Ghul a legrondább mindegyikük közül; egy vak, de agilis troglodita, amely a Shaa-dom telepek mélyéről származik. Ha egyszer megérezte áldozata szagát, akkor nincs menekvés a közelgő vérontás előtt.

|         | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Ur-Ghul | 4  | 0  | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 3  | -  |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Közelharci fegyver (Close combat weapon)

**Speciális szabályok:** Fűrge (Fleet), Fájdalomtúrás (Feel no Pain), Ádáz Roham (Furious Charge)



## Lhamaean



A Lhamaean jelenléte biztosítja a leghalálosabb mérgeket, amelyeket megoszt az Archonnal egy portya előtt. Úgy tartják, hogy egy levegőbe engedett csók a Lhamaeantól is képes pillanatok alatt ölni.

|          | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Lhamaean | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9  | 5+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Szekta páncél (Kabalite armour), repesz pisztoly (Splinter pistol), Mérgezett fegyver (Poisoned weapon) (2+)

**Speciális szabályok:** Fűrge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain)

**A Mérgek Mestere (Mistress of Poisons):** Minden mérgezett fegyver (poisoned weapon), akár távolsági, akár közelharci, amelyet a Lhamaean és az Archon, amelyhez tartozik, visel mérgezett (poisoned) (2+)-ra fejlődik.

## Sslyth

A Sötét Eldák megkérdőjelezhető testőrök az áruló természetük miatt. Éppen ezért az Archonok idegen zsoldosokat fogadnak fel, hogy megvédjék őket a rosszakaróiktól. A legkedveltebbek mind közül a Sslythek, kígyótestű harcosok, akik négy kezükkel elég fegyvert képesek cipelni ahhoz, hogy bármilyen ellenféllel elbánjanak.

|        | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Sslyth | 4  | 4  | 5 | 5 | 2 | 4 | 3 | 3  | 5+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Közelharci fegyver (Close combat weapon), Szekta páncél (Kabalite armour), Szilánkkarabély (Shardcarabine), Repesz pisztoly (Splinter pistol)

**Speciális szabályok:** Fűrge (Fleet), Fájdalomtúrás (Feel no Pain)





# Succubus

Succubi



A Succubusok a Boszorkány Kultuszok vezető elitje. Elképzelhetetlenül gyönyörűek és elegánsak, úgy suhannak át a harc forratagán, mintha oda születtek volna. Karcsú és sportos, mindegyikük híres Commorragh egészében a kecsességükért és a látványos gyilkolási módjukért.

Mindegyik Boszorkány Kultuszt általában három Succubus vezet. Az egyikük kezében van a valódi hatalom, a másik kettő pedig folyamatosan egymást próbálja felülmúlni erő és hírnév tekintetében. Nagy a rivalizálás ebben a triumvirátusban, de az Archonok örök játszmáival ellentétben a Boszorkány Kultuszok királynői előbb fejezik be a nézeteltéréseiket egy gyönyörűek kivitelezett lefejezéssel, mint egy politikai hátba szúrással.

Amikor egy Succubus alászáll az elegáns lakosztályából a harc mezejére, akkor azt olyan arrogánsan és magasztosan teszi, mint egy jégszívű királynő. Habár mindegyik Succubus gyönyörű látványt nyújt, ha valaki lélek szemmel nézi őket, akkor előbb lát egy öreg boszorkányt, mint egy gyönyörű leányzót.

Egyik Succubus sem lehet biztonságban a pozíciójában anélkül, hogy ne bizonyítaná folyamatosan a képességeit. Gyakran vezetik a való világok elleni portyákat nemcsak a fosztogatás élvezetért, hanem azért is, hogy az alsóbbrendű fajok bajnokait tehetségük fitogtatásaként megöljék. Habár a Sötét Eldák

megvetéssel tekintenek az

emberiség védelmezőire, a Succubusok szívesen párbajra hívnak egy Ūrgárdista Nagymestert, mert Commorraghban még az ilyen győzelem is hatalmas hírnévvel jár. Nem ritka az, hogy egy Succubus trófea gyűjteményének a része egy Ork Hadúr, a Tyranida kaptárflották egy színapszis lény vagy, a legértékesebb, egy Mestervilágbeli Elda Autarch feje. A puszta adrenalin mellett minden ilyen személyes győzelem egy lehetőség a Succubus számára, hogy bizonyítsa saját felsőbbrendűségét egy újabb trófea beszerzésével – és minél többen látják, annál jobb.



|        | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Archon | 7  | 7  | 3 | 3 | 3 | 7 | 4 | 10 | 5+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Repesz pisztoly (Splinter pistol), Boszorkányruha (Wychsuit), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Plazma gránát (Plasma grenades), Harci drogok (Combat drugs)

**Speciális szabályok:** FÜRGE (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Kitérés (Dodge) (4+):** A Succubus 4+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) rendelkezik a közelharc támadások ellen.

# Homunkulusz

Haemonculi

A Homunkuluszok azok az ősi és borzalmas test szobrászok, akik Commorragh mélyén élnek. Minden Sötét Elda titkon fél tőlük, mert nemcsak a test, hanem a szellem kovácsai is egyben.

A Homunkuluszok szerves részét képezik Commorragh életének a regeneráló praktikáik miatt, de mégis félelemmel és gyanakvással tekintenek rájuk. Mindenki tudja, hogy aki kivívja egy Homunkulusz haragját, az maga is hamarosan a műtőasztalra fog kerülni. A Homunkuluszok a test módosítására specializálódtak és örömmel munkálkodnak friss, új alanyokon. Talán a kliens egy kígyó arcát szeretné, vagy azt, hogy olyan legyen a szeme, mint egy árnyékpóknak – nincs túl bizarr megbízás ezeknek az embertelen sebészeknek.

Mivel technikailag halhatatlanok, a Homunkuluszok nem érzik ugyanazt a méltóságon aluli rohanási kényszert, mint a fiatalabb Sötét Eldák. Nyugodtak és türelmesek, tudják, hogy egy igazán érdekes gyilkoláshoz idő kell. Az évezredek alatt az ízlésük felettébb egzotikussá vált – egy Homunkulusz lehet, hogy csak az áldozata jobb karjából lakomázik, vagy egy pohár könnyel csillapítja szomját. Mivel az idő során felülemelkedtek a hétköznapi javak iránti igényeken, a Homunkuluszok egészen furcsa dolgokat kérhetnek fizetségképpen – egy Arbiters bíró szíve, néhány cseppé desztillálva tiszta magabiztosság ízét biztosíthatja, egy

egykor büszke Bolygóközi Helytartó essenciája pedig a hiúság aromájával örvendeztetni meg fekete, hegyes nyelvüket.

A harcban a Homunkulusz egy karmesterhez hasonlóan irányítja a körülötte zajló pusztítást. Kísérteties eleganciával járják a harcmezőt és szörnyű kínhalállal ajándékozzák meg azokat, akik túl lassúak a menekvéshez. Ha netán ők maguk halnának meg, akkor mindezt egy ördögi mosollyal az arcukon teszik, mert tudják, hogy hamarosan visszatérnek és kegyetlen bosszú állnak.



|                                       | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Ősi Homunkulusz (Haemonculus Ancient) | 5  | 5  | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 9  | 6+ |
| Homunkulusz (Haemonculus)             | 4  | 4  | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 8  | 6+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Repesz pisztoly (Splinter pistol), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Kemény bőr (Gnarlskin)

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Módosított Külső (Altered Physique):** A Homunkulusz számára a fájdalom egyszerre fegyver és gyógyír. A Homunkulusz (Haemonculus) és az Ősi Homunkulusz (Haemonculus Ancient) egy fájdalom jelzővel (pain token) kezdi a játékot.

# Roncok

## Wracks



Minden uralkodónak szüksége van engedelmes alattvalókra és a Roncsokat szó szerint erre a feladatra szabták. Hivatalosan a Homunkuluszuk tanoncaiként ismerve, mindegyik Roncs kötelessége szolgálni mesterét, akár a mítőasztal mellett vagy a harcmezőn.

Mivel a Homunkuluszok hajlamosak a megalomániára, tucatnyi segéddel és szolgálóval veszik körbe magukat, akikkel teljesítetik a parancsaikat. Tulajdonképpen a legtöbb Homunkulusz nem szívesen mocskolja be a kezét és bemocskoltnak érzi magát, ha bármilyen módon meg kell erőltetnie magát. Inkább a Roncsokkal végeztetik el a véres munkákat.

A Roncsok kezei helyett általában fém kesztyűk vannak, amelyek képesek egyetlen mozdulattal beadni vagy kiszívni bármilyen folyadékot az áldozatukból. Gyakran figyelhető meg ezeknél a borzalmas lényeknél irányíthatatlan csontnövekedés, amely gyakran barokk külsőt ad nekik, kampókkal és állványokkal, amelyeken a Homunkuluszok könnyedén tárolhatják a szereiket és mintáikat, hogy azok mindig kéznél legyenek. További módosításokon is átesnek, hogy képesek legyenek megvédeni mesterüket a harcban, vagy kifosztani egy közösséget, új egyedeket gyűjtve. A Roncsok csak a legkezdetlegesebb ruhákat viselik mindennapi életükben, csupán véres hentes kötényben végezvén dolgukat, miközben az övükön lógó kízó eszközökről halványan verődik

vissza a fény.

A Roncsok természetének talán nem is az a legborzalmasabb része, ahogyan kinéznek, vagy a csillapíthatatlan vérszomjuk, hanem az a tény, hogy ők maguk, szabad akaratukból választották ezt a létet. Érdekes jellegzetessége a Sötét Elda természetnek az, hogy néhány évszázad után gyakran kérik, hogy más formát adjanak nekik, mint amilyenel születtek, mert az ilyen önkéntes műtétek elűzik az unalmaz és egy teljesen új élményt nyújtanak. Ezért azok a Sötét Eldák, akiknek nincs veszteni valójuk odaadják magukat a Homunkuluszoknak és valami sokkal félelmetesebbként születnek újjá.



|                     | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Roncs (Wrack)       | 4  | 4  | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 6+ |
| Roncsnok (Acothyst) | 4  | 4  | 3 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9  | 6+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Két mérgezett közelharci fegyver (poisoned weapons) (4+), Kemény bőr (Gnarlskin)

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain),

**Módosított Külső (Altered Physique):** A Roncs számára a fájdalom egyszerre fegyver és gyógyír. A Roncs (Wrack) osztag egy fájdalom jelzővel (pain token) kezdi a játékot.



# Groteszkek

## Grotesques

A Groteszkek olyan hatalmas és szörnyű teremtmények, amelyeket a Homunkuluszok akkor használnak, amikor óriási fizikai pusztításra van szükségük. Senkiből sem lesz önszántából Groteszk. Habár Sötét Eldaként születnek, ezek a szörnyű monstrok a lehető legszörnyűbb módon születtek újjá a Homunkuluszok elleni vélt vagy valós sérelem elkövetése miatt.

A procedura, ami folyamán a fogolyból Groteszk lesz egy sor fájdalmas és megszégyenítő testmódosítással kezdődik. A Sötét Eldák természetüknél fogva önimádóak és a gonosz Homunkuluszok örömeiket lelik abban, hogy eltorzítják azok testét, akik felbőszítették őket. Habár a folyamat évekig is eltarthat, a tehetetlen áldozatot folyamatosan telenyomják növekedés elősegítő szteroidokkal és hormonokkal egésze addig, amíg a formája teljesen el nem torzul. A csontnövekedést mesterségesen felgyorsítják, ami külső gerinceket eredményez, amelyek a páciens húsos hátára tekerednek. Az izmos alkarjaikat pengékkel és mérgező kibocsátó kesztyűkkel egészítik ki és a kezeiket karmokkal helyettesítik. Ennél a pontnál általában a Groteszk klinikailag el van altatva, de néhányukat elég éberen tartják ahhoz, hogy képesek legyenek felfogni azt, hogy milyen szörnyűség történik velük. Akárhogy is, a Groteszk teljesen alázas szolga lesz, amely csak a legegyszerűbb parancsokat képes felfogni és végrehajtani. A keskeny és rémült arcát örökre eltakarják egy vas maszk mögött és úgy távozik a Homunkulusz keltető kamrájából, hogy nincs más vágya, csak az, hogy szolgálhassa sötét mesterét.



A harcmezőn ezek a hústornokok dülöngélve követik gazdáikat, de amikor azt parancsolják nekik, hogy öljenek, akkor félelmetes gyilkoló gépekké változnak. Egy hatalmas üvöltéssel a Groteszkek belevetik magukat a harca és mindenkit lemészárolnak, akit elérne a karmaikkal, bárdjaikkal vagy kampóikkal. Addig nem is állnak le, amíg a mesterük így nem parancsol nekik. Ha nem hallják ezt a parancsot, akár azért, mert a mesterük ideiglenesen elhalálozott vagy azért, mert túl hangosa a harc körülöttük, akkor a Groteszkek megállás nélkül elpusztítanak mindent, amit körülöttük van – beleértve más Sötét Eldákat is. Az, hogy a bennük rejlő személy halvány maradéka ilyenkor valamiféle elégtételt érez, sosem lehet tudni, de egy dolog biztos – a Groteszkeknek elég sok felhalmozott dühe van az izmos testében, és nem jó ötlet a közelben lenni, amikor szabadjára engedi azt.



|                         | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Groteszk (Grotesque)    | 4  | 1  | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3  | 6+ |
| Szörnyűség (Aberration) | 4  | 1  | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4  | 6+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Közelharci fegyver (Close combat weapon), Kemény bőr (Gnarlskin)

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain),

**Módosított Külső (Altered Physique):** A Groteszk számára a fájdalom egyszerre fegyver és gyógyír. A Groteszk (Grotesque) osztag egy fájdalom jelzővel (pain token) kezdi a játékot.

**Őrjöngés (Berserk Rampage):** Ha egy osztag Groteszk (Grotesque) nem tartalmaz egyedülálló karaktert (independent character) a mozgási fázisa (movement phase) elején, akkor dobj D6-al. Ha a dobás eredménye 1, akkor a Groteszkek elkezdnek őrjöngeni és 2D6 5-ös erejű (strength) AP – találatot okoznak minden 2D6"-en belüli osztag (baráti és ellenséges!) számára, mielőtt eltávolítják őket a pályáról. A járműveket az oldalán (side armour) találják el. Ha a dobás eredménye 2+, akkor az osztag normálisan cselekszik.

**Testes (Bulky):** A Groteszkek hatalmas termetűek, amelyek nagyon kellemetlen társaságot biztosítanak. Minden Groteszk (Grotesque) két modellnek számít szállítókapacitás szempontjából.



# Talos

## Talos Pain Engine



A Fájdalom Teremtényei, amelyek közül a Talos a legelterjedtebb, a Homunkuluszok művészetének csúcsa. Mindegyikük félig biológiai, félig mechanikus teremtmény, felszerelve mindenféle sebészeti eszközzel és harci fegyverrel.

A Talos többfajta szerepet is teljesít a Homunkuluszoknak, mert egyszerre élő pajzs és mobil kínzókamra. A pengés kezeivel képes akár egy Ogrynt is darabokra vágni és a fecskendőiben lévő folyadékkal bárkit egy folyékony masszává képes redukálni. Ám mégis a legfélelmetesebb fegyverei a hasán lévő kampók és szikék, mert ha egyszer elkap valakit hideg szorításával, akkor azonnal nekilát darabokra szedni a feleslegesen sikító és kapálódzó áldozatát. Motorok bőgnek fel és fúrók süvítenek, ahogyan rétegről-rétegre lebontja a páciensét és minden darabját elraktározza, amíg nem marad más belőle, csak néhány csepp vér.

A harcban ez a borzalmas procedúra nagy örömet okoz a Homunkuluszoknak, mert felettébb szórakoztatónak találják, ahogyan egy Talos szétszedi áldozatát, miközben az halálsápadtan próbál kivergődni szorításából. Amikor a Talos elkapja következő áldozatát,



akkor az egész kezdődik előlről. Ám azoknak a sorsa, akiket elkapott egy Talos nem ér véget a halállal – visszatérve a Homunkuluszok laboratóriumaiba, az áldozat szerveit és végtagjait kiszívják és újabb elixírek készítéséhez használják fel.

|                           | WS | BS | S | T | W | I | A  | Ld | Sv |
|---------------------------|----|----|---|---|---|---|----|----|----|
| Talos (Talos Pain Engine) | 5  | 3  | 7 | 7 | 3 | 4 | D6 | 10 | 3+ |

**Egység típus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Felszerelés:** Közelharc fegyver (Close combat weapon), Páncélozott külső (Armoured carapace), ikercsatolt repesz ágyú (twin-linked splinter cannon)

**Fecskendők (Ichor Injector):** Ez az ördögi eszköz a Talos saját vérét fecskendezi az áldozatába. Minden nem mentett seb után, amit ez a különleges közelharc fegyver okoz, a célpontnak tennie kell egy T (Toughness) tesztet. Ha bármely tesztet elrontja, akkor azonnali halált (instant death) szenved el, T értékétől függetlenül.

**Kilövő (Stinger pod):** egy Talos gyakran fel van szerelve okkult fegyverekkel, amelyek nyers fájdalmat lövellnek ki

| Fegyver              | Hatótáv | Erő | AP | Típus            |
|----------------------|---------|-----|----|------------------|
| Kilövő (Stinger pod) | 24"     | 5   | 5  | Assault 2, Blast |

**Láncos buzogányok (Chain-flails):** A Talos egy pár láncos buzogánnyal van felszerelve, amelyekkel mindent porrá zúz. Egy Talos, amely ezzel a speciális fegyverrel van felszerelve 2 kockával dobhat arra, hogy hány támadása lesz az adott közelharcban és a nagyobb eredményt veszi figyelembe.

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Rettenthetetlen (Fearless), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover)

**Változó támadások (Random attacks):** A Talos D6 támadással (Attack) rendelkezik (plusz az esetleges rohambónusz, stb.). Dobd ki minden közelharc körben, hogy hány támadással rendelkezik.

# Cronos

## Cronos Parasite Engine

Habár ugyanarra használják, mint a Talost – kízásra és pusztításra – a Cronos teljes egészében más fajta szerkezetet. A Homunkuluszok által alkalmazott praktikáknak köszönhetően a Cronos nem az áldozatának fizikai elemeit szívja el, hanem magát az életerejét. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy miután végzett velük, nem marad más hátra a Cronos áldozataiból, csak egy kiszáradt porhüvely.

A Cronos a jellegzetes fegyverének szörnyű hatásairól lett közismert. Ezek a fodros és kristályos eszközök vagy a végtagjaiból nőnek ki fegyverként vagy a szájából, mint valamiféle tapogató egy mutáns bogárnál. Ennek a förtelmes eszköznek a neve laza fordításban „lélekszívó”, mert olyan negatív energia visszacsatolást eredményez, amely elszívja azoknak az életerejét, akik a hatótávjába kerültek. A kívülről szemszögéből az látszik, hogy a Cronos láthatatlan kezelésének áldozata eszméletlen gyorsasággal öregszik, a teste ráncos és rohadt lesz egészen addig, amíg nem marad más belőle, csak egy ősi kinézetű tetem.

