

Káosz Démonok



Háttéranyag by Pölö

Egységeírások by Dreamer88

Tartalomjegyzék

A Démon Természete	3
Hadúr Képesség Táblázat	22
Hipertér Vihar Táblázat	23
Vérivók (Bloodthirsters)	24
Khorne Vérontói (Bloodletters of Khorne)	24
Khorne Vérzúzói (Bloodcrushers of Khorne)	25
Khorne Vérebei (Flesh Hounds of Khorne)	25
Khorne Véres Trónusai (Blood Thrones of Khorne)	26
Khorne Koponya Ágyúi (Skull Cannons of Khorne)	26
Koponyafaló (Skulltaker)	27
Sebhelyes (Skarbrand)	28
Karanak	29
A Változás Urai (Lords of Change)	30
Tzeentch Rózsaszín Horrorjai (Pink Horrors of Tzeentch)	30
Tzeentch Lángvetői (Flamers of Tzeentch)	31
Tzeentch Lángoló Szekerei (Burning Chariots of Tzeentch)	31
Tzeentch Sikítói (Screamers of Tzeentch)	32
Sorsfonó Kairos (Kairos Fateweaver)	33
A Kék Írnokok (The Blue Scribes)	34
Az Alakváltó (The Changeling)	35
A Nagy Fertők (Greater Unclean Ones)	36
Nurgle Pestishordozói (Plaguebearers of Nurgle)	36
Nurgle Bestiái (Beasts of Nurgle)	37
Nurgle Pestis Lovagjai (Plague Drones of Nurgle)	37
Nurglingekek (Nurglings)	38
Pestisatya Ku'gath (Ku'gath Plaguefather)	39
Epidemus	40
A Titkok Őrzői (Keepers of Secrets)	41
Slaanesh Démonnői (Daemonettes of Slaanesh)	41
Slaanesh Keresői (Seekers of Slaanesh)	42
Slaanesh Kereső Szekerei (Seeker Chariots of Slaanesh)	42
Slaanesh Pokolnyúzó (Hellflayers of Slaanesh)	43
Slaanesh Szörnyei (Fiends of Slaanesh)	43
Slaanesh Maszkja (The Masque of Slaanesh)	44
Démon Hercegek (Daemon Princes)	45
Káosz Fúriák (Chaos Furies)	45
Lélekzúzó (Soul Grinders)	45
Démoni Ajándékok	46
Pokoli Ereklék	49
Démoni Jutalmak	50
Démoni Pszi Erők	52
A Változás Tana	52
A Ragály Tana	52
A Szenvedély Tana	53

A Démon természete

A fizikai