Bármennyire is bizarrnak tűnik, de nem ez a végső hatása a Cronos táplálkozási szokásainak. Az áldozatainak ellopott életerejét felerősíti a páncélja alatt rejlő rejtélyes gépezetek segítségével és kisugározza a hátán lévő antennákkal. Pulzáló életerő hullámok áramlanak szét a Cronos testéből a közelben lévő Sötét Eldák felé, akik képesek ezeket az esszenciákat elszívni és ezzel erősebb és élettel telibbé válnak minden alkalommal, amikor a Cronos táplálkozik. Ezzel a módszerrel a fém szörny megfiatalítja a körülötte állókat, még nagyobb pusztításra sarkallva őket. A Birodalom babonás lakosainak körében a Cronost „időrablóként” is ismerik, mert ellopja az áldozatai fiatalságát és átadja azt szadista mestereinek.



|                                 | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Cronos (Cronos Parasite Engine) | 3  | 3  | 5 | 7 | 3 | 4 | 2 | 10 | 3+ |

**Egység típus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Felszerelés:** Közelharc fegyver (Close combat weapon), Páncélozott külső (Armoured carapace)

**Lélekszívó (Spirit syphon):** A Cronos lélekszívója egy negatív energia mezőt bocsát ki, amellyel lakomázhat a közelben lévő lelkekből.

| Fegyver                    | Hatótáv  | Erő | AP | Típus     |
|----------------------------|----------|-----|----|-----------|
| Lélekszívó (Spirit syphon) | Template | 4   | 3  | Assault 1 |

Ha a Cronos megöl egy vagy több ellenséges modellt ezzel a fegyverrel, akkor jelölj ki egy 12"-en belül lévő saját osztagot (ez lehet maga a Cronos is). Az osztag azonnal kap egy fájdalom jelzőt (pain token).

**Lélekörvény (Spirit vortex):** Egy Cronos néha fel van szerelve egy speciális eszközzel, amely képes egy kisebb negatív energia mezőt létrehozni, amely képes egyszerre tucatnyi ellenfél életét elszívni.

| Fegyver                     | Hatótáv | Erő | AP | Típus                  |
|-----------------------------|---------|-----|----|------------------------|
| Lélekörvény (Spirit vortex) | 18"     | 3   | 3  | Assault 1, Large Blast |

Ha a Cronos megöl egy vagy több ellenséges modellt ezzel a fegyverrel, akkor jelölj ki egy 12"-en belül lévő saját osztagot (ez lehet maga a Cronos is). Az osztag azonnal kap egy fájdalom jelzőt (pain token).

**Lélekszonda (Spirit probe):** Egy Cronos néha fel van szerelve egy speciális közelharc eszközzel, amellyel ellenfele testének mélyére hatolva kiszívja életerejét és kisugározza azt a közeli Sötét Eldák felé. Ha a Cronos megöl egy vagy több ellenséges modellt ezzel a fegyverrel közelharcban, akkor jelölj ki egy 12"-en belül lévő baráti osztagot (ez lehet maga a Cronos is). Az osztag azonnal kap egy fájdalom jelzőt (pain token).

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Rettenthetetlen (Fearless), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover)

# Harlekinek

## Harlequins



A Harlekinek nem igazi Sötét Eldák. Habár gyakran tartózkodnak Commorraghban, az Elda társadalomtól teljesen el vannak különülve és a céljaimat homály fedi. Rejtett átjárókon keresztül jelennek meg váratlanul és elképesztő előadásukkal felelevenítik az Elda faj legendáit. A Harlekinek előadása annyira lenyűgöző, hogy egy társulat képes egy Sötét Elda közönséget is ámulatba ejteni.

Harcban akár egy maréknyi ilyen harcos táncos is képes megfordítani a csata kimenetelét. Hamar elérnek a frontvonalra és elfognak egyes személyeket a saját rejtélyes céljaikra mielőtt eltűnnének a világhálóban. A Sötét Elda testvéreikkel ellentétben a Harlekinek elmosódott, fényes színekben mozognak a harcmezőn, a holografikus „dominó mezőkkel” összezavarván az ellenfeleiket. Amint elkezdődik a táncos öldöklés, még a legcinikusabb Sötét Elda is száját tátva figyeli ezeknek a harcos művészeknek az előadását.

|                           | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Harlekin (Harlequin)      | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | -  |
| Halál (Death Jester)      | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | -  |
| Árnyék (Shadowseer)       | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | -  |
| Karmester (Troupe Master) | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 3 | 10 | -  |

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Közelharc fegyver (Close combat weapon), Shuriken pisztoly (Shuriken pistol)

**Lebegő Öv (Flip Belt):** Az anti-gravitációs övek lehetővé teszik a Harlekineknek, hogy átszaltózzanak és átugorjanak a legnehezebb terepen is légies könnyedséggel. Őket nem lassítja a nehéz terep (difficult terrain).

**Álca Ruha (Holo-suit):** A Harlekinek kifinomult holografikus ruhákat használva torzítják el a saját képmásukat, ezzel elkerülve az ellenük irányuló támadásokat. 5+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) rendelkeznek.

**Fúziós Pisztoly (Fusion Pistol):** Ez egy olyan kompakt melta fegyver, amelynek az eleganciája meghazudtolja a hatékonyságát.

| Fegyver                         | Hatótáv | Erő | AP | Típus          |
|---------------------------------|---------|-----|----|----------------|
| Fúziós Pisztoly (Fusion Pistol) | 6"      | 8   | 1  | Pisztol, Melta |

**Csók (Harlequin's Kiss):** Egy kihegyezett csó, amelyet az alkarra erősítenek. A Csók képes egy monoszálás drótot belelőni az áldozatába, ezzel szétroncsolva annak belső szerveit. A Csókkal (Harlequin's Kiss) felszerelt modell közelharc támadásai rendelkeznek a Hasítás (Rending) szabállyal.

**Speciális szabályok (egész osztág):** FÜRGE (Fleet)

**Haláltánc (Dance of Death):** A Harlekinek szinte követhetetlen sebességgel koordinálják előadásukat, nem hagyva hátra mást maguk mögött, csak hullákat. Rendelkeznek az Ádáz Roham (Furious Charge) és a Gerilla Taktika (Hit and Run) szabállyal.





## Árnyék (Shadowseer)

Az Árnyak specializált pszikerek, akiknek a képességei az összezavarásra és a megfélemlítésre összpontosulnak. Az előadások alatt az Árnyak mesélőkként tevékenykednek, akik a háttérben zajló eseményeket jelenítik meg. A harcban képesek szörnyű látomásokat láttatni ellenfeleikkel vagy akár eltüntetni a Harlekinek jelenlétét az elméjükből.

**Felszerelés:** Közelharc fegyver (Close combat weapon), Shuriken pisztoly (Shuriken pistol), Lebegő Öv (Flip Belt), Álca Ruha (Holo-suit)

**Hallucinogén Gránátok (Hallucinogen Grenades):** Az Árnyék (Shadowseer) egész osztagát úgy kell kezelni, mintha fel lennének szerelve plazma gránátokkal (plasma grenades)

### Speciális szabályok:

**Könnye Leple (Veil of Tears):** Az Árny (Shadowseer) egy Psziker (Psyker) és mindig rendelkezik a Könnye Leple (Veil of Tears) erővel. Ez az erő mindig aktív, szóval nem kell külön pszi tesztet tennie az aktiválásához. Ha egy ellenséges osztag rá szeretne lőni az Árnyra (Shadowseer) vagy az osztagára, akkor dobni kell 2D6x2-t. Ez a látótávolsága inchben. Ha az Árny (Shadowseer) és az osztaga nincs látótávolságon belül valamely modellnek, akkor az a modell nem lőhet rájuk abban a körben.

## Halál (Death Jester)



A Halál a nehéz fegyverek specialistája, egy magányos alak, aki távol áll a többi Harlekintől. A ruházatukat különböző koponyák és csontok díszítik, amelyek általában az elődeiktől származnak.

**Felszerelés:** Lebegő Öv (Flip Belt), Álca Ruha (Holo-suit)

**Üvöltő Ágyú (Shrieker Cannon):** A Halál fegyvere méreganyagokkal átitatott shurikeneket lő ki, amelyekről áldozatai sokkolóan véres módon robbannak fel.

| Fegyver                       | Hatótáv | Erő | AP | Típus              |
|-------------------------------|---------|-----|----|--------------------|
| Üvöltő Ágyú (Shrieker Cannon) | 24"     | 6   | 5  | Assault 3, Pinning |



# Méreg

Venom



A Sötét Eldák nagyban támaszkodnak a sebességre és a meglepetés erejére, így az összes járművük gyors és mozgékony. A legerjedtebb szállítójuk a Méreg, amely úgy juttat egy osztag harcost a harcba, mint egy mérgezett nyíl az ellenség szívébe.

Habár a Méreg hajtóművei és anti-gravitációs generátorai hasonlóak a többi Sötét Elda járművéhez, maga a szállító annyira kifinomult és érzékeny, hogy képes könnyedén kitérni a rá zúduló ellenséges tűz elől.

A kis mérete ellenére a Méreg képes egy kis osztagnyi harcost is

szállítani. Habár a legtöbb Sötét Elda vezető egy személyre szabott Rablóról vezeti harcba a katonáit, ez nem mindig tetszik azoknak, akik nem szeretnék a közkatonákkal közösködni. Néha a Mérgeket arra használják, hogy egyetlen harcost juttassanak el stílusosan a csatába; általában azokat a Sötét Eldákat, akik túl arrogánsak vagy paranoiásak még ahhoz is, hogy a saját testőreikben bízzanak. Viszont akik már látták a Sötét Eldákat akció közben, azok tudják, hogy akár egyetlen harcos is elég – a Mérget nem a rajta lévő fegyverek, hanem az utasai teszik halálössá.



|               | Típus                      | BS | F  | S  | R  |
|---------------|----------------------------|----|----|----|----|
| Méreg (Venom) | Skimmer, Fast, Open-topped | 4  | 10 | 10 | 10 |

**Transzport:** A Méreg (Venom) 5 modell szállítására képes.

**Felszerelés:** Ikercsatolt repesz puska (twin-linked splinter rifle), repesz ágyú (splinter cannon), Vibromező (flickerfield)

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision)

# Rabló

Raider

Könnyű szerkezetűek és villámgyorsak, a Rablók testesítik meg a Sötét Eldák azon hitét, hogy a sebesség győzedelmeskedik a kintartás felett. A Birodalom lomha járműveivel ellentétben a Rabló nem a fém bendőjében hordja az utasait. Inkább egy ősi Elda sétahajóhoz hasonlít, amit felszereltek borotvaéles uszonyokkal és az extrém sebességekhez alakították át.

Első ránézésre a Rabló annyira áramvonalas, hogy inkább egy versenyhajóra hasonlít, nem pedig egy szállítójárműre. Való igaz, hogy ha teljes sebességgel

halad, akkor képes még a Mestervilágbeli Eldák csodás lebegőivel is lépést tartani. Ettől függetlenül a Rabló fő funkciója a csapatok szállítása – a rajta utazó Sötét Eldák annyira magabiztosak, hogy könnyedén felkapaszkodnak a Rabló korlátjaira és kampóira. Csupán egy pillanat alatt képes egy Harcos a Rablóról az ellenséges sorok közéjébe kerülni, vicsorogva várva a közelgő vérontást.



|                | Típus                      | BS | F  | S  | R  |
|----------------|----------------------------|----|----|----|----|
| Rabló (Raider) | Skimmer, Fast, Open-topped | 4  | 10 | 10 | 10 |

**Transzport:** A Rabló (Raider) 10 modell szállítására képes.

**Felszerelés:** Árnyláncza (Dark lance)

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision)

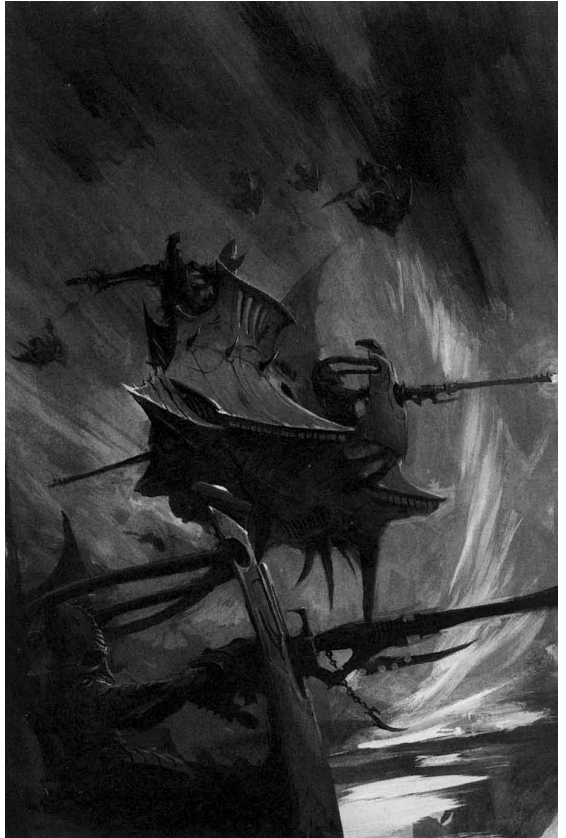
# Pusztító

Ravager

A Pusztító csatahajó éppolyan villámgyors, mint a testvére a Rabló. Viszont a szállító kapacitás helyett a Pusztító három félelmetes nehézfegyvert visel. A harctéren a páncélozott támogató szerepét tölti be, szembeszállván a legnehezebb ellenséges járművekkel, de összehasonlítani egy Pusztítót és egy Birodalmi tankot olyan, mintha egy gyors ragadozót hasonlítanánk egy lomha bestiához. A Pusztítók olyan villámgyorsak, hogy képesek rátámadni az ellenséges tankra, elpusztítani azt és továbbállni még azelőtt, hogy az ellenség akár felfogta volna azt, hogy mi történt.

alán a Sötét Eldák szélesebb gondolkodását bizonyítja az, hogy a Pusztító, a legáltalánosabb harci gépezetük, nem rendelkezik sokkal több páncélzattal, mint a Birodalom szállítójárművei. A sebességet mindennél fontosabbnak tartják. A Pusztító személyzete azzal érvel, hogy ha máshol vannak, amikor az ellenfél visszatámadna rájuk, akkor sokkal nagyobb a túlélési esélyük, mint azoknak, akik csak ott állnak és arra várnak,

hogy eltalálják őket. Ez a taktika felettebb irritáló a Birodalom tisztjei számára, mert ők egy kalapács erejével és sebességével harcolnak, nem pedig egy töréssel. Ám a taktika hatékonysága megkérdőjelezhetetlen. Egy Pusztító osztag képes a semmiből előbukkanni, elpusztítani a Birodalom egy gépóriását és még azelőtt eltűnni, hogy elszállt volna a füst.



|                    | Típus                      | BS | F  | S  | R  |
|--------------------|----------------------------|----|----|----|----|
| Pusztító (Ravager) | Skimmer, Fast, Open-topped | 4  | 11 | 11 | 10 |

**Egységtípus:** Jármű (Vehicle)

**Felszerelés:** 3 Árnylándzsa (Dark lance)

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision)

**Légi Támadás (Aerial Assault):** A nyitott kiépítése és a kifinomult célzó rendszereinek köszönhetően a Pusztító (Ravager) akkor is képes az összes fegyverével lőni, ha teljes gázzal (cruising speed) ment.

# Pengeszárnyú

Razorwing Jetfighter



Még a legönteltebb Archon is tudja, hogy az alsóbbrendű fajok páncélozott járművei, habár lomhák és nyersek, de akkor is veszélyt jelentenek. Egy légi portya, amit elkap egy jól irányzott tüzérségi támadás katasztrófálisan végződhet. Annak érdekében, hogy az ellenfél ne vehessen igénybe ilyen támogatást a Sötét Eldák a Pengeszárnyú vadászgépeket használják arra, hogy pusztítást és pánikot keltsenek az ellenfél soraiban. Nincs olyan préda, amely képes lenne elmenekülni ezek elől a gépek elől, mert mindegyikük pilótája egyszer a Fosztogatók elitjébe tartozott és így az eszméletlen sebességnél való harc a legtermészetesebb dolog a számukra.

A Birodalmi parancsnokok gyakran összekeverik a Pengeszárnyúakat a Mestervilágbeli Eldák elfogó vadászrepülőikkel, mert rendelkeznek az Eldákra oly jellemző eleganciával és ugyanolyan hajmeresztő sebességgel száguldanak az égen. Viszont a Pengeszárnyú pilótái nem más légi célpontok levadászására, hanem a földi egységek totális megsemmisítésére specializálódtak.

A Pengeszárnyúak egy sor ördögi rakétával rendelkeznek. Amikor egy osztag szabadjára engedi a tölteteit, akkor úgy tűnhet, mintha láthatatlan karmok vágták volna fel a

talajt. A legpontosabb mind közül a rettegett ionkasza rakéta, amelyet a pilóta egyenesen az ellenség sűrűjébe irányít. A félelmetes hírnevük titka a robbanófejük; amikor felrobban, akkor nem egy szokványos robbanást generál, hanem egy olyat, amely egy bizonyos létsíkra van korlátozva a beépített energiamezőnk köszönhetően. Egy nagy horizontális erőmező robban szét egy meghatározott magasságban és kettévág vagy lefejez mindenkit, aki a zónáján belül tartózkodik.



|                          | Típus         | BS | F  | S  | R  |
|--------------------------|---------------|----|----|----|----|
| Pengeszárnyú (Razorwing) | Skimmer, Fast | 4  | 10 | 10 | 10 |

**Egységtípus:** Jármű (Vehicle)

**Felszerelés:** 2 Árnylándzsa (Dark lance), Ikercsatolt repesz puska (twin-linked splinter rifle)

**Ionkasza rakéta (Monoscythe missile):** Az ionkasza rakéta a Pengeszárnyú jellegzetes felszerelése.

| Fegyver                              | Hatótáv | Erő | AP | Típus                            |
|--------------------------------------|---------|-----|----|----------------------------------|
| Ionkasza rakéta (Monoscythe missile) | 48"     | 6   | 5  | Assault 1, Large Blast, One Shot |

**Idegméreg rakéta (Necrotoxin missile):** Minden ilyen rakéták szívében nagy mennyiségű méreg lapul. Amikor a rakéta felrobban, akkor ezernyi apró szilánkká vélük, amelyek mindegyike át van itatva méreganyaggal.

| Fegyver                               | Hatótáv | Erő | AP | Típus  |
|---------------------------------------|---------|-----|----|--|
| Idegméreg rakéta (Necrotoxin missile) | 48"     | X   | 5  | Assault 1, Large Blast, One Shot, Poisoned (2+), Pinning |

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision), Becsapódás (Deep Strike)

**Légi Támadás (Aerial Assault):** Az ilyen szabállyal rendelkező jármű akkor is képes az összes fegyverével lőni, ha teljes gázzal (cruising speed) ment.

**Szuperszónikus (Supersonic):** Az ilyen szabállyal rendelkező jármű 36"-et mozoghat akkor, ha padlógázzal (flat out) megy.



# Úrholló

Voidraven Bomber

Habár a Sötét Eldák az Úrhollót tartják az ultimatív nehézfegyveres járműnek, mégis képes még a leggyorsabb Birodalmi hajót is lekörözni. Habár az Úrholló felépítésében hasonló a Pengeszárnyúhoz, sokkal veszedelmesebb rakományt szállít – a rettegett űraknát.

A Pengeszárnyúakhoz hasonlóan az Úrholló pilótája is a nagy sebességű versenyek veteránja, akinek a sebesség a vérében van és könnyedén képes olyan manővereket végrehajtani, amelyek más pilótáknak a halálát okoznák. Viszont nem a pilóta az, aki meghatározza a szerepét, hanem a lövész az, aki az igazi karmestere annak a pusztító szimfóniának, amelyet a Sötét Eldák hoznak ellenfeleikre.

A Pengeszárnyúakkal ellentétben, akiknél a pilóták imádják a saját motoruk hangját hallani, az Úrholló fejlett hangtompítókka van felszerelve, hogy elnyelje a motorjának zaját. Gyakran az első jele egy ellenséges védőállásnak az Úrholló jelenlétéről az, hogy két vörös fénynyaláb csapódik bele az ellene felsorakoztatott tüzérségi járműbe.

Viszont az Úrhollónak nem az űrlándzsái a legfélelmetesebb fegyverei. Miután a tüzér meggyőződött arról, hogy megszakítás nélkül tud dolgozni, előkészíti a hajó űraknáit. Az űrakna nem egy, hanem két töltetet tartalmaz, az első csupán egy szívdobbanásnyival robban a második előtt. Az elsőnek nincs közvetlen hatása, mert csupán egy erő mezőt hoz létre, egy buborékot a valóságban, amely megóv mindent, ami rajta kívül és halálra ítélt mindent, ami benne van. A második töltet egy részecskényi tiszta sötétfényt tartalmaz, amelyet az első robbanás szabadít ki a tárolójából. Annak a hatása, hogy akár egy ilyen apró mennyiségű sötétfényt szabadjára engedünk a való világban katasztrofális kimenetelű. Ha nem lenne az első detonációból származó erő mező, akkor a bekövetkező robbanás nemcsak az ellenséget, hanem az Úrhollót is minden bizonnyal elpusztítaná. Így viszont minden, ami a mezőn belül tartózkodik, az teljesen megsemmisül. Nem marad más hátra, csak egy félgömb alakú kráter és a magasan szálló Úrholló kondenzcsíkja.

|                     | Típus         | BS | F  | S  | R  |
|---------------------|---------------|----|----|----|----|
| Úrholló (Voidraven) | Skimmer, Fast | 4  | 11 | 11 | 10 |

**Egység típus:** Jármű (Vehicle)

## Felszerelés:

**Űrlándzsa (Void lance):** Az űrlándzsa felettébb pusztító energia sugarakat bocsát ki, amelyeket a világháló töredezett falain túlról nyernek.

| Fegyver                | Hatótáv | Erő | AP | Típus            |
|------------------------|---------|-----|----|------------------|
| Űrlándzsa (Void lance) | 36"     | 9   | 2  | Assault 1, Lance |

**Űrakna (Void mine):** Az űrakna a Sötét Elda fegyvertechnológia csúcsa.

| Fegyver            | Hatótáv   | Erő | AP | Típus                             |
|--------------------|-----------|-----|----|-----------------------------------|
| Űrakna (Void mine) | lásd lent | 9   | 2  | Assault 1, Lance, Blast, One Shot |

Az Úrholló (Voidraven) mozgási fázisa (movement phase) alatt helyezd a kis sablont (blast marker) akármelyik modellre, amely felett elhaladt és dobj a szóródás kockával (scatter dice). Ha egy nyilat dobsz, akkor mozgasd a sablont (blast marker) D6"-et a mutatott irányba. Miután a robbanás végső pozíciója meg lett határozva, játszd le a találatot a fenti profillal. Megjegyzendő, hogy ezt úgy kell kezelni, mintha egy fegyverrel lőtt volna a jármű.

**Romboló rakéta (Implosion missile):** Ezek a gonosz eszközök olyan molekuláris disszonanciát keltenek, amelynek hatására az áldozatai magukba roskadnak és nem hagynak hátra mást, csak egy megégett körvonalat.

| Fegyver                            | Hatótáv | Erő       | AP | Típus                      |
|------------------------------------|---------|-----------|----|----------------------------|
| Romboló rakéta (Implosion missile) | 48"     | lásd lent | 2  | Assault 1, Blast, One Shot |

Azoknak, akiket eltalált a romboló rakéta (implosion missile), azoknak tenniük kell egy W tesztet (a profiljukon lévő W értékkel, nem az aktuálissal). Ha elrontják a tesztet, akkor azonnali halált (instant death) szenvednek el. Fedezék (cover) és sebezhetetlenségi (invulnerable) mentőket normálisan lehet tenni. A járművekre nincs hatással ez a fegyver.

**Szilánkmező rakéta (Shatterfield missile):** A szilánkmező rakéta valójában két töltetet tartalmaz. Az első elszív minden hőt, ezzel megfagyasztva mindenkit, aki a hatósugarában tartózkodott. A második töltet egy másodperccel később hatalmas lökéshullámot enged szabadjára, amely összezúz mindenkit, akit megfagyasztott az első töltet.

| Fegyver                                   | Hatótáv | Erő | AP | Típus                            |
|---|---------|-----|----|----------------------------------|
| Szilánkmező rakéta (Shatterfield missile) | 48"     | 7*  | -  | Assault 1, Large Blast, One Shot |

\* A Szilánkmező rakéta (Shatterfield missile) újradobhatja a sikertelen sebző (to wound) dobásokat – ha az első robbanás nem kapott el, akkor majd a második fog!

**Speciális szabályok:** Éjszakai Látás (Night Vision), Becsapódás (Deep Strike)

**Légi Támadás (Aerial Assault):** lsd a Pengeszárnyú (Razorwing) bejegyzésnél

**Szupersónikus (Supersonic):** lsd a Pengeszárnyú (Razorwing) bejegyzésnél

# Sathonyx Báró

A Hellion Úr



Sathonyx egykor egy valamirevaló nemes volt a Vágott Szem Szektában és a portyák iránti vérszomlya közismert volt. Az Alaitoc Portyák során esett meg, hogy Sathonyx nem kisebb zsákmányt ejtett el, mint egy ellenséges Látnokot, amivel büszkélkedett is mindenkinek hazatértekor. Cythrax Archon, a Vágott Szem Szekta urának szemében viszont Sathonyx az egész Szektát veszélybe sodorta azzal, hogy egy pszikert hozott a házába. Sathonyxot száműzték és a saját Szekta testvérei kísérték a Sötét Város mélyére. Dühtől forrva kivárta a megfelelő pillanatot, megölte az őreit és elvegyült a város söpredéke között.

Azóta hatalmas vérdíj van kitűzve Sathonyx fejére. Tapasztalt fejdadások és idegen vérabak követték anyomait, de mindegyiküket a Vágott Szem épületeire felakasztva találták.

Utána jöttek az elit Tisztavérű Szektások, akik véres utat vágtak a Sötét Városon keresztül, hogy Cythrax trónja elé vonszolják Sathonyxt. Valahogy őket is sikerült elkerülnie és egyre nagyobb hírnévre tett szert olyan túlélőként, aki minden nap az életéért küzd. Ahogy egyre nőtt a legendája, úgy lett egy hős a Hellionok és a Szekták önkényuralmát megvetők szemében. A Báró összegyűjtött egy szedett-vetett sereget és egy egyéves véres kampány során térdre kényszerítette a Cythrax házat.

A mai napig még a legidősebb hadnagyai sem tudnak a Báró titkáról. Az összes ereklyéje között, ami a véráztatta köpenyén van megtalálhatóak annak a

Látnoknak a maradványai, aki miatt száműzték. Ezeket a kristályos csontokat egy tál vérbe beleszórva Sathonyx képes halványan a jövőbe látni. Ezért lehetetlen a nyomára bukkanni és ezért van az, hogy a légi kiteszítettakból álló csapatai mindig egy lépéssel az ellenfél előtt járnak.

|                                | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Sathonyx Báró (Baron Sathonyx) | 6  | 6  | 3 | 3 | 2 | 6 | 3 | 9  | 5+ |

**Egység típus:** Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

**Felszerelés:** Árnymező (Shadow field), Boszorkányruha (Wychsuit), Pokollándzsa (Hellglaive), Repesz pisztoly (Splinter pistol), Fantom gránátvető (Phantasm grenade launcher)

**Sajátos légdeszka (Custom skyboard):** Sathonyx saját légdeszkája egy normál légdeszkanak (skyboard) számít. Továbbá +2-t ad az erejéhez (strength) abban a körben, amelyikben rohamozik.

**A Látnok csontjai (Bones of the Seer):** Jelképezvén a Báró (jövőbe látását), az a sereg, amely tartalmazza Sathonyxt hozzáad 1-et annak a dobásának az értékéhez, amellyel meghatározzák, hogy ki kezd.

**Szürkületi köpeny (Twilight shroud):** Sathonyx légdeszkája magában foglal egy kifinomult eszközt, amely magához vonzza az árnyékokat. A Szürkületi köpeny (Twilight shroud) felruházza Sathonyxt a Lopakodás (Stealth) szabállyal.

**Speciális szabályok:** Férge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Gerilla Taktika (Hit and Run), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Az Egek Ura (Master of the Skies):** Sathonyx és bármely Hellion osztag, amelyhez csatlakozik újradobhatja a sikertelen veszélyes terep (dangerous terrain) teszteket. Valamint, amikor a Gerilla Taktika (Hit and Run) szabályukat használják, akkor újradobhatják az I tesztet és a megtett távolságra vonatkozó kockákat.

# Lelith Hesperax

Lelith az arénák vitathatatlan bajnoka. Lelith teste maga a gyönyör, a mozgása magával ragadó és érzéki. Habár a hangját a sejemhez hasonlítják, Lelith ritkán beszél, mert művésznak vallja magát, nem pedig politikusnak. Ettől függetlenül a parancsait mindig az utolsó betűig teljesítik a szolgálói, a Viszály Kultusza, akik irigy ámulattal tekintenek úrnőjük tökéletes testére és természetfeletti ügyességére. Egy portya előestéjén Lelith gyakran ellátogat a támadást előkészítő Archon csarnokába. Lelith csak azért áldja meg jelenlétével a portyázó Szeptát, hogy szokatlan zsákmány után kutasson; imádja próbára tenni képességeit a galaxis legfélelmetesebb elitjeivel és bajnokaival szemben. Még egyszer sem tért vissza anélkül, hogy ne tapadt volna vér a pengéihez és ne hozott volna egy újabb trófeát a saját múzeumába.

A Boszorkány Kultuszok közül egyedül Lelith nem használ harci drogokat a teljesítménye növeléséhez. Lelith tanoncai azt vallják, hogy az úrnőjüknek nincs szüksége többre egy darab éles fémnél, hogy felülmúlja ellenfeleit.

A rivális Boszorkány Kultuszok hárpiai azt suttogják, hogy Lelith hihetetlen képességei természetellenes forrásból származnak – valahogyan rábírta a Homunkuluszokat, hogy cseréljék ki a vérét hiperadrenalinra, hogy gyermekként egy szteroid fecskendőből szopott, hogy egy nyakig stimuláló szérummal feltöltött szarkofágban alszik. Az igazság sokkal szimplább – mint minden született ragadozó, Lelith is a közelharcot kedveli. A harci drogok használata a gyengéknek való, mert megrontják azt a pillanatot, amikor beviszik a halálos találatot és kiontják ellenfelük vérét. Hogyan tudja valaki rendesen kiélvezni ellenfelének utolsó lehelletét, ha az elméjét eltompítják a drogok? Lemondani



az ilyen kémiai erősítésről általában egyenlő a halállal az aréna villámgyors világában, de olyanok Lelith képességei, hogy a mai napon egy karcolás sincs a gyönyörű testén.

A harcban Lelith a testét is éppolyan fegyverként forgatja, mint a pengéit. A selymes hajában kampók és horgok vannak, amikkel kikapja ellenfelei kezéből a pengéket, hasonlóan egy szilánkhálóhoz. A hosszú lábai és a talpa pengékkel van ékesítve, hogy jobban szét tudja vágni ellenfelei torkát egy csodálatos pörgő rúgással és a körmeit megerősítették és borotvaélessé tették. Lelith tucatnyi alsóbbrendű harcost képes megölni mielőtt dicsőségteljes pózban befejezné táncát.

|                 | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Lelith Hesperax | 9  | 9  | 3 | 3 | 3 | 9 | 4 | 9  | 6+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Boszorkányruha (Wychsuit), Penge és horgozott haj (Szilánkháló és nyársalóként [Shardnet and impaler] működik), Plazma gránát (Plasma grenades)

**Speciális szabályok:** Fűrge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Gerilla Taktika (Hit and Run), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Higanytest (Quicksilver Dodge) (4+/3+):** Lelith sokkal agilisabb, mint más Boszorkányoknál vagy Succubusoknál. 4+-os sebezhetetlenségi (invulnerable) mentővel rendelkezik, ami 3+-ra emelkedik közelharcú támadásokkal szemben.

**Áthatoló Penge (The Penetrating Blade):** Lelith olyan pontossággal támad, hogy mindig megtalálja a gyengepontot ellenfelei páncéljában. A támadásai ignorálják a páncélmentőket (armour save).

**Egy Világ Választ El (A League Apart):** Lelith annyi extra támadást kap, amennyivel magasabb a WS értéke, mint a vele talapzat kontaktusban lévők közötti legmagasabb WS érték.

Például: Lelith talapzat kontaktusban van egy Ork bandával (WS 4), akiket egy Ork Hadúr (WS 5) vezet. Lelith így 4 bónusz támadást kap (Lelith WS 9-e mínusz a Hadúr WS 5-e), plusz egy extra támadást, mert két közelharcú fegyvert forgat – így összesen 9 támadást tehet!



# Kheradruakh

## A Lefejező



Keveset tudni az Árnylénnyről, Kheradruakhról – akinek a neve só szerint azt jelenti, hogy „Ő, aki Fejekre Vadászik” – azt leszámítva, hogy képes akár a legapróbb árnyékból is előmászni és mindig az ellenfele fejét veszi. Habár úgy tűnhet, hogy Kheradruakh véletlenszerűen öl, gyakran felbérelhető orvgyilkosként, aki a fejét veszi megbízója kiszemelt célpontjának egy orbitálisan magas árért. A Lefejező közismert arról, hogy kéretlenül csatlakozik egy portyához, egyetlen ellenfél fejét veszi és utána ugyanolyan csendesen távozik, mint ahogyan érkezett.

Kheradruakh könnyedén eltávolítja ellenfele fejét a nyakáról anélkül, hogy egyetlen hangot is hallatott volna és miután figyelmesen áttanulmányozta nyereségét visszavonul a búvóhelyéül szolgáló katakombákba. Körülötte a belső falak telis tele vannak koponyák soraival és mindegyikük úgy lett elhelyezve, hogy a terem közepén lévő üres emelvény felé nézzenek. Ott ül egy groteszk fekete bogárként és gyorsan és hatékonyan leszedi a húst és a bőrt a zord szerzeményéről. Miután a koponya teljesen meg lett tisztítva, a Lefejező órákig forgatja a kezében, elemelve minden milliméterét a hosszú ujjaival és nyelvével. Ha a szerzeménye nem felel meg a magas elvárásainak, akkor Kheradruakh elhajítja a koponyát a terem egyik sarkába, ahol tucatnyi másik is hever és összezúzza mielőtt elindul újabb trófea után kutatni. Ha viszont átmegey a

rostán, akkor igényesen felmászik a barlangja falán, szemgödörökben és állkapcsokban kapaszkodót találva egészen addig, amíg el nem ér egy üres foglalatig és bele nem helyezi művészi pontossággal a koponyát. Habár évtizedenként épphogy csak egy koponya fele meg neki, már nem sok üres foglalat van a Lefejező termében és a helyet már így is átjárja valamilyen tiltott erő.

Mindegyik gondosan kiválasztott koponya őrzi előző gazdája a lelkének egy darabját és az üres szemgödörök mind egy pontra néznek nem hétköznapi látásukkal. Néhány tanonca úgy hiszi, hogy ha egyszer elér egy kritikus mennyiséget, akkor a koponyák kollektív bámulása lyukat fúr az árnyakon túli dimenzióba és az ott található erők lassan átszivárognak a Világhálóba és Commorrhagh egy új és teljesen sötét pokolba taszítják. Akkor talán a Sötét Eldák megérik az Árnylénnyek és a szörnyű szövetségeseik igazi erejét és a Sötét Város Kheradruakh akaratának fog engedelmesskedni.

|             | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Kheradruakh | 6  | 5  | 5 | 3 | 3 | 6 | 4 | 9  | -  |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** **Lefejező (Decapitator):** Ez egy energia fegyver (power weapon), amely minden 6-os sebző (to wound) dobás esetén azonnali halált (Instant death) okoz, függetlenül az ellenfél T értékétől.

**Speciális szabályok:** Fürges (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Átmozgás Terepen (Move Through Cover), Lopakodás (Stealth), Halálsugár (Baleblast), Sebezhetetlenségi mentő (Invulnerable save) (5+)

**Árnyéklény (Shade Stalker):** Kheradruakhot mindig tartalékban (reserve) kell hagyni. Amikor játékba kerül tartalékból (reserve), akkor helyezd el bárhol a pályán úgy, hogy legalább 1"-re legyen bármilyen ellenséges egységtől. Nem rohamozhat abban a körben, amelyikben megérkezett, de ezt leszámítva normálisan cselekedhet.

**Fejvadász (Hunter of Heads):** Jelölj ki egy ellenséges Egyedülálló Karaktert (Independent Character) a játék elején. Ez a személy lesz az a szerencsétlen, akinek a koponyáját a Lefejező be akarja gyűjteni. Kheradruakh megkapja a Preferált Ellenfél (Preferred Enemy) szabályt az kijelölt karakter ellen.

**Módosított Külső (Altered Physique):** Kheradruakh egy fájdalom jelzővel (pain token) kezdi a játékot.

# Sliscus Herceg

## A Kígyó

Az Elda Kalót Flották, amelyek a csillagok tengerén portyáznak éppolyan sokfélék, mint az általuk kifosztott világok; némelyikük becsületkódexet követ, mások könyörtelenek. Traevelliath Sliscus Herceg a legszesélyesebb mindegyikük közül. Minden szívbaj nélkül veszélybe sodorja a flottája minden hajóját, ha ezzel stílusosan tudja elpusztítani az ellenség zászlóshajóját, mert senki nem emlékszik azokra, akik nem kockáztatnak. A kalózcsoportja viszont minden szó nélkül követi, mert tudják, hogy Sliscus mániája alatt egy olyan eltökéltség lapul, ami már egész flották halálához vezetett.

A legenda szerint a Herceg belefáradt Commorragh folyamatos politikai játékaiba és úgy döntött, hogy egy nagy durranással távozik behúzott farok helyett. Felfogadván néhány hasonló gondolkodású kapitányt megvárta, amíg Commorragh mélyen elmerül egy újabb polgárháborúba és akkor végrehajtotta hihetetlen mutatóját; nem kevesebb, mint három Szekta zászlóshajót lopott el egyszerre és átküzdötte magát Commorragh kikötőin. A három megszállított Archon dühe emberfeletti volt, de már túl késő volt – Sliscus elmenekült az űrbe és sosem tért vissza.

Sliscus tettei egyre bizarrabbá váltak az évek során, mert a végtelen és zabolátlan hatalomnak megvan az ára. A sápadt bőre szinte átlátszó, mert minden alkalommal, amikor egy levegőt szív az alsóbbrendű fajok valamelyikével, lemosatja arcát a talpnyalóival. Sosem viseli kétszer ugyanazt a ruhát, minden újabb darab magában foglalja a legutóbb legyőzött ellenfele maradványait. A Herceg mérgezett ételeket eszik, hogy erősítse ellenállását velük szemben és, ha olyan kedvében van, akkor verseket vés foglyai testére. A saját zászlaja Bakk admirálisának lenyúzott bőréből készült, akinek a hatalmas Erődítménye és hajóhada nem jelentett nagy kihívást Sliscus szabotáló és beszivárgó taktikáinak.

A Herceg közsímet alak a Sötét Eldák körében, főleg azoknál, akiket száműztek Commorraghból. A Herceg három lopott zászlóshajójához mára már megszámlálhatatlan kisebb hajó is csatlakozott és Sliscus nem is akarja lebeszélni őket a csatlakozásról, mert inséges időkben a kígyó a saját farkába harap. De addig is a portyái folyamatosan kísértik a gazdagokat és a kiváltságosokat és a legendája minden friss meszárlással egyre csak nő.

|                               | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Sliscus Herceg (Duke Sliscus) | 6  | 6  | 3 | 3 | 2 | 6 | 3 | 9  | 4+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Robbantó pisztoly (Blast pistol), Árnymező (Shadow field), Plazma gránát (Plasma grenades), Szellem páncél (Ghostplate armour), Harci drogok (Combat drugs)

**A Kígyó Marása (The Serpent's Bite):** Sliscus Herceg két mérgezett tőrrel harcol, amelyek idegen mérgekkel vannak átitatva. Ezek a pengék 2 Mérgezett Fegyvernek (Poisoned Weapon) (2+) minősülnek. Továbbá olyannyira erős a mérgük, hogy az 5+-os sebző (to wound) dobásoknál ignorálják a páncélmentőket (armour save).

**Speciális szabályok:** Fürtge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**A Kígyó Mérge (The Serpent's Venom):** A játék elején válassz ki egy osztag Szekta Harcost (Kabalite Warrior) vagy Tisztavérű Szektást (Kabalite Trueborn). Sliscusnak azzal az osztaggal kell játékba kerülnie. Az osztag minden repesz (splinter) fegyvere 3+-os lesz a Herceg figyelemreméltó mérgeinek köszönhetően.

**Csempészárú (Contraband):** Sliscus a portyái során temérdek egzotikus anyagra tett szert. Az a sereg, amely tartalmazza Sliscust két kockával dobhat annak megállapítására, hogy a harci drogok (combat drugs) milyen hatást fejtenek ki és kiválaszthatják, hogy a két dobás közül melyiket szeretnék használni.

**Légi Portya (Low Orbit Raid):** Sliscus vertikális támadási imádatának köszönhetően abban a seregben, amely tartalmazza őt minden Méreg (Venom), Rabló (Raider) és Pusztító (Ravager) megkapja a Becsapódás (Deep Strike) szabályt.

# Drazhar

## A Pengék Mestere



Még az Incubik elszigetelt társadalmában is rejtélynek számít Drazhar személye. Csupán annyit lehet tudni az eredetéről, hogy bejelentés nélkül belépett az Incubik Főszentélyébe, egy idősebb Incubi páncéljába öltözve. Átküzdötte magát a belső szentélybe és egy tisztelgessel párbajra hívta a trónon ülő Főatyát. Felbőszülve a jövevény tiszteletlenségén a Főatyá felkelt trónjáról, belépett a gyertyák által megvilágított párbaj körbe és felvette harci állását. A Főatyá magabiztossága egyből elpárolgott, amint ellenfele mozgásba lendült olyan sebességgel, hogy alig lehetett szemmel követni. A párbaj percekben belül befejeződött és a jövevény átlépett a Főatyá megtépázott testén. A kihívónak jogában állt volna ott és akkor elfoglalni a trónt, de e helyett Drazhar szimplán megtisztította pengéjét és egy egyszerű meghajlással távozott.

Drazhar rejtélyes megjelenése több vad teóriának és számtalan megválaszolatlan kérdésnek adott életet. Több heti pletyka és találgatás után bebizonyosodott, hogy egyetlen Incubi szentélyben sem ismerik Drazhart vagy az egyedi felszerelését. Vannak, akik azt mondják, hogy ő Arhra, a híres Sötét Atya, mások úgy hiszik, hogy a páncélja csupán porral van tele. Ami hamarosan bebizonyosodott, az az, hogy az ellenfél képzettségétől függetlenül Drazhar mindig győztesen kerül ki a párbajaiból. Habár sosem mutatott hajlamot arra, hogy betöltse a Főatyá vagy egy Hasító szerepét, a harci képességei páratlanok. Így Drazhar a Kivégző posztját tölti be, a rendjének bajnokáét, a megtettesült halállóságét.

Habár Drazhar fontos része lett a Nagy Szentélynek a drámai megjelenése óta, még sosem beszélt vagy vette le a sisakját. Maga a Drazhar név is jelképes, „élő kardot” jelentve. A legtöbb, amit Drazhartól el lehet várni kommunikációként az egy enyhe bólintás és ebben a kiváltságban is csak a legrangosabb Incubiknak van része. Más Incubi szentélyek mesterei gyanakvással tekintenek Drazharra, mert a rangjuk ellenére mindegyikük egykor egy alacsonyabb harcos volt, hibás és halandó. Ugyan az eredeti nevüket és személyiségüket már rég hátrahagyták, egy kis ambíció még mindig ott ég fekete szívükben. Egyedül Drazhar az, akit nem rontottak meg az érzelmek vagy a büszkeség. Ő egyszerűen csak a gyilkolásért él; se többért, se kevesebbért. Ha valakit kiszemel célpontjául, akkor az jobb, ha megtér isteneihez, mert már csak másodpercei vannak hátra az életből.



|         | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Drazhar | 7  | 7  | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Ősi Incubi csatapáncél (Ancient Incubi warsuit), Ikerhasítók (Demiklaives)

**Speciális szabályok:** Fürgé (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Örök Harcos (Eternal Warrior), Rettenthetetlen (Fearless)

**A Pengék Mestere (Master of Blades):** Drazhar csak Incubi osztagokhoz csatlakozhat, és amelyik osztaghoz csatlakozik Rettenthetetlen (Fearless) lesz addig, amíg az osztagban van. Drazhar továbbá rendelkezik a Vértüdő (Onslaught) és a Véres Roham (Murderous Assault) Hasító (Klaivex) szabályokkal.

**Villám Csapás (Darting Strike):** Minden közelharc fázis elején, ahol Drazhar is érintett, bárhová elmozdulhat ugyanabban a közelharcban addig, amíg koherenciában marad az osztagával és talpzat kontaktusba tud kerülni egy ellenséges modellel.

**Visszavágás (Riposte):** Drazhar annyira ügyes, hogy ha egy 6-ost dob páncélmentőre (armour save), akkor tehet egy bónusz közelharc támadást az alap erejével ugyanannál a kezdeményezésnél (Initiative) az ellen az osztag ellen, amelyiktől a sérülést elszenvedte.



# Lady Malys

Habár kevesebb, mint ezer éves, Lady Aurelia Malys az egyetlen Archon, aki képes felérni Asdrubael Vect kimagasló intelligenciájához időről időre. Természeténél fogva alattomos, de mindig tökéletes a megjelenése és még egy bizonyos fokú udvariasságot is kimutat, ezzel még jobban elrejtve szándékait. A fennhéjázó és tartózkodó viselkedése az udvarházában is tükröződik, mert csak a legrátermettebbek nyernek bebocsátást a Mérgezett Nyelv Szektájába.

Malys képessége, hogy megjósolja ellenfelei lépéseit szinte már természetfelettinak tűnik. Malys rosszakarói szeretik azt rebesgetni, hogy van egy csekély pszi képessége, de a legtöbben úgy hiszik, hogy a példátlan előrelátása abból adódik, hogy az elméje leginkább egy csapdára hasonlít. Hihetetlen képességgel képes máshol lenni, amikor lecsap ellenfele pengéje, legyen az politikai vagy fizikai – ha valaki látja Malyst könnyelműen elbánni egy Ork csűrhével az egzotikus pengéivel és borotvaéles legyezőjével, akkor nem kételkednek benne, hogy kevésbé halálos lenne a pengével, mint a szavakkal.

Az igaz történet Malys szinte látnoki képességei mögött sokkal különösebb. Réges régen Lady Aurelia Asdrubael Vect egyik ágyasa volt – az Uralkodó elég stimulálónak találta a hihetetlenül komplex elméjét ahhoz, hogy megtartsa szeretőként és udvaroncként. Kevesebb, mint egy évtized alatt viszont megunta legújabb szerzeményét és elkezdte idegesítő rovarként kezelni Malyst és utána végleg kirakta az udvarházából.

Malys nem viselte jól a dolgokat. Dühbe gurulva elhagyta Commorrhaghot a leghűségesebb követőivel és belevágtak a világháló végetlenjébe. A saját maga által kirótt száműzetésének nem várt következményei lettek. A labirintusos dimenzió mélyén Lady Malis útjai összefutottak egy tiszta fényből álló lényvel. Habár egyetlen mozdulattal elintézte a követőit, a félig valós lény összemérte akaraterejét Malyséval egy olyan összecsapásban, ahol a vesztes szíve a tét. Mindkettejük meglepetésére Malys állta a sarat az égi teremtmény rejtvényeivel szemben és habár hihetetlen, de végül győzedelmeskedett. A lény egy kacajjal eltűnt és egy pengét hagyott hátra, ami magától mozgott, valamint a szívét – egy ökölnyi nagyságú kristály, amely fényesen pulzált. Félig örületbe kergetve a megpróbáltatásai által és eltökélve, hogy bosszút áll Vecten függetlenül attól, hogy mibe kerül, Malys felvette a furcsa tört és kivágta a saját szívét, kicserélte azt a különös ellenfeléével. A húsa összezárult és nem maradt semmilyen heg. A kristály szív a mai napig ott dobog.

Amikor Lady Malys visszatért Commorrhagha, lassan, de biztosan visszaszerezte a Mérgezett Nyelv Szekta vezetését. A tervei megállíthatatlannak tűnnek, mindegyik egy pontosan kivitelezett mestermű. A legfelső hatalmakig való felemelkedése során Lady Malys egyszer sem mosolygott, az arcán mindig az önbizalom és eltökéltség látszott. Viszont amikor biztos abban, hogy senki sincs a közelben, akkor Malys hosszan bámulja a saját tükörképét vigyorogva, majd nevetve, majd pedig irtózatossá nevetésbe kezdve, amely látszólag két torokból származik egyszerre. A lelkében lakozó lény valóban erőteljes és a segítségével Malys akár Vect bukásának a kulcsát – és egész Commorrhagh sorsát – is a kezében tarthatja.

|            | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Lady Malys | 7  | 7  | 3 | 3 | 3 | 7 | 4 | 10 | 5+ |

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Plazma gránát (Plasma grenades), Szekta páncél (Kabalite armour), közelharc fegyver (close combat weapon)

**A Kristály Szív (The Crystal Heart):** Jelképezvén a furcsa lény erejét, amelynek szíve a mellkasában dobog, Malys és bármely osztag, amelyhez csatlakozik teljesen immunis a pszi erők (psychic power) hatásaira.

**A Lady Pengéje (The Lady's Blade):** Malys egy értelemmel rendelkező fegyverrel tért vissza távollétéből. A Lady Pengéje (The Lady's Blade) egy energia fegyver (power weapon). Továbbá Malys 2 extra támadást tesz minden közelharc körben – ezeket dobd külön. Ha egyformákat dobsz ezekre a támadásokra találatkor (to hit), akkor a pengébe zárt lény ellenszegül – a két támadás automatikusan mellé megy és nem tehető több ilyen extra támadás a játék folyamán.

**Speciális szabályok:** Fürt (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Sebezhetetlenségi mentő (Invulnerable save) (4+):** Malys könnyedén kiszámítja, hogy hova esik ellenfele csapása. Ennek szimbolizálására 4+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) rendelkezik.

**Előrelátó (Precognisant):** Lady Malys mindig egy lépéssel előrébb jár ellenfeleinél. Miután mindkét oldal felpakolt a játék elején, a Sötét Elda játékos újrarakhatja D3 osztagát, beleértve az, hogy tartalékba (reserve) rakhatja őket.

# Urien Rakarth



Mérhetetlenül torz, az Urien Rakarth néven ismert lény akkora hatalommal és tudással rendelkezik a hús művészetében, hogy már tucatszor halt meg és éledt újjá. Egy romlott zseni a test manipulálásának és az anatómiai szobrászatának terén, Rakarth húskovács képességei legendásak. Habár egykor előkelő helyet töltött be a Commorragh lelkét jelentő intrikákban, teljesen felülemelkedett a hatalom és hírnév iránti vágyakozásokon. Most már csak a romlottságban való szórakozásért él.

Urien idős teste már több ezer éves. Ezen hosszú idő alatt Urien meghalt golyó, láng, mérge, kibevezés és tucatnyi más szörnyűség által. Minden alkalommal, amikor meghal, Urien maradványai lassan egy újabb iterációjává nőnek ki magukat, mert Urien a regenerációs folyamatok atyja és minden csontjában ott lapul a sötét újjászületés kulcsa. Rakarth annyiszor járt a fátyol túloldalán, hogy a halál egy jó borhoz hasonlóan élvezi, elmerülve a fájdalom magaslataiban és a tudásban, amit minden újabb elmúlás nyújt. Az elmúlt évszázadokban viszont valami megrontotta Urien regenerálódási folyamatait és a legutóbbi megtestesülései az előző testeinek egy-egy csökevényes maradványát hordozzák. Rakarth több pár végtaggal bír; némelyikek levágott, ezüstözött és teljesen működésképes függelékként visszavarrt darab, mások úgy törnek elő több gerincű hátából és gyengén intenek közelebb a közelben lévőket. Ezek a gyakori regenerációk olyan mély hatással voltak Urien szervezetére, hogy a mesterségesen megerősített húsa képes magától összeforrni és gyógyulni figyelemreméltó sebességgel.

Minden Homunkuluszhoz hasonlóan Urien is imád fájdalmat okozni. Több furcsa fegyvert viselve száll

harcba, beleértve egy olyan kesztyűt, amely a saját, felettebb mutálódó vérét fecskendezi áldozatába és egy pengét, amely akár a legkisebb karcolással is képes ölni. De az igazi fegyverei ennek a háborodott ördögnek azok a visszataszító teremtmények, amelyek a laboratóriumából másznak elő. Vér áztatta Roncsok és hatalmas Groteszkek lépkednek az élő szobrok között, amelyek sikoltanak és nyögdecselnek a fájdalomtól. Ennek a groteszk menetnek az élén ott van maga Rakarth, aki úgy irányítja a körülötte zajló pusztítást, mint egy cirkuszi porondmester.



|               | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Urien Rakarth | 5  | 5  | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 9  | 6+ |

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Közelharc fegyver (Close combat weapon), Kemény bőr (Gnarlskin), Klón mező (Clone field), A Nyúzás Ládája (Casket of Flensing)

**Vér kesztyű (Ichor gauntlet):** Rakarth képes forró vért fecskendezni áldozataiba. A Vér kesztyű (Ichor gauntlet) ugyanúgy működik, mint a Hús kesztyű (Flesh gauntlet) azzal a különbséggel, hogy poison (3+)-os.

**Speciális szabályok:** Fűrge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Összeforró Hús (Meld the Flesh):** Rakarth automatikusan gyógyul 1 sebpontot (wound) minden saját köre elején. Nem mehet a kezdőértéke fölé.

**A Kín Atyja (Father of Pain):** Urien egy fájdalom jelzővel (pain token) kezdi a játékot. Továbbá, jelképezve Rakarth munkásságát, válassz ki D3 osztagot a játék elején. Ezek csak Roncs (Wrack) vagy Groteszk (Grotesque) osztagok lehetnek. Mindegyik kiválasztott osztag kap egy fájdalom jelzőt (pain token).

# Asdrubael Vect

Commorragh Uralkodója

Commorragh szívében Vect a rothadó folt, a fekete pók egy galaktikus háló közepén. Vect volt az, aki évezredek alatt átalakította a Sötét Várost egy kiterjedt kikötőből egy galaktikus metropolisszá. Vect volt az, aki egyesével leigázta a nemesi házakat és az uralma alá vonta a területeiket. Vect az, aki a mai napig uralja Commorraghot.

Asdrubael Vect egyszerűen a legfondorlatosabb és legintelligensebb Sötét Elda, aki valaha is létezett. A hófehér bőrén egyetlen karcolás sem látható, de a szeméből annyi gyűlölet árad, hogy a lelkének valóban érzéketlennek kell lennie. Olyan összetett az elméje, hogy azt leginkább Tzeentch kristály labirintusához lehetne hasonlítani. A lelke egy feneketlen hely tele tervekkel, ellenlépésekkel és ármányokkal, amelyek egy évszázad alatt teljesülnek be, de valakinek, aki több ezer évet megélt már, annak száz év eltelte csupán egy évszak elteltének tűnhet. Nincs olyan cselszövés, amit Vect ne gátolt volna meg több tucatszor, olyan összeesküvés, amit ne látott volna előre és fordított volna a visszájára.

Vect élete egy alsó származású senkiként kezdődött, akit gyerekként eladta szolgának. Sosem fogadták be igazán a Sötét Eldák nemesei. Ez talán magyarázat lehet a briliáns elméjére és a folyamatos hódítás iránti vágyára, mert Vect cselszövéseinek mindig is jobbnak kellett lenniük, mint a kiváltságos „mesterei”. Fokról fokra Vect megmászta a Sötét Város ranglétráját. Egy sor hullát hagyott maga mögött, de sosem ő volt az, aki a pengét fogta – Vect túl körültekintő volt az ilyen direkt fellépéshez. Korai életének nagy részében Vect arra támaszkodott, hogy mindenki alábecsülte; Commorragh arisztokráciája, a riválisai, de még a saját harcosai is. Az alacsony származása alá rejtőzve egyre több hatalomra tett szert és megalapította a Fekete Szív Szeptáját – egy olyan szervezetet, amely kis lángként kezdődött, de azóta megállíthatatlan tűzviharrá nőtte ki magát.

Amire Commorragh urai felfogták, hogy ez a feltörekvő veszélyt jelent, addigra már túl késő volt. Vect politikai hatalma megállíthatatlanul erősödött. Erővel egyesítve a Bukás előtt alapított közösségeket Vect ereje folyamatosan nőtt addig, amíg jóformán az egész Sötét Elda területet magában foglalta. Az utolsó közösség, amely elesett az elátkozott Shaa-dom volt, amit Vect szemrebbenés nélkül elpusztított, nem hagyva hátra mást, csak kiégett romokat. Majdnem hatezer éve már annak, hogy Asdrubael Vect Commorragh Uralkodója.

És mégis, habár senki sem meri kimondani, Vect hatalma a Sötét Város felett kezd gyengülni. Azok, akik az árnyakban lapulta előtörnek, hogy kihasználják a lehetőségeiket. Vect egyre gyakrabban áll véres bosszút ellenfelein. Az Uralkodó dühe nem korlátozódik a Sötét Városra – minden évvel Vect portyái egyre gyakoribbak lesznek. Néhányan úgy vélik, hogy az idős teste már túlhaladt a regenerálódás határain, mások úgy, hogy ellenlábasai fontos rést találtak a pajzsán. Elméletekből számtalan van; azt suttogják, hogy Vect megelégtelte a sikert, az uralkodást vagy akár az életet; azt, hogy csupán azért fogad maga ellen, hogy kihívást találjon valamiben; azt, hogy ez szimplán egy újabb terv az ellenfelei kicsalogatására. Egy dolog viszont biztos; ha Vect elbukik, akkor a Sötét Várost elnyeli a háború.

|                | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Asdrubael Vect | 8  | 8  | 3 | 3 | 4 | 8 | 5 | 10 | 4+ |

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Árnymező (Shadow field), Szellem páncél (Ghostplate armour), Repesz pisztoly (Splinter pistol), Plazma gránát (Plasma grenades), Zavaró gránát (Haywire grenades)

**Obszidián Gömbök (Obsidian Orbs):** Asdrubael Vect fejlett lélek technológiát használó gömböket hord magával.

| Fegyver                          | Hatótáv | Erő | AP | Típus            |
|----------------------------------|---------|-----|----|------------------|
| Obszidián Gömbök (Obsidian Orbs) | 12"     | 10* | 3  | Assault 1, Blast |

\* Dobj az ellenfél Ld-je ellen a T-je helyett. Az Ld-vel nem rendelkező modellekre nem hat ez a fegyver. Minden seb után, amit Vect az Obszidián Gömbökkel (Obsidian Orbs) okoz, begyógyít egy sebet (wound), amit korábban szerzett a harc során.

**A Sötét Város Jogara (Sceptre of the Dark City):** Ez a díszes jogar kifinomult fájdalom gerjesztőket rejt magában. Ez egy olyan energia fegyver (power weapon), amely 3+-on mindig sebez.

**Speciális szabályok:** Férge (Fleet), Éjszakai Látás (Night Vision), A Fájdalom Ereje (Power from Pain), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Rettenhetetlen (Fearless)

**Taktikai Zseni (Master Tactician):** Vect 4+-on veszi el a kezdeményezést (és kiderül, hogy mindvégig nála volt).

**Ősi Ellenfél (Ancient Nemesis):** Vect minden élőlény gyengepontját ismeri, de a legfőképp a saját fajaét. Rendelkezik a Preferált Ellenfél (Preferred Enemy) szabállyal minden egység ellen. Elda és Sötét Elda egységek ellen a sikertelen sebzó (to wound) dobásokat is újradobhatja.

**A Pusztítás Trónusa (The Dais of Destruction):** Vect dönthet úgy, hogy a Pusztítás Trónusán száll harcba. Ez egy speciális Rabló (Raider) dedikált transzport 3 Árnylándzsával (Dark Lance) és fejlett erőmezőkkel rendelkezik, amelyek miatt minden oldalon 13-as páncéllal (Armour) rendelkezik. A Pusztítás Trónusának (The Dais of Destruction) úgy kell kezdenie a játékot, hogy Vectet és legfeljebb 9 további modellt szállít. Ezen kívül úgy kell kezelni, mint egy sima Rablót (Raider).



# Sötét Elda Felszerelés

A könyv ezen része felsorolja a Sötét Eldák által használt fegyvereket és eszközöket, a hozzájuk tartozó szabályokkal együtt.

Azok a fegyverek és eszközök, melyeket több fajta modell is használhat, itt kerülnek leírásra, viszont azok a felszerelési tárgyak, melyek egyediek és kimondottan egy adott egyénhez, vagy osztaghoz tartoznak (beleértve a nevesített karakterek által használt tárgyakat), azok az adott osztag bejegyzésében kerülnek leírásra.

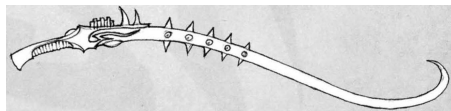
Például a repesz puskát (splinter rifle) több modell is használja, így itt kerül leírásra. A Hasító (Klaive) viszont az Incubik egyedi fegyvere. Itt ugyan megtalálható egy referencia a fegyverre, de a leírása az Incubik bejegyzésénél található.

Továbbá itt található azon misztikus fegyverek listája is, amelyeket a Homunkuluszok használnak, valamint a Sötét Eldák járműfejlesztései is.

## Fegyverek

### Kínokozó (Agoniser)

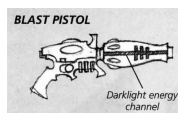
A kínokozó egy felettébb kifinomult közelharcú eszköz, amely képes túltölteni az ellenfél érzékszerveit, irgalmatlan fájdalmat okozva ezzel. A Kínokozó (Agoniser) egy energia fegyver (power weapon), amely 4+-on mindig sebez.



**Bombafürt (Cluster caltrops):** Isd a Fosztogatók (Ravagers) bejegyzésnél

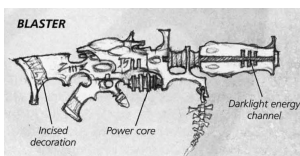
**Ikerhasító (Demiklaives):** Isd az Incubi bejegyzésnél

### Árny fegyverek

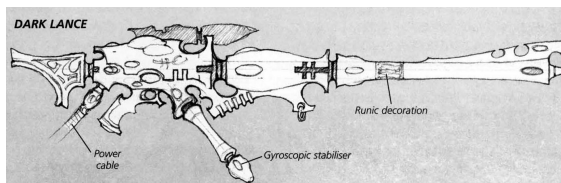


és az ennek csúcsa, mert nem technológiát használnak, az eredete nem ismert, de jelenségekből származnak. célpontjukkal, olyan robbanást létrehozva, amely képes átszakítani egy tank oldalát függetlenül attól, hogy milyen erős a páncélzata, vagy hamuvá változtatni egy katonát.

Commorragh fegyver gyártói hírhedtek arról, hogy képesek áthágni a fizika törvényeit annak érdekében, hogy hatékonyabb és halálosabb fegyvereket készítsenek. A árnylándzsák



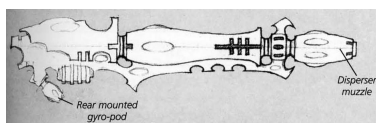
szokásos lézer



hanem egy – jobb szó híján – „árny” csóvát lőnek ki. Ennek az elemnek sokan állítják azt, hogy fekete lyukakból és más hasonló erejű égi. Az árnyak úgy működnek, hogy katasztrófális reakciót hoznak létre a

| Fegyver                          | Hatótáv | Erő | AP | Típus            |
|----------------------------------|---------|-----|----|------------------|
| Robbantó pisztoly (Blast pistol) | 6"      | 8   | 2  | Pistol, Lance    |
| Robbantó (Blaster)               | 18"     | 8   | 2  | Assault 1, Lance |
| Árnylándzsa (Dark lance)         | 36"     | 8   | 2  | Heavy 1, Lance   |

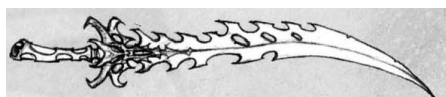
### Porlasztó Ágyú (Desintegrator Cannon)



A porlasztó ágyú egy instabil anyagból álló sugarat lő ki, amelyet egy lopott nap erejéből nyer. A porlasztó ágyú viszont sokkal kifinomultabb, mint a hagyományos plazma technológia, mert még úgy sem melegszik fel, hogy félelmetes tűzgyorsaságot produkál.

| Fegyver                               | Hatótáv | Erő | AP | Típus   |
|---------------------------------------|---------|-----|----|---------|
| Porlasztó Ágyú (Desintegrator Cannon) | 36"     | 5   | 2  | Heavy 3 |

### Dzsinn Penge (Djin Blade)



A dzsinn penge saját, vérszomjas akarattal rendelkezik, általában egy korábbi riválisával, aki örökké a penge tulajdonosának szolgálatára kárhozott. A dzsinn penge egy energia fegyver (power weapon). Továbbá a viselője 2 extra támadást tesz minden közelharcú körben – ezeket dob külön. Ha egyformákat dob ezekre a támadásokra találatkor (to hit), akkor a pengébe zárt lény ellenszegül – a két támadás automatikusan a viselőt találja el.

**Lebegő Öv (Flip Belt):** Isd a Harlekinek (Harlequins) bejegyzésénél

**Fúziós Pisztoly (Fusion Pistol):** Isd a Harlekinek (Harlequins) bejegyzésénél

**Gravitációs Kampó (Grav-talon):** Isd a Fosztogatók (Ravagers) bejegyzésénél

**Csók (Harlequin's Kiss):** Isd a Harlekinek (Harlequins) bejegyzésénél

### Elektromos Ostor (Electrocorrosive Whip)

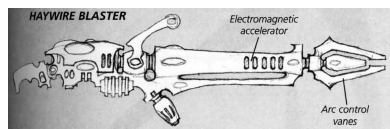
Az elektromos ostor egy méreggel átitatott fegyver, aminek egy nagy teljesítményű dinamó van a markolatában. Az érintése fájdalmas és zsibbasztó. Az elektromos ostor (electrocorrosive whip) egy energia fegyver (power weapon). Azok a modellek, amelyek egy vagy több sebet szenvednek el a elektromos ostortól (electrocorrosive whip) felezik az erejüket (strength) (felfelé kerekítve) a közelharc kör hátralévő részére.

### Zavaró Gránát (Haywire Grenades)

A zavaró gránátokat az ellenséges járművek hatástalanítására és megbénítására használják. Erős elektromágneses impulzust bocsátanak ki, amely megzavarja és tönkreteszi az áramköröket. Ezeket a gránátokat rendszeren lehet használni járművek ellen. Minden találat (hit) után dobj D6-al, hogy megtudd milyen hatást szenved el a célpont jármű.

- 1 Nincs hatás
- 2-5 Lecsúszó találat (Glancing hit)
- 6 Átütő találat (Penetrating hit)

### Zavaró Puska (Haywire Blaster)



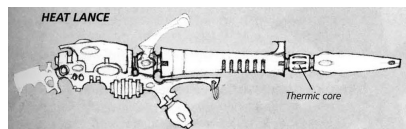
A zavaró robbantók hosszú csövű fegyverek, amelyek a Commorragh legmagasabb pontjainál lévő elektromágneses erőt tárolják el és később egy erőteljes lökésként engedik szabadjárá. Egyetlen jól irányzott lövés a zavaró puskából képes megbénítani egy ellenséges jármű vezérlőrendszeit.

| Fegyver                        | Hatótáv | Erő | AP | Típus     |
|--------------------------------|---------|-----|----|-----------|
| Zavaró Puska (Haywire Blaster) | 24"     | 4   | 4  | Assault 1 |

Ha a Zavaró Puska (Haywire Blaster) egy járművet talál el, akkor minden találat (hit) után dobj D6-al, hogy megtudd milyen hatást szenved el a célpont jármű.

- 1 Nincs hatás
- 2-5 Lecsúszó találat (Glancing hit)
- 6 Átütő találat (Penetrating hit)

### Hő lándzsa (Heat lance)



A hosszú csövű hő lándzsa egyesíti a melta és a lézer fegyverek technológiáit egy felettebb pusztító fegyverben.

| Fegyver                 | Hatótáv | Erő | AP | Típus                   |
|-------------------------|---------|-----|----|-------------------------|
| Hő lándzsa (Heat lance) | 18"     | 6   | 1  | Assault 1, Lance, Melta |

**Pokollándzsa (Hellgalive):** Isd a Hellionok bejegyzésénél



### Porlasztó penge (Huskblade)

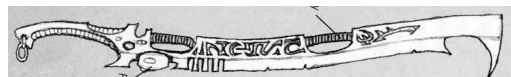
Füstcsíkot hátrahagyva maga után a levegőben, a porlasztó penge azonnal elpárologtat minden nedvességet abban, amihez csak hozzáér. A Porlasztó penge (Huskblade) egy energia fegyver (power weapon), amely azonnali halált (instant death) okoz mindenkinek, aki elszenved tőle egy nem mentett sérülést, függetlenül a célpont T értékétől.



**Hidra kesztyűk (Hydra gauntlets):** Isd a Boszorkányok (Witches) bejegyzésnél



**Hasító (Klaive):** Isd az Incubik bejegyzésénél



### Csillapító kesztyű (Mindphase gauntlet)

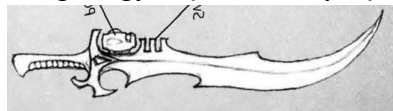
A csillapító kesztyűbe fejlett neurális irányítók vannak beépítve, amelyek elszívják áldozatuk erejét és akaratát. A Csillapító kesztyű (Mindphase gauntlet) egy speciális közelharc fegyver. Ha egy Egyedülálló Karakter (Independent Character) vagy egy Szörnyeteg (Monstrous Creature) találatot (hit) szenved el tőle, akkor minden találat (hit) után tennie kell egy erő (strength) és egy Ld próbát is. Ha bármelyik próbát elvéti, akkor az a modell nem támadhat többször ebben a közelharc fázisban.

**Fantom Gránátvető (Phantasm Grenade Launcher):** A gazdagabb Sötét Elda harcosok gyakran viselnek módosított hátizsákokat, amelyek képesek kis, lemez alakú gránátokat kilőni a csöveikből. Ezek a gránátok a levegővel érintkezve mérges gázokat engednek ki, amelyek olyan erősek, hogy egyetlen kis szippantás is elég ahhoz, hogy rémálmokkal töltsen meg áldozatának elméjét. A Fantom Gránátvetővel (Phantasm Grenade Launcher) felszerelt modellt és az osztagot, amelyhez csatlakozik úgy kell kezelni, mintha fel lenne szerelve támadó (assault) és védekező (defensive) gránátokkal is.

### Plazma Gránátok (Plasma Grenades)

Támadó (Assault) gránátok, lsd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben a leírásukat.

**Energia Fegyver (Power Weapon):** lsd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben



**Pengeláncok (Razorflails):** lsd a Boszorkányok (Witches) bejegyzésnél

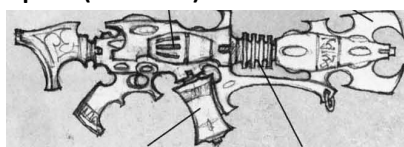


**Fosztogató Sugármotor (Reaver Jetbike):** lsd a Fosztogatók (Reaver) bejegyzésnél

**Szilánkháló és nyársaló (Shardnet and impaler):** lsd a Boszorkányok (Witches) bejegyzésnél



### Aprító (Shredder)



A roncsoló egy folyamatosan növvő monoszálás hálót lő ki. A háló beteríti a célpontot és apró darabokra vágja, ahogy megpróbál kiszabadulni.

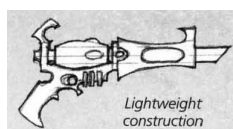
| Fegyver           | Hatótáv | Erő | AP | Típus            |
|-------------------|---------|-----|----|------------------|
| Aprító (Shredder) | 12"     | 6   | -  | Assault 1, Blast |

**Üvöltő Ágyú (Shrieker Cannon):** lsd a Harlekinek (Harlequins) bejegyzésénél

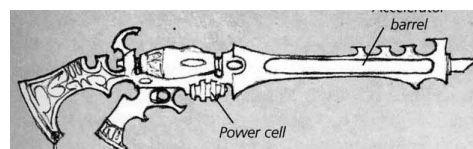
**Shuriken Pisztoly (Shuriken Pistol):**

| Fegyver                             | Hatótáv | Erő | AP | Típus  |
|-------------------------------------|---------|-----|----|--------|
| Shuriken Pisztoly (Shuriken Pistol) | 12"     | 4   | 5  | Pistol |

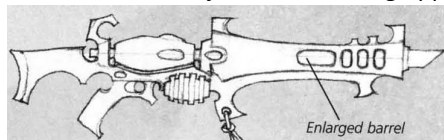
### Repez Fegyverek



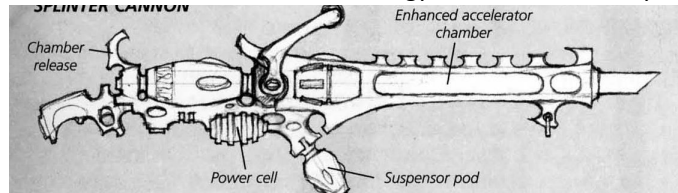
A repez fegyverek erőteljes mágneses mezők segítségével apró kristálszilánkokat lőnek ki. Ezek a szilánkok gyorsan ható mérgekkel vannak átítatva, hogy gyorsabban és fájdalmasabban öljenek. A Szekta Harcosok kedvelt fegyvere a repez puska,



amivel gyakran mozgás közben lőnek egy Méreg vagy Rabló oldaláról lógva. A kisebb testvére, a repez pisztoly egy elegáns kézi fegyver, ami közkedvelt a bérnyilkosok és az utcai harcosok körében az egész galaxisban és habár rövid távú precíz lövésekre tervezték, a tárolójában lévő méreg éppolyan halálos, mint nagyobb testvéreié. Természetesen vannak nagyobb változatok is. Ilyen



például a Hárpiák által használt Szilánkkarabély, vagy a repez ágyú, amely képes egyszerre



egész osztagokat lemészárolni.

| Fegyver                          | Hatótáv | Erő | AP | Típus                                  |
|----------------------------------|---------|-----|----|--|
| Repez pisztoly (Splinter pistol) | 12"     | X   | 5  | Pistol, Poisoned (4+)                  |
| Repez puska (Splinter rifle)     | 24"     | X   | 5  | Rapid Fire, Poisoned (4+)              |
| Szilánkkarabély (Shardcarabine)  | 18"     | X   | 5  | Assault 3, Poisoned (4+)               |
| Repez ágyú (Splinter cannon)     | 36"     | X   | 5  | Assault 4 vagy Heavy 6*, Poisoned (4+) |

\* A repez ágyú (splinter cannon) elsüthető Heavy vagy Assault fegyverként is (megjegyzendő, hogy a járművek mindig a Heavy opciót használják).



**Légdeszka (Skyboard):** Lsd a Hellionok bejegyzésénél

**Lélekszonda (Spirit probe):** Lsd a Cronos bejegyzésénél

**Lélekszívó (Spirit syphon):** Lsd a Cronos bejegyzésénél

**Lélekörvény (Spirit vortex):** Lsd a Cronos bejegyzésénél

**Kábító karom (Stunclaw):** Lsd a Hellionok bejegyzésénél

### **Méreg Penge (Venom Blade)**

A méreg penge a Sötét Elda arisztokrácia jelképe. Mindegyik ilyen fegyver ezernyi mikro spórát tartalmaz, amelyek folyamatosan hiper toxint termelnek – a galaxis legmérgezőbb anyagát. A Méreg Penge (Venom Blade) egy mérgezett (poisoned) (2+) fegyver.

## **Misztikus Felszerelések**

A misztikus felszerelések felettébb ritkák. Csakis a Homunkuluszok és a torz segítők használják őket, ezek az eszközök annyira furcsa és felfoghatatlan hatásúak, hogy alsóbbrendű lények szemében egy mágus vagy varázsló eszközeinek tűnhetnek. Minden olyan tárgy, amelyet csillag (\*) jelöl, csak egyszer szerepelhet a seregedben, szóval óvatosan válassz...

### **A Fájdalom Arkangyala (Archangel of Pain)\***

Ebbe a díszes dobozkába egy őrjöngő démon lelke van bezárva. A démon szabadon engedésekor szárnyas, vakító alakként jelenik meg, mielőtt eltűnne, a diadalittas üvöltése viszont még a legbátrabb ellenfelet is megdermeszti.

Játékonként egyszer, a lövési fázisban (shooting phase) az Arkangyallal (Archangel) felszerelt modellt dönthet úgy, hogy lövés helyett kinyitja a dobozt. Minden ellenséges osztagnak 3D6"-en belül Ld tesztet kell tennie különben a WS és az I értékük 1-re csökken a kör végéig.

### **Animus Vitae\***

Ez az ördögi eszköz leginkább egy öntudattal rendelkező szögesdrót gömbre hasonlít, amely képes hamar szétválni, behálózni áldozatát és utána újra összehúzódní, így darabokra vágva azt. A pszi mellékterméke felettébb pezsdítő azok számára, akik kellő akarattal rendelkeznek az elnyeléséhez. Az Animus Vitae egy speciális közelharc fegyver. Ha a tulajdonosa megöl egy vagy több modellt (beleértve a járműveket), akkor tehet egy Ld tesztet a kör végén. Ha sikeres a teszt, akkor kap egy fájdalom jelzőt (pain token).

### **A Nyúzás Ládája (Casket of Flensing)\***

Amikor ezt a ládát kinyitják, akkor láthatatlan szellemek szállnak ki a tulajdonos ellenségei felé. Nem sokkal ezután a Homunkulusz célpontjai arra lesznek figyelmesek, hogy fognyomok jelentek meg a bőrükön és páncéljukon egyaránt.

| <b>Fegyver</b>                       | <b>Hatótáv</b> | <b>Erő</b> | <b>AP</b> | <b>Típus</b>          |
|--------------------------------------|----------------|------------|-----------|-----------------------|
| A Nyúzás Ládája (Casket of Flensing) | 12"            | D6         | D6        | Assault 2D6, One Shot |

### **Az Átkok Tégelye (Crucible of Malediction)\***

A Homunkuluszok ezt az eszközt „testvéri ajándéknak” is szokták nevezni, mert felettébb veszélyes a Mestervilágbeli rokonaikra. Mindegyik tégely elfogott és halálra kínozott pszi használók lelkét tartalmazza. Amikor kiengedik, akkor a nyughatatlan lelkek szétszélednek a harcmezőn, sikolyukkal örületbe kergetve a közelben lévő pszi használókat.

Játékonként egyszer, a lövési fázisban (shooting phase), az Átkok Tégelyével felszerelt modell dönthet úgy, hogy kinyitja a tárolót lövés helyett. Minden pszi használó (psyker), aki 3D6"-en belül van köteles Ld tesztet tennie, különben el kell távolítani a játékból (remove from play), mert megőrülnek. Semmilyen mentő nem megengedett ez ellen a csapás ellen.

### **Sötét Kapu (Dark Gate)\***

A sötét kapu egy rúnákkal ékesített tetraéder, amely a világháló egy tiltott részébe nyit átjárót. Sokféle lény tanyázik ezekben a lezárt részekben és egy nyitott kapu ellenállhatatlan a számukra. Nem sokkal ezután, hogy kinyílt a sötét kapu előtör belőle egy sötét csáp és összezúz mindent, ami az útjába kerül.

A Sötét Kapu (Dark Gate) egy lőfegyver a következő profillal:

| <b>Fegyver</b>         | <b>Hatótáv</b> | <b>Erő</b> | <b>AP</b> | <b>Típus</b>                     |
|------------------------|----------------|------------|-----------|----------------------------------|
| Sötét Kapu (Dark Gate) | 12"            | 10         | -         | Assault 1, Large Blast, One Shot |

### **Hús Kesztyű (Flesh Gauntlet)**

Ez egy hosszú karmú kesztyű, amely tele van injekciós tűkkel, amelyek képesek erőteljes szteroidokat bejuttatni az áldozat szervezetébe, ezzel túlterhelve azt.

A Hús Kesztyű (Flesh Gauntlet) egy mérgezett (poisoned) (4+) fegyver. Továbbá ha egy modellt elszenved egy nem mentett sebet ettől a fegyvertől, akkor azonnali halált (instant death) szenved el, függetlenül a T értékétől.

### Átokpuska (Hexrifle)

A hosszú csövű átokpuska egy apró kristály tárolót lő ki, amely a Sötét Várost egykoron megtámadó üveg pestis járvány töredékét tartalmazza. A bőrrel érintkezve hamar osztódni kezd és átváltoztatja áldozatát egy átlátszó szoborrá, akinek az arcára mindörökké ráfagy a rémület.

| Fegyver              | Hatótáv | Erő | AP | Típus             |
|----------------------|---------|-----|----|-------------------|
| Átokpuska (Hexrifle) | 36"     | X   | 4  | Assault 1, Sniper |

Ha egy modell elszenved egy nem mentett sebet ettől a fegyvertől, akkor tennie kell egy W tesztet (a profilján lévő W értékkel, nem az aktuálissal). Ha elrontja a tesztet, akkor azonnali halált (instant death) szenved el és semmilyen mentőt nem tehet ellene. A járművekre nincs hatással ez a fegyver.

### Sav Puska (Liquifier Gun)

A sav puska egy erőteljes maró anyagot lő ki magából, amely felemészt mindent, amihez hozzáér. A pusztítás mértéke nagyban függ attól, hogy az áldozat mekkora felületét fedi be a sav. Ennek jelképezésére dob ki a Sav Puska (Liquifier Gun) AP értékét minden alkalommal, amikor lősz vele.

| Fegyver                   | Hatótáv  | Erő | AP | Típus     |
|---------------------------|----------|-----|----|-----------|
| Sav Puska (Liquifier Gun) | Template | 4   | D6 | Assault 1 |

### A Kétségbeesés Gömbje (Orb of Despair)\*

Egy kétségbeesés gömb olyan fekete golyó, amely a Homunkuluszok várbörtönében volt ezer évig, elnyelve az ott raboskodó lelkek félelmeit és fájdalmát. Amikor földhöz vágják, akkor egy negatív energia hullámot enged szabadjára, amely az örület legmélyebb bugyraiba taszítja a közelben lévőket.

| Fegyver                                | Hatótáv | Erő | AP | Típus                      |
|--|---------|-----|----|----------------------------|
| A Kétségbeesés Gömbje (Orb of Despair) | 6"      | 10* | 1  | Assault 1, Blast, One Shot |

\* Dobj az ellenfél Ld-je ellen a T-je helyett. Az Ld-vel nem rendelkező modellekre nem hat ez a fegyver.

### Ollókéz (Scissorhand)

Az ollókéz leginkább egy pár sebészi ollóhoz hasonlít, amelyek drága mérgeket hordoznak.

Az Ollókéz (Scissorhand) egy mérgezett (poisoned) (3+) fegyver, amely +1 A-t biztosít. Megjegyzendő, hogy ez kombinálható más közelharci fegyverrel összesen +2 támadás eléréséért.

### Szilánk (Shattershard)\*

A legendás szilánkok egykoron egy komplex transzdimenziós kapu, a Síkok Tükrének részét képezték. Az átjáró megsemmisülése óta minden szilánk le lett vadászva és fegyverré alakítva a háborodott zseni, Vorsch által. Elfogva az ellenfél tükörképét a Szilánkban és utána összetörve azt, a visszatükrözött ellenfél is azon találja magát, hogy darabokra hullik.

A Szilánk (Shattershard) egy lőfegyver a következő profillal:

| Fegyver                | Hatótáv  | Erő | AP | Típus               |
|------------------------|----------|-----|----|---------------------|
| Szilánk (Shattershard) | Template | X*  | X* | Assault 1, One Shot |

\* Bármely nem jármű modell, amely találatot (hit) szenved el a Szilánktól (Shattershard) köteles T tesztet tenni. Ha sikertelen a teszt, akkor mindenféle mentődobás lehetősége nélkül el kell távolítani a játékból (remove from play) az adott modellt.

### Szúró Pisztoly (Stinger Pistol)

A szúró pisztoly egy könnyű fegyver, amely leginkább a hosszú, túszerű csövével és a méregtartályáról ismerhető fel. Amikor tüzelnek vele, akkor egy üreges üvegdarabot lő ki, amely képes áthatolni a célpont bőrén és egyenesen a véráramába juttatni a mérget.

| Fegyver                         | Hatótáv | Erő | AP | Típus                 |
|---------------------------------|---------|-----|----|-----------------------|
| Szúró Pisztoly (Stinger Pistol) | 12"     | X   | 5  | Pistol, Poisoned (2+) |

# Egyéb Felszerelések

## Páncélozott Külső (Armoured Carapace)

A Cronoshoz és Taloshoz hasonló gépeket finoman megmunkált lemezekkel borítják, hogy így védjék az organikus részeit a sérüléstől.

Az ilyen páncélt viselő modelleknek 3+-os páncélmentője (armour save) van.

## Klón Mező (Clone Field)

A klón mező több holografikus képet is készít a viselőjéről, amelyek tökéletes összhangban mozognak vele. Amikor a viselője harcol, akkor dobj D3-al minden közelharc kör elején annak meghatározására, hogy hány klón képmás jött létre. A dobás eredménye mutatja azt, hogy a viselő hány rá érvényes találatot semlegesíthet még a sebző (to wound) dobás előtt. A viselő kiválaszthatja, hogy mely támadásokat semlegesíti. Miután viszont megtörtént a sebző dobás már nincs visszaút, szóval óvatosan válaszolj meg, hogy mely támadásokat semlegesíted!

## Szellem Páncél (Ghostplate Armour)

Azok a Sötét Eldák, akik nagyobb védelmet szeretnének és emellett megtartani a mozgékonyaságukat olyan páncélt viselnek, amely keményített gyanta lemezekből áll, amelyek közé a levegőnél is könnyebb gázt töltöttek. A szellem páncél továbbá magában foglal egy kis erőter generátort a viselője jobb védelme érdekében.

Az ilyen páncélt viselő modelleknek 4+-os páncélmentője (armour save) és 6+-os sebezhetetlenségi (invulnerable) mentője van.

## Kemény Bőr (Gnarlskin)

A Homunkulusok és a förtelmes teremtményeik megerősödött, megégett és edzett bőrrel rendelkeznek, amelyek képesek ellenállni az ütéseknek is.

Az ilyen páncélt viselő modelleknek 6+-os páncélmentője (armour save) van.

## Incubi Harci Páncél (Incubus Warsuit)

Minden Incubi testhez álló, rituális harci páncélt visel, amely képes szinte minden támadásnak ellenállni.

Az ilyen páncélt viselő modelleknek 3+-os páncélmentője (armour save) van.

## Szekta Páncél (Kabalite Armour)

A Sötét Elda Szekták ilyen rétegezett páncélban szállnak harcba, amely általában egy nagyobb páncél része és kampókkal tartják a helyén.

Az ilyen páncélt viselő modelleknek 5+-os páncélmentője (armour save) van.

## Árnymező (Shadow Field)

Az árnymező sötét energia lepellel veszi körbe gazdáját, amelyet lehetetlen áttörni. Viszont, hogyha egy elég erős találat éri a mezőt, akkor az kikapcsol, így védtelenül hagyva a viselőjét.

Az Árnymező (Shadow Field) 2+-os sebezhetetlenségi (invulnerable) mentőt biztosít, de ha ezt egyszer is elrontja a viselő, akkor a mező kikapcsol. Dobj minden seb után egyesével, hogy megtudd, hogy mikor kapcsol ki a mező.

## Lélekcsapda (Soul-trap)

Habár a lélekcspadák méretükben és formájukban jelentősen különbözhetnek, mindegyikük ugyanazt a félelmetes célt szolgálja – egy erőteljes ellenfél lelkének az elfogását és ezzel a viselő erősítését.

Amikor a viselő megöl egy ellenséges Egyedülálló Karaktert (Independent Character) vagy Szörnyeteget (Monstrous Creature), akkor dönthet úgy, hogy tesz egy Ld tesztet. Ha a teszt sikeres, akkor az ellenség lelkét magába szívta a lélekcsapda. A viselő ereje (strength) azonnal megduplázódik (maximum 10-ig) a játék hátralévő részére.

## Vexator Maszk (Vexator Mask)

Egy vexator maszk általában egy finom selyemből és bőrből álló gombolyag, amely illúzió és összezavaró rúnákkal van díszítve. A néző legjobb barátjának, szeretőjének vagy tisztelt uralkodójának a képét vetíti ki, gyakran értékes másodperceket nyerve a viselőnek.

A viselővel talapzat kontaktusban lévő ellenséges osztagoknak sikeres Ld próbát kell tenniük, mielőtt megtámadhatnák a viselőt. Ha sikertelen a teszt, akkor annyira megrázta őket a felettébb személyes látomás, hogy abban a körben nem támadhatják a viselőt, habár más modelleket ugyanúgy megtámadhatnak.

## Világháló Kapu (Webway Portal)

Az egy hordozható másolata azoknak a kapuknak, amelyek a világháló számos pontját összekötik. Játékonként egyszer a lövés fázisban (shooting phase) a viselő dönthet úgy, hogy lövés helyett aktiválja a szerkezetet. Nem aktiválhatja a szerkezetet akkor, ha egy járműben ül. Onnantól kezdve bármely osztagod, amely tartalékból (reserve) jön, feljöhethet az asztalra a kapu jelzőjének a szélétől is a normál feljövétel helyett (nem számít, hogy éppen becsapódott [deep strike] vagy átkarolt [outflank] vagy simán felgyalogolt volna). A kapu járhatatlan (impassable) terepnek minősül és nem lehet elpusztítani. Miután aktiválta, a kapu hordozója nyugodtan elmehet a kaputól. Ha van egy Világháló Kapu (Webway Portal) a seregedben, akkor tartalékban (reserve) hagyhatod az osztagaidat az aktuális küldetéstől függetlenül. Járművek nem használhatják a kaput.

## Boszorkányruha (Wytchsuit)

A Boszorkányok rugalmas és testhezálló ruhákat viselnek, amelyek egyáltalán nem gátolják őket a mozgásban.

Az ilyen páncélt viselő modelleknek 6+-os páncélmentője (armour save) van.



# Jármű Felszerelések

## Lánc Csapdák (Shain-snares)

Némely Sötét Elda jármű aljára horgokat és kampókat szerelnek, hogy jobban felvágják azoknak a húsát, akik felett elhaladnak.

A Lánc Csapdákkal (Shain-snares) felszerelt jármű D3+1 4-es erejű Ap – találatot okoz azoknak minden olyan ellenséges osztagnak, amely felett elhalad a mozgási fázis (movement phase) során. A találatokat azonnal le kell bonyolítani és nem tehető ellenük fedezékmentő (cover save).

## Fejlett Éteri Vitorlák (Enhanced Aethersails)

Az éteri vitorlákat az éteri szél befogására használják, amelyek a nyitott világháló kapukból áramlanak.

A Fejlett Éteri Vitorlával (Enhanced Aethersails) felszerelt jármű mozoghat extra 2D6"-et, de akkor abban a körben nem szállhatnak be vagy ki az utasai és nem lőhet sem a jármű sem az utasai a következő lövés fázisban (shooting phase).

## Mérgezett Penék (Envenomed Blades)

A járműből kiálló pengék méreggel vannak átítatva.

Amikor egy ellenséges osztag megtámadja közelharcban a járművet, akkor minden 1-es találati (to hit) dobás után elszenvednek egy 4-es erejű AP – találatot (lövésenként kell elosztani).

## Vibromező (Flickerfield)

A jármű egy felettebb fejlett optikai energia mezővel rendelkezik, amely miatt úgy tűnik, mintha folyamatosan vibrálna.

Az ilyen fejlesztéssel rendelkező jármű 5+-os sebezhetetlenségi (invulnerable) mentővel rendelkezik.

## Hátborzongató Trófeák (Grisly Trophies)

A jármű a Sötét Eldák által legyőzött ellenfelek levágott fejeivel van díszítve és a vérükkel bemázolva. Az egykor büszke ellenfeleik rothadó maradványai arrogáns büszkeséggel töltik el a Sötét Eldákat.

A 6"-en belül lévő baráti osztagok újradobhatják a rontott Ld tesztjeiket, ha a jármű ezzel a fejlesztéssel rendelkezik.

**Romboló rakéta (Implosion missile):** Isd az Úrholló (Voidraven) bejegyzésénél

**Ionkasza rakéta (Monoscythe missile):** Isd a Pengeszárnyú (Razorwing) bejegyzésénél

**Idegméreg rakéta (Necrotoxin missile):** Isd a Pengeszárnyú (Razorwing) bejegyzésénél

## Árnypajzs (Night Shield)

A járművet sötétségbe burkolja a fedélzetén lévő széles spektrumú zavaró generátor. Ennek az a hatása, hogy csökken 6"-el azoknak az ellenséges osztagoknak a lőtávja, akik rá kívánnak lőni. Ez az extra távolság arra is hatással van, hogy a jármű benne van-e a Rapid Fire fegyverek távolságában, vagy a melta fegyverek távolságának felében és így tovább. Az árnypajzs (night shield) nincs hatással a template vagy a barrage fegyverekre vagy az olyanokra, amelyeknek 6" vagy kevesebb a lőtávja.

## Kínzó Gránátvetők (Torment Grenade Launchers)

Némely Sötét Elda járművekre felszereltek beépített gránátvetőket, amelyek gázgránátokkal bombázzák a közelben lévőket. Ezek a gázok képesek félelmet kelteni az ellenség elméjében.

Minden ellenséges osztagnak, amely egy ilyen felszereléssel rendelkező jármű 6"-es körzetén belül van 1-el csökken az Ld értéke. Az ellenséges osztagoknak Ld tesztet kell tenniük, ha meg akarják rohamozni (assault) a járművet, ha sikertelen a teszt, akkor nem rohamozhatnak abban a körben.

## Fékező Rakéták (Retrofire Jets)

A jármű fel van szerelve olyan rakétákkal, amelyek képesek lelassítani a leérkezését, így lehetővé téve, hogy egyenesen az ellenséges sorok közé szálljon le.

A Fékező Rakétákkal (Retrofire Jets) felszerelt jármű használhatja a Becsapódás (Deep Strike) szabályt, de a benne ülők nem szállhatnak ki abban a körben, amelyikben megérkezett.

**Szilánkmező rakéta (Shatterfield missile):** Isd az Úrholló (Voidraven) bejegyzésénél

## Törő Hajóorr (Shock Prow)

A törő hajóorr egy energizált faltörő kos, amely lehetővé teszi a járműnek, hogy könnyedén átvágjon gyalogsági formációkon és más járműveken egyaránt.

A Törő Hajóorral (Shock Prow) felszerelt jármű képes a Letarolni (Tank Shock) ellenséges osztagokat. Az elülső páncélja D3-al magasabbnak számít, ah ellenséges járműnek ütközik (ramming), amit minden ütközéskor (ramming) ki kell dobni.

## Repsz Állványok (Splinter Racks)

A jármű utasai képzettek a fedélzeten lévő fegyverek gyors kezelésében és így képesek félelmetes tűzmennyiséget az ellenfeleikre zúdítani.

A repesz puskákkal (splinter rifle) és repesz pisztolyokkal (splinter pistol) felszerelt utasok újradobhatják a találati (to hit) dobásaikat a fedélzeten található tömérdek lőszer miatt.

**Úrakna (Void mine):** Isd az Úrholló (Voidraven) bejegyzésénél

**Úrlándzsa (Void lance):** Isd az Úrholló (Voidraven) bejegyzésénél

# HQ

## ASDRUBAEL VECT .....240 points

Page 55

|      | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Vect | 8  | 8  | 3 | 3 | 4 | 8 | 5 | 10 | 4+ |

**Composition:**

- 1 (Unique)

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Shadow field
- Ghostplate armour
- Splinter pistol
- Plasma grenades
- Haywire grenades
- Obsidian orbs
- Sceptre of the Dark City

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character
- Fearless
- Master Tactician
- Ancient Nemesis

**Options:**

- Vect may be mounted upon:
  - The Dais of Destruction ..... 200 points

## LADY MALYS .....130 points

Page 53

|            | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Lady Malys | 7  | 7  | 3 | 3 | 3 | 7 | 4 | 10 | 5+ |

**Composition:**

- 1 (Unique)

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Plasma grenades
- Kabalite armour
- Steel fan  
(close combat weapon)
- The Crystal Heart
- The Lady's Blade

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character
- Invulnerable Save (4+)
- Precognisant

## DRAZHAR, MASTER OF BLADES .....230 points

Page 52

|         | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Drazhar | 7  | 7  | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 10 | 2+ |

**Composition:**

- 1 (Unique)

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Ancient Incubus warsuit
- Demiklaives

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character
- Eternal Warrior
- Fearless
- Darting Strike
- Master of Blades
- Riposte

## LELITH HESPERAX .....175 points

Page 49

|                 | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Lelith Hesperax | 9  | 9  | 3 | 3 | 3 | 9 | 4 | 9  | 6+ |

**Composition:**

- 1 (Unique)

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Wicked blades and barbed hair (shardnet and impaler)
- Wychsuit
- Plasma grenades

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character
- Quicksilver Dodge (4+/3+)
- The Penetrating Blade
- A League Apart

# HQ

## URIEN RAKARTH ..... 190 points

Page 54

|               |           |           |          |          |          |          |          |           |           |
|---------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|
|               | <b>WS</b> | <b>BS</b> | <b>S</b> | <b>T</b> | <b>W</b> | <b>I</b> | <b>A</b> | <b>Ld</b> | <b>Sv</b> |
| Urien Rakarth | 5         | 5         | 3        | 5        | 3        | 5        | 3        | 9         | 6+        |

**Composition:**

- 1 (Unique)

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Close combat weapon
- Gnarlskin
- Casket of Flensing
- Clone field
- Ichor gauntlet

**Special Rules:**

- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character
- Meld the Flesh
- Father of Pain

**Master Haemonculus:** Wracks are Troops choices in an army that includes Urien Rakarth. Any unit of Grotesques in the same army as Urien Rakarth can be upgraded from S5 to S6 at the cost of +5 points per model.

## DUKE SLISCUS THE SERPENT ..... 150 points

Page 51

|              |           |           |          |          |          |          |          |           |           |
|--------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|
|              | <b>WS</b> | <b>BS</b> | <b>S</b> | <b>T</b> | <b>W</b> | <b>I</b> | <b>A</b> | <b>Ld</b> | <b>Sv</b> |
| Duke Sliscus | 6         | 6         | 3        | 3        | 2        | 6        | 3        | 9         | 4+        |

**Composition:**

- 1 (Unique)

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Blast pistol
- Shadow field
- Plasma grenades
- Ghostplate armour
- Combat drugs
- The Serpent's Bite

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character
- The Serpent's Venom
- Contraband
- Low Orbit Raid

## KHERADRUAKH, THE DECAPITATOR ..... 140 points

Page 50

|             |           |           |          |          |          |          |          |           |           |
|-------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|
|             | <b>WS</b> | <b>BS</b> | <b>S</b> | <b>T</b> | <b>W</b> | <b>I</b> | <b>A</b> | <b>Ld</b> | <b>Sv</b> |
| Kheradruakh | 6         | 5         | 5        | 3        | 3        | 6        | 4        | 9         | -         |

**Composition:**

- 1 (Unique)

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Decapitator

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain

- Move Through Cover
- Baleblast
- Stealth
- Invulnerable Save (5+)
- Shade Stalker
- Hunter of Heads
- Altered Physique

## BARON SATHONYX ..... 105 points

Page 48

|                |           |           |          |          |          |          |          |           |           |
|----------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|
|                | <b>WS</b> | <b>BS</b> | <b>S</b> | <b>T</b> | <b>W</b> | <b>I</b> | <b>A</b> | <b>Ld</b> | <b>Sv</b> |
| Baron Sathonyx | 6         | 6         | 3        | 3        | 2        | 6        | 3        | 9         | 5+        |

**Composition:**

- 1 (Unique)

**Unit Type:**

- Jump Infantry

**Wargear:**

- Shadow field
- Wychsuit
- Hellglaive
- Splinter pistol
- Phantasm grenade launcher
- Custom skyboard
- Bones of the Seer
- Twilight shroud

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character
- Hit and Run
- Master of the Skies

**The Lord Hellion:**

Hellions are Troops choices in any army that includes Baron Sathonyx.

# HQ

## ARCHON .....60 points

|        | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Archon | 7  | 7  | 3 | 3 | 3 | 7 | 4 | 10 | 5+ |

**Composition:**

- 1 Archon

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Kabalite armour
- Close combat weapon
- Splinter pistol
- Plasma grenades

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character

**Options:**

- Replace close combat weapon and/or splinter pistol with:
    - Venom blade ..... 5 points
    - Blast pistol ..... 15 points
    - Power weapon ..... 15 points
    - Blaster ..... 15 points
    - Agoniser ..... 20 points
    - Electrocorrosive whip ..... 20 points
    - Huskblade ..... 35 points
  - Take any of the following:
    - Haywire grenades ..... 5 points
    - Ghostplate armour ..... 10 points
    - Combat drugs ..... 10 points
    - Soul-trap ..... 10 points
    - Djin blade ..... 20 points
    - Clone field\* ..... 20 points
    - Phantasm grenade launcher ..... 25 points
    - Shadow field\* ..... 30 points
    - Webway portal ..... 35 points
- \* A model may not have both a shadow field and a clone field.



## THE COURT OF THE ARCHON

You may include one Court of the Archon for every Archon (including Asdrubael Vect and Lady Malys) in your army. This squad does not use up a Force Organisation chart selection.

|          | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Medusae  | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9  | 5+ |
| Ur-Ghul  | 4  | 0  | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 3  | -  |
| Lhamaean | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 9  | 5+ |
| Sslyth   | 4  | 4  | 5 | 5 | 2 | 4 | 3 | 3  | 5+ |

**Composition:**

- 1-2 Lhamaeans ..... 10 points per model
- 1-2 Medusae ..... 15 points per model
- 1-3 Sslyth ..... 35 points per model
- 1-5 Ur-Ghuls ..... 15 points per model

**Unit Type:**

- Infantry

**Options:**

- May take a Raider or a Venom as a dedicated transport (see page 91 for points costs).

**LHAMAEAN**

**Wargear:**

- Kabalite armour,
- Splinter pistol,
- Poisoned weapon (2+)

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Mistress of Poisons

**MEDUSAE**

**Wargear:**

- Kabalite armour

**Special Rules:**

- Fleet
- Power from Pain
- Eyeburst

**SSLYTH**

**Wargear:**

- Kabalite armour
- Shardcarbine
- Close combat weapon
- Splinter pistol

**Special Rules:**

- Fleet
- Feel No Pain

**UR-GHUL**

**Wargear:**

- Claws and needle-teeth (close combat weapon)

**Special Rules:**

- Fleet
- Feel No Pain
- Furious Charge



# HQ

**SUCCUBUS** .....65 points

Page 36

|          | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Succubus | 8  | 6  | 3 | 3 | 3 | 8 | 4 | 9  | 6+ |

**Composition:**

- 1 Succubus

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Wychsuit
- Close combat weapon
- Splinter pistol
- Combat drugs
- Plasma grenades

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character
- Dodge (4+)

**Options:**

- Replace close combat weapon and/or splinter pistol with:
  - Venom blade ..... 5 points
  - Power weapon ..... 15 points
  - Agoniser ..... 20 points
  - Electrocorrosive whip ..... 20 points
- Replace both close combat weapon and splinter pistol with:
  - Hydra gauntlets ..... 5 points
  - Shardnet and impaler ..... 5 points
  - Razorflails ..... 10 points
- Replace splinter pistol with:
  - Blast pistol ..... 15 points
- Take:
  - Haywire grenades ..... 5 points



**HAEMONCULUS ANCIENT** .....80 points  
**HAEMONCULUS** .....50 points

Page 37

Page 37

|                     | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Haemonculus Ancient | 5  | 5  | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 9  | 6+ |
| Haemonculus         | 4  | 4  | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 8  | 6+ |

**Composition:**

- 1 Haemonculus or Haemonculus Ancient

You may include between one and three Haemonculi per HQ choice, though only one of these may be a Haemonculus Ancient.

**Unit Type:**

- Infantry

**Lord of Covens:**

Wracks are Troops choices in any army that includes a Haemonculus or Haemonculus Ancient.

**Wargear:**

- Gnarlskin
- Close combat weapon
- Splinter pistol

**Special Rules:**

- Night Vision
- Power from Pain
- Independent Character
- Altered Physique

**Options:**

- Replace close combat weapon and/or splinter pistol with:
  - Venom blade ..... 5 points
  - Stinger pistol ..... 5 points
  - Power weapon ..... 10 points
  - Mindphase gauntlet ..... 10 points
  - Flesh gauntlet ..... 20 points
  - Agoniser ..... 20 points
  - Electrocorrosive whip ..... 20 points
  - Huskblade ..... 35 points
- Take up to two of the following pieces of arcane wargear:
  - Animus Vitae ..... 5 points
  - Casket of Flensing ..... 10 points
  - Liquifier gun ..... 10 points
  - Soul-trap ..... 10 points
  - Vexator mask ..... 10 points
  - Scissorhand ..... 15 points
  - Archangel of Pain ..... 15 points
  - Hexrifle ..... 15 points
  - Shattershard ..... 15 points
  - Crucible of Malediction ..... 20 points
  - Orb of despair ..... 20 points
  - Dark gate ..... 25 points
  - Webway portal ..... 35 points

# ELITES

**INCUBI** .....22 points per model

Page 31

|         | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Incubus | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 8  | 3+ |
| Klaivex | 6  | 5  | 3 | 3 | 1 | 6 | 3 | 9  | 3+ |

**Composition:**

- 3-10 Incubi

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Incubus warsuit
- Klaive

**Special Rules:**

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain

**Character Options:**

- One Incubus may be upgraded to:
  - Klaivex .....15 points
- The Klaivex may replace his klaive with:
  - Demiklaives .....20 points
- The Klaivex may take:
  - Bloodstone .....15 points
- The Klaivex may have any of the following powers:
  - Murderous Assault .....10 points
  - Onslaught .....15 points

**Transport:**

- The squad may take a Raider or a Venom as a dedicated transport (see page 91 for points costs).

**GROTESQUES** .....35 points per model

Page 39

|            | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Grotesque  | 4  | 1  | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3  | 6+ |
| Aberration | 4  | 1  | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4  | 6+ |

**Composition:**

- 3-10 Grotesques

**Unit Type:**

- Infantry

**Wargear:**

- Gnarlskin
- Close combat weapon

**Special Rules:**

- Night Vision
- Power from Pain
- Altered Physique
- Berserk Rampage
- Bulky

**Options:**

- One Grotesque may exchange his close combat weapon for:
  - Liquifier gun .....10 points

**Character Options:**

- One Grotesque may be upgraded to:
  - Aberration .....10 points
- The Aberration may take one of the following:
  - Venom blade .....5 points
  - Mindphase gauntlet .....10 points
  - Scissorhand .....15 points
  - Flesh gauntlet .....20 points

**Transport:**

- The squad may take a Raider as a dedicated transport (see page 91 for points costs).

## THE SEALS OF THE HAEMONCULI COVENS

The seals of the Haemonculi are a familiar sight in the bowels of Commorragh. They appear chalked upon the walls and archways of the Dark City, tattooed on each coven's Wrack servants and branded into the flesh of its Grotesques.



*The Ebon Sting.*



*The Hex.*



*The Black Descent.*



*The Altered.*



*The Everspiral.*



*The Prophets of Flesh.*



*The Coven of Twelve.*



*The Dark Creed.*

# ELITES

## WRACKS

10 points per model

Page 38

|          | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Wrack    | 4  | 4  | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 6+ |
| Acothyst | 4  | 4  | 3 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9  | 6+ |

### Composition:

- 3-10 Wracks

### Unit Type:

- Infantry

### Wargear:

- Gnarlskin
- Two poisoned weapons (4+)

### Special Rules:

- Night Vision
- Power from Pain
- Altered Physique

### Options:

- For every five models in the squad, one Wrack may replace a poisoned weapon with:
  - Liquefier gun .....10 points per model

### Character Options:

- One Wrack may be upgraded to:
  - Acothyst .....10 points
- The Acothyst may take one of the following:
  - Stinger pistol .....5 points
  - Venom blade .....5 points
  - Mindphase gauntlet .....10 points
  - Hexrifle .....15 points
  - Scissorhand .....15 points
  - Flesh gauntlet .....20 points
  - Agoniser .....20 points
  - Electrocorrosive whip .....20 points

### Transport:

- The squad may take a Raider or a Venom as a dedicated transport (see page 91 for points costs).

## MANDRAKES

15 points per model

Page 33

|            | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Mandrake   | 4  | 4  | 4 | 3 | 1 | 5 | 2 | 8  | -  |
| Nightfiend | 4  | 4  | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 9  | -  |

### Composition:

- 3-10 Mandrakes

### Unit Type:

- Infantry

### Wargear:

- Evil-looking blade (close combat weapon)

### Special Rules:

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Infiltrate
- Move Through Cover
- Stealth
- Baleblast
- Invulnerable Save (5+)

### Character Options:

- One Mandrake may be upgraded to:
  - Nightfiend .....10 points

## HARLEQUINS

18 points per model

Page 42

|               | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Harlequin     | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | -  |
| Death Jester  | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | -  |
| Shadowseer    | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | -  |
| Troupe Master | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 3 | 10 | -  |

### Composition:

- 5-10 Harlequins

### Unit Type:

- Infantry

### Wargear:

- Close combat weapon
- Shuriken pistol
- Flip belts
- Holo-suits
- Hallucinogen grenades (Shadowseer only)

### Special Rules:

- Fleet
- Dance of Death
- Veil of Tears (Shadowseer only)

### Options:

- Any model may replace its close combat weapon with:
  - Harlequin's Kiss .....4 points per model
- Up to two models may replace their shuriken pistol with:
  - Fusion pistol .....10 points per model

### Character Options:

- One Harlequin may be upgraded to:
  - Death Jester (replacing his shuriken pistol with a shrieker cannon) .....10 points
- One Harlequin may be upgraded to:
  - Shadowseer .....30 points
- One Harlequin may be upgraded to:
  - Troupe Master .....20 points
- The Troupe Master replaces his close combat weapon with:
  - Either a power weapon or a Harlequin's Kiss .....free

# ELITES

## KABALITE TRUEBORN .....12 points per model

Page 26

|                   | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Kabalite Trueborn | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 9  | 5+ |
| Dracon            | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 3 | 9  | 5+ |

### Composition:

- 3-10 Kabalite Trueborn

### Unit Type:

- Infantry

### Wargear:

- Splinter rifle
- Kabalite armour

### Special Rules:

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain

### Options:

- Any model may exchange his splinter rifle for:
  - Splinter pistol and close combat weapon .....free
  - Shardcarbine .....5 points per model
- Up to four Kabalite Trueborn may replace their splinter rifles with:
  - Shredder .....5 points per model
  - Blaster .....15 points per model
- Up to two Kabalite Trueborn may replace their splinter rifles with:
  - Splinter cannon .....10 points per model
  - Dark lance .....25 points per model
- The entire squad may be armed with any of the following:
  - Plasma grenades .....1 point per model
  - Haywire grenades .....2 points per model



### Character Options:

- One Kabalite Trueborn may be upgraded to:
  - Dracon .....5 points
- The Dracon may take:
  - Ghostplate armour .....10 points
  - Phantasm grenade launcher .....20 points
- The Dracon may replace his splinter pistol with:
  - Blast pistol .....15 points
- The Dracon may replace his close combat weapon with:
  - Venom blade .....5 points
  - Power weapon .....10 points
  - Agoniser .....20 points

### Transport:

- The squad may take a Raider or a Venom as a dedicated transport (see page 91 for points costs).

## HEKATRIX BLOODBRIDES .....13 points per model

Page 27

|                     | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Hekatrix Bloodbride | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | 6+ |
| Syren               | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 3 | 9  | 6+ |

### Composition:

- 3-10 Hekatrix Bloodbrides

### Unit Type:

- Infantry

### Wargear:

- Close combat weapon
- Combat drugs
- Plasma grenades
- Splinter pistol
- Wychsuit

### Transport:

- The squad may take a Raider or a Venom as a dedicated transport (see page 91 for points costs).

### Special Rules:

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Dodge (4+)

### Options:

- For every three models in the squad, one may replace her splinter pistol and close combat weapon with one of the following:
  - Razorflails .....10 points per model
  - Hydra gauntlets .....10 points per model
  - Shardnet and impaler .....10 points per model
- The entire squad may be armed with:
  - Haywire grenades .....2 points per model

### Character Options:

- One Bloodbride may be upgraded to:
  - Syren .....10 points
- The Syren may replace her splinter pistol with:
  - Blast pistol .....15 points
- The Syren may take:
  - Phantasm grenade launcher .....10 points
- The Syren may replace her close combat weapon with:
  - Venom blade .....5 points
  - Power weapon .....10 points
  - Agoniser .....20 points



# TROOPS

## KABALITE WARRIORS ..... 9 points per model

Page 26

|                  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Kabalite Warrior | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8  | 5+ |
| Sybarite         | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 9  | 5+ |

### Composition:

- 5-20 Kabalite Warriors

### Unit Type:

- Infantry

### Wargear:

- Splinter rifle
- Kabalite armour

### Special Rules:

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain

### Options:

- One Kabalite Warrior may replace his splinter rifle with:
  - Shredder ..... 5 points
  - Blaster ..... 15 points
- For every ten models in the squad, one Kabalite Warrior may replace his splinter rifle with:
  - Splinter cannon ..... 10 points
  - Dark lance ..... 25 points

### Character Options:

- One Kabalite Warrior may be upgraded to:
  - Sybarite ..... 10 points
- The Sybarite may take:
  - Ghostplate armour ..... 10 points
  - Phantasm grenade launcher ..... 20 points
- The Sybarite may replace his splinter rifle with:
  - Splinter pistol and close combat weapon ..... free
- The Sybarite may replace his splinter pistol with:
  - Blast pistol ..... 15 points
- The Sybarite may replace his close combat weapon with:
  - Venom blade ..... 5 points
  - Power weapon ..... 10 points
  - Agoniser ..... 20 points

### Transport:

- The squad may take a Raider or a Venom as a dedicated transport (see page 91 for points costs).

## WYCHES ..... 10 points per model

Page 27

|          | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Wych     | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8  | 6+ |
| Hekatrix | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | 6+ |

### Composition:

- 5-15 Wyches

### Unit Type:

- Infantry

### Wargear:

- Close combat weapon
- Combat drugs
- Plasma grenades
- Splinter pistol
- Wychsuit

### Special Rules:

- Fleet
- Night Vision
- Power from Pain
- Dodge (4+)

### Options:

- For every five models in the squad, one may replace her splinter pistol and close combat weapon with one of the following:
  - Razorflails ..... 10 points per model
  - Hydra gauntlets ..... 10 points per model
  - Shardnet and impaler ..... 10 points per model
- The entire squad may be armed with:
  - Haywire grenades ..... 2 points per model

### Character Options:

- One Wych may be upgraded to:
  - Hekatrix ..... 10 points
- The Hekatrix may replace her splinter pistol with:
  - Blast pistol ..... 15 points
- The Hekatrix may take:
  - Phantasm grenade launcher ..... 10 points
- The Hekatrix may replace her close combat weapon with:
  - Venom blade ..... 5 points
  - Power weapon ..... 10 points
  - Agoniser ..... 20 points

### Transport:

- The squad may take a Raider or a Venom as a dedicated transport (see page 91 for points costs).

# FAST ATTACK

**HELLIONS** .....16 points per model

Page 28

|           | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Hellion   | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8  | 5+ |
| Helliarch | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9  | 5+ |

- Composition:**
- 5-20 Hellions
- Unit Type:**
- Jump Infantry

- Wargear:**
- Combat drugs
  - Wychsuit
  - Skyboard
  - Hellglaiive

- Special Rules:**
- Fleet
  - Night Vision
  - Power from Pain
  - Hit and Run

**Character Options:**

- One Hellion may be upgraded to a Helliarch .....10 points
- The Helliarch may take:
  - Phantasm grenade launcher .....20 points
- The Helliarch may replace his hellglaiive with a splinter pistol and one of the following:
  - Venom blade .....free
  - Stunclaw .....5 points
  - Power weapon .....5 points
  - Agoniser .....15 points

**SCOURGES** .....22 points per model

Page 32

|          | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Scourge  | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8  | 4+ |
| Solarite | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 9  | 4+ |

- Composition:**
- 3-10 Scourges
- Unit Type:**
- Jump Infantry

- Wargear:**
- Shardcarbine
  - Ghostplate armour
  - Plasma grenades

- Special Rules:**
- Fleet
  - Night Vision
  - Power from Pain

**Options:**

- For every five models in the squad, two Scourges may replace their shardcarbines with:
  - Shredder .....5 points per model
  - Splinter cannon .....10 points per model
  - Haywire blaster .....10 points per model
  - Heat lance .....12 points per model
  - Blaster .....15 points per model
  - Dark lance .....15 points per model

**Character Options:**

- One Scourge may be upgraded to a Solarite .....10 points
- The Solarite may replace his shardcarbine with a splinter pistol and one of the following:
  - Close combat weapon .....free
  - Venom blade .....5 points
  - Power weapon .....10 points
  - Agoniser .....20 points
- The Solarite may replace his splinter pistol with:
  - Blast pistol .....15 points

**BEASTMASTERS** .....12 points per model

Page 30

|                 | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Beastmaster     | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8  | 5+ |
| Clawed Fiend    | 4  | 0  | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5  | 6+ |
| Khymera         | 4  | 0  | 4 | 3 | 1 | 6 | 3 | 5  | 6+ |
| Razorwing Flock | 4  | 0  | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5  | 6+ |

- Composition:**
- 1-5 Beastmasters
- Unit Type:**
- Beasts

- Wargear (Beastmasters):**
- Wychsuit
  - Skyboard
  - Close combat weapon

- Special Rules (Entire unit):**
- Night Vision

- BEASTMASTER**
- Power from Pain
- CLAWED FIEND**
- Bestial Fury

**Options:**

- Each Beastmaster may be accompanied by one of the following options (these models join the unit):
  - 0-5 Khymerae .....12 points per model
  - 0-1 Clawed Fiend .....40 points per model
  - 0-2 Razorwing Flocks .....15 points per model
- One Beastmaster may replace his close combat weapon with one of the following:
  - Venom blade .....5 points
  - Power weapon .....10 points
  - Agoniser .....20 points

- KHYMERA**
- Invulnerable Save (4+)

- RAZORWING FLOCK**
- Whirlwind of Blades

# FAST ATTACK

## REAVERS .....22 points per model

Page 29

|                | WS | BS | S | T    | W | I | A | Ld | Sv |
|----------------|----|----|---|------|---|---|---|----|----|
| Reaver         | 4  | 4  | 3 | 3(4) | 1 | 6 | 1 | 8  | 5+ |
| Arena Champion | 4  | 4  | 3 | 3(4) | 1 | 6 | 2 | 9  | 5+ |

### Composition:

- 3-10 Reavers

### Unit Type:

- Bikes  
(Eldar jetbikes)

### Wargear:

- Wychsuit
- Splinter pistol
- Close combat weapon
- Combat drugs
- Reaver jetbike
- Bladevanes

### Special Rules:

- Night Vision
- Power from Pain
- Skilled Riders

### Options:

- For every three models in the squad, one Reaver may replace his jetbike's splinter rifle with:
  - Heat lance .....12 points per model
  - Blaster .....15 points per model
- One model per three Reavers may take either:
  - Grav-talon .....10 points per model
  - Cluster caltrops .....20 points per model

### Character Options:

- One Reaver may be upgraded to:
  - Arena Champion .....10 points
- The Arena Champion may replace his close combat weapon with:
  - Venom blade .....5 points
  - Power weapon .....10 points
  - Agoniser .....20 points

# DEDICATED TRANSPORTS

Certain units have the option of selecting a dedicated transport vehicle. These vehicles do not use up any Force Organisation chart selections, but otherwise function as separate units. Note that units may not select a dedicated transport if the number of models in the unit is higher than the transport capacity of the vehicle.

## RAIDER .....60 points

Page 44

|        | [ Armour ] |    |    |    |
|--------|------------|----|----|----|
|        | BS         | F  | S  | R  |
| Raider | 4          | 10 | 10 | 10 |

### Composition:

- 1 Raider

### Unit Type:

- Vehicle (Skimmer, Fast, Open-topped)

### Transport Capacity:

- 10 models

### Wargear:

- Dark lance

### Special Rules:

- Night Vision

### Options:

- Replace its dark lance with
  - Disintegrator cannon .....free
- Take any of the following:
  - Shock prow .....5 points
  - Torment grenade launchers .....5 points
  - Enhanced aethersails .....5 points
  - Retrofire jets .....5 points
  - Chain-snares .....5 points
  - Grisly trophies .....5 points
  - Envenomed blades .....5 points
  - Splinter racks .....10 points
  - Night shields .....10 points
  - Flickerfield .....10 points

## VENOM .....55 points

Page 43

|       | [ Armour ] |    |    |    |
|-------|------------|----|----|----|
|       | BS         | F  | S  | R  |
| Venom | 4          | 10 | 10 | 10 |

### Composition:

- 1 Venom

### Unit Type:

- Vehicle (Skimmer, Fast, Open-topped)

### Transport Capacity:

- 5 models

### Wargear:

- Twin-linked splinter rifle
- Splinter cannon
- Flickerfield

### Special Rules:

- Night Vision

### Options:

- Replace its twin-linked splinter rifle with:
  - splinter cannon .....10 points
- Take any of the following:
  - Retrofire jets .....5 points
  - Chain-snares .....5 points
  - Grisly trophies .....5 points
  - Envenomed blades .....5 points
  - Night shields .....10 points

# HEAVY SUPPORT

## RAVAGER .....105 points

Page 45

|         | ┌ Armour ┐ |    |    |    |
|---------|------------|----|----|----|
|         | BS         | F  | S  | R  |
| Ravager | 4          | 11 | 11 | 10 |

### Composition:

- 1 Ravager

### Unit Type:

- Vehicle (Skimmer, Fast, Open-topped)

### Wargear:

- Three dark lances

### Special Rules:

- Night Vision
- Aerial Assault

### Options:

- Replace any of its dark lances with:
  - Disintegrator cannons ..... *free*
- Take any of the following:
  - Shock prow ..... *5 points*
  - Torment grenade launchers ..... *5 points*
  - Enhanced aethersails ..... *5 points*
  - Retrofire jets ..... *5 points*
  - Chain-snares ..... *5 points*
  - Grisly trophies ..... *5 points*
  - Envenomed blades ..... *10 points*
  - Night shields ..... *10 points*
  - Flickerfield ..... *10 points*

## TALOS PAIN ENGINE .....100 points

Page 40

|                   | WS | BS | S | T | W | I | A  | Ld | Sv |
|-------------------|----|----|---|---|---|---|----|----|----|
| Talos Pain Engine | 5  | 3  | 7 | 7 | 3 | 4 | D6 | 10 | 3+ |

### Composition:

- 1 Talos Pain Engine

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Wargear:

- Armoured carapace
- Close combat weapon
- Twin-linked splinter cannon

### Special Rules:

- Night Vision
- Power from Pain
- Fearless
- Move Through Cover
- Random Attacks

### Options:

- Replace one of its close combat weapons with one of the following:
  - Twin-linked liquifier gun ..... *5 points*
  - Ichor injector ..... *5 points*
  - Chain-flails ..... *10 points*
- Take:
  - Additional close combat weapon ..... *15 points*
- Replace its twin-linked splinter cannon with one of the following:
  - Stinger pod ..... *5 points*
  - Twin-linked haywire blaster ..... *5 points*
  - Twin-linked heat lance ..... *10 points*

## CRONOS PARASITE ENGINE .....80 points

Page 41

|                        | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Cronos Parasite Engine | 3  | 3  | 5 | 7 | 3 | 4 | 2 | 10 | 3+ |

### Composition:

- 1 Cronos Parasite Engine

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Wargear:

- Armoured carapace
- Close combat weapon
- Spirit syphon

### Special Rules:

- Night Vision
- Power from Pain
- Fearless
- Move Through Cover

### Options:

- Take any of the following:
  - Spirit probe ..... *10 points*
  - Spirit vortex ..... *20 points*



# HEAVY SUPPORT

## RAZORWING JETFIGHTER .....145 points

Page 46

|           | ┌ Armour ┐ |    |    |    |
|-----------|------------|----|----|----|
|           | BS         | F  | S  | R  |
| Razorwing | 4          | 10 | 10 | 10 |

### Composition:

- 1 Razorwing Jetfighter

### Unit Type:

- Vehicle (Skimmer, Fast)

### Wargear:

- Twin-linked splinter rifles
- Two wing-mounted dark lances
- Four monoscythe missiles

### Special Rules:

- Night Vision
- Deep Strike
- Aerial Assault
- Supersonic

### Options:

- Replace both its wing-mounted dark lances with:
  - Disintegrator cannons .....free
- Replace its twin-linked splinter rifles with:
  - Splinter cannon .....10 points
- Replace any monoscythe missile with:
  - Necrotoxin missile .....5 points each
  - Shatterfield missile .....5 points each
- Take any of the following:
  - Night shields .....10 points
  - Flickerfield .....10 points

## VOIDRAVEN BOMBER .....145 points

Page 47

|           | ┌ Armour ┐ |    |    |    |
|-----------|------------|----|----|----|
|           | BS         | F  | S  | R  |
| Voidraven | 4          | 11 | 11 | 10 |

### Composition:

- 1 Voidraven Bomber

### Unit Type:

- Vehicle (Skimmer, Fast)

### Wargear:

- Two void lances
- One void mine

### Special Rules:

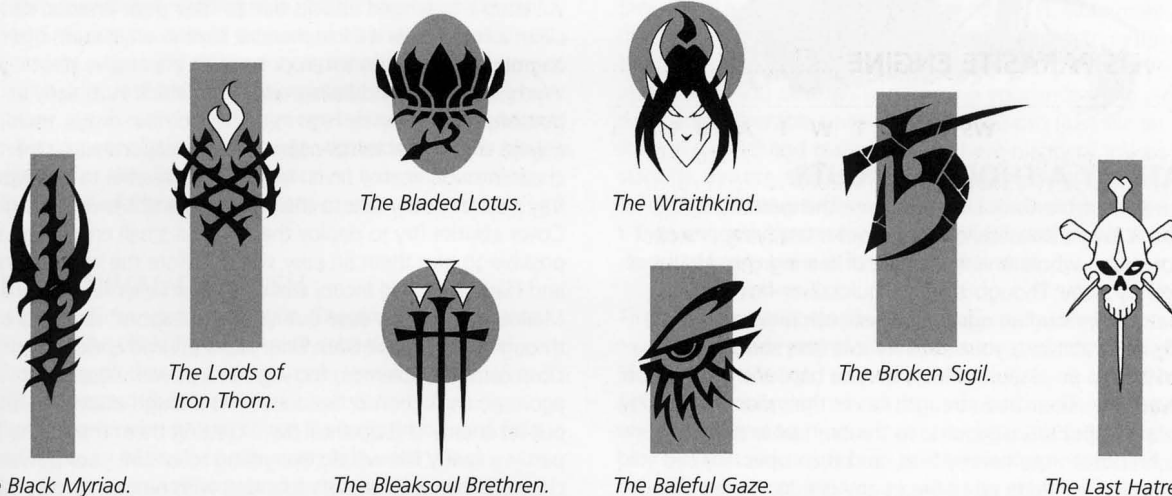
- Night Vision
- Deep Strike
- Aerial Assault
- Supersonic

### Options:

- Take up to four missiles, of any of the following types:
  - Monoscythe missiles .....10 points each
  - Necrotoxin missiles .....10 points each
  - Shatterfield missiles .....10 points each
  - Implosion missiles .....30 points each
- Take any of the following:
  - Night shields .....10 points
  - Flickerfield .....10 points

## THE SYMBOLS OF THE GREAT KABALS

Each of the Kabals of High Commorragh has a distinct symbol, comparable to a crest or coat of arms, flown proudly from its highest spires. These heraldic devices are often simplified and rendered onto the banners, armour and vehicles of the Kabal's warriors, and each has a meaning or myth behind it, frequently with origins that date back to the days of the Fall.



The Black Myriad.

The Lords of Iron Thorn.

The Bladed Lotus.

The Wraithkind.

The Broken Sigil.

The Bleaksoul Brethren.

The Baleful Gaze.

The Last Hatred.

# SUMMARY

## TROOP TYPES

|                        | WS | BS | S | T    | W | I | A  | Ld | Sv | Page |
|------------------------|----|----|---|------|---|---|----|----|----|------|
| Aberration             | 4  | 1  | 5 | 5    | 3 | 4 | 4  | 4  | 6+ | 39   |
| Acothyst               | 4  | 4  | 3 | 4    | 1 | 4 | 2  | 9  | 6+ | 38   |
| Archon                 | 7  | 7  | 3 | 3    | 3 | 7 | 4  | 10 | 5+ | 34   |
| Arena Champion         | 4  | 4  | 3 | 3(4) | 1 | 6 | 2  | 9  | 5+ | 29   |
| Asdrubael Vect         | 8  | 8  | 3 | 3    | 4 | 8 | 5  | 10 | 4+ | 55   |
| Baron Sathonyx         | 6  | 6  | 3 | 3    | 2 | 6 | 3  | 9  | 5+ | 48   |
| Beastmaster            | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 1  | 8  | 5+ | 30   |
| Clawed Fiend           | 4  | 0  | 5 | 5    | 4 | 5 | 4  | 5  | 6+ | 30   |
| Cronos Parasite Engine | 3  | 3  | 5 | 7    | 3 | 4 | 2  | 10 | 3+ | 41   |
| Death Jester           | 5  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 2  | 9  | -  | 42   |
| Dracon                 | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 5 | 3  | 9  | 5+ | 26   |
| Drazhar                | 7  | 7  | 4 | 4    | 3 | 7 | 4  | 10 | 2+ | 52   |
| Duke Sliscus           | 6  | 6  | 3 | 3    | 2 | 6 | 3  | 9  | 4+ | 51   |
| Grotesque              | 4  | 1  | 5 | 5    | 3 | 4 | 3  | 3  | 6+ | 39   |
| Haemonculus            |    |    |   |      |   |   |    |    |    |      |
| Ancient                | 5  | 5  | 3 | 4    | 3 | 5 | 3  | 9  | 6+ | 37   |
| Haemonculus            | 4  | 4  | 3 | 4    | 2 | 4 | 2  | 8  | 6+ | 37   |
| Harlequin              | 5  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 2  | 9  | -  | 42   |
| Hekatrix               | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 2  | 9  | 6+ | 27   |
| Hekatrix Bloodbride    | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 2  | 9  | 6+ | 27   |
| Helliarch              | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 2  | 9  | 5+ | 28   |
| Hellion                | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 1  | 8  | 5+ | 28   |
| Incubus                | 5  | 4  | 3 | 3    | 1 | 5 | 2  | 8  | 3+ | 31   |
| Kabalite Trueborn      | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 5 | 2  | 9  | 5+ | 26   |
| Kabalite Warrior       | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 5 | 1  | 8  | 5+ | 26   |
| Kheradruakh            | 6  | 5  | 5 | 3    | 3 | 6 | 4  | 9  | -  | 50   |
| Khymera                | 4  | 0  | 4 | 3    | 1 | 6 | 3  | 5  | 6+ | 30   |
| Klaivex                | 6  | 5  | 3 | 3    | 1 | 6 | 3  | 9  | 3+ | 31   |
| Lady Malys             | 7  | 7  | 3 | 3    | 3 | 7 | 4  | 10 | 5+ | 53   |
| Lelith Hesperax        | 9  | 9  | 3 | 3    | 3 | 9 | 4  | 9  | 6+ | 49   |
| Lhamaean               | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 5 | 1  | 9  | 5+ | 35   |
| Mandrake               | 4  | 4  | 4 | 3    | 1 | 5 | 2  | 8  | -  | 33   |
| Medusae                | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 5 | 1  | 9  | 5+ | 35   |
| Nightfiend             | 4  | 4  | 4 | 3    | 1 | 5 | 3  | 9  | -  | 33   |
| Razorwing Flock        | 4  | 0  | 3 | 3    | 5 | 5 | 5  | 5  | 6+ | 30   |
| Reaver                 | 4  | 4  | 3 | 3(4) | 1 | 6 | 1  | 8  | 5+ | 29   |
| Scourge                | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 5 | 1  | 8  | 4+ | 32   |
| Shadowseer             | 5  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 2  | 9  | -  | 42   |
| Solarite               | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 5 | 2  | 9  | 4+ | 32   |
| Sslyth                 | 4  | 4  | 5 | 5    | 2 | 4 | 3  | 3  | 5+ | 35   |
| Succubus               | 8  | 6  | 3 | 3    | 3 | 8 | 4  | 9  | 6+ | 36   |
| Sybarite               | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 5 | 2  | 9  | 5+ | 26   |
| Syren                  | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 3  | 9  | 6+ | 27   |
| Talos Pain Engine      | 5  | 3  | 7 | 7    | 3 | 4 | D6 | 10 | 3+ | 40   |
| Troupe Master          | 5  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 3  | 10 | -  | 42   |
| Ur-Ghul                | 4  | 0  | 4 | 3    | 1 | 5 | 3  | 3  | -  | 35   |
| Urien Rakarth          | 5  | 5  | 3 | 5    | 3 | 5 | 3  | 9  | 6+ | 54   |
| Wrack                  | 4  | 4  | 3 | 4    | 1 | 4 | 1  | 8  | 6+ | 38   |
| Wych                   | 4  | 4  | 3 | 3    | 1 | 6 | 1  | 8  | 6+ | 27   |

## VEHICLES

|                      | BS | Armour |      |      | Page |
|----------------------|----|--------|------|------|------|
|                      |    | Front  | Side | Rear |      |
| Raider               | 4  | 10     | 10   | 10   | 44   |
| Ravager              | 4  | 11     | 11   | 10   | 45   |
| Razorwing Jetfighter | 4  | 10     | 10   | 10   | 46   |
| Venom                | 4  | 10     | 10   | 10   | 43   |
| Voidraven Bomber     | 4  | 11     | 11   | 10   | 47   |

## WEAPONS

| Weapon               | Range                                    | Str. | AP | Type   | Page |
|----------------------|--|------|----|--|------|
| Baleblast            | 18"                                      | 4    | 4  | Assault 2, Pinning                                       | 33   |
| Blast pistol         | 6"                                       | 8    | 2  | Pistol, Lance  | 56   |
| Blaster              | 18"                                      | 8    | 2  | Assault 1, Lance   | 56   |
| Bloodstone           | Template                                 | 3    | 3  | Assault 1  | 31   |
| Dark lance           | 36"                                      | 8    | 2  | Heavy 1, Lance   | 56   |
| Disintegrator cannon | 36"                                      | 5    | 2  | Heavy 3  | 56   |
| Eyeburst             | Template D6+1                            | D6   |    | Assault 1  | 35   |
| Fusion pistol        | 6"                                       | 8    | 1  | Pistol, Melta  | 42   |
| Haywire blaster*     | 24"                                      | 4    | 4  | Assault 1  | 58   |
| Heat lance           | 18"                                      | 6    | 1  | Assault 1, Lance, Melta                                  | 58   |
| Implosion missile    | 48"                                      | *    | 2  | Assault 1, Blast, One Shot                               | 47   |
| Monoscythe missile   | 48"                                      | 6    | 5  | Assault 1, Large Blast, One Shot                         | 46   |
| Necrotoxin missile   | 48"                                      | X    | 5  | Assault 1, Large Blast, Poisoned (2+), Pinning, One Shot | 46   |
| Shardcarbine         | 18"                                      | X    | 5  | Assault 3, Poisoned (4+)                                 | 58   |
| Shatterfield missile | 48"                                      | 7*   | -  | Assault 1, Large Blast, One Shot                         | 47   |
| Shredder             | 12"                                      | 6    | -  | Assault 1, Blast   | 58   |
| Shrieker cannon      | 24"                                      | 6    | 5  | Assault 3, Pinning                                       | 42   |
| Shuriken pistol      | <i>see the Warhammer 40,000 rulebook</i> |      |    |  |      |
| Spirit syphon        | Template                                 | 4    | 3  | Assault 1  | 41   |
| Spirit vortex        | 18"                                      | 3    | 3  | Assault 1, Large Blast                                   | 41   |
| Splinter cannon      | 36"                                      | X    | 5  | Assault 4, or Heavy 6*, Poisoned (4+)                    | 58   |
| Splinter pistol      | 12"                                      | X    | 5  | Pistol, Poisoned (4+)                                    | 58   |
| Splinter pods        | 18"                                      | X    | 5  | Assault 2, Poisoned (4+)                                 | 28   |
| Splinter rifle       | 24"                                      | X    | 5  | Rapid Fire, Poisoned (4+)                                | 58   |
| Stinger pod          | 24"                                      | 5    | 5  | Assault 2, Blast   | 40   |
| Void lance           | 36"                                      | 9    | 2  | Assault 1, Lance   | 47   |
| Void mine            | *  | 9    | 2  | Assault 1, Blast One Shot, Lance                         | 47   |

## ARCANE WEAPONRY

| Weapon             | Range    | Str. | AP | Type                             | Page |
|--------------------|----------|------|----|----------------------------------|------|
| Casket of Flensing | 12"      | D6   | D6 | Assault 2D6, One Shot            | 60   |
| Dark gate          | 12"      | 10   | -  | Assault 1, Large Blast, One Shot | 61   |
| Hexrifle*          | 36"      | X    | 4  | Assault 1, Sniper                | 61   |
| Liquifier gun      | Template | 4    | D6 | Assault 1                        | 61   |
| Obsidian orbs      | 12"      | 10*  | 3  | Assault 1, Blast                 | 55   |
| Orb of despair     | 6"       | 10*  | 1  | Assault 1, Blast, One Shot       | 61   |
| Shattershard       | Template | X*   | X* | Assault 1, One Shot              | 61   |
| Stinger pistol     | 12"      | X    | 5  | Pistol, Poisoned (2+)            | 61   |

\* These weapons have additional rules (see the relevant entry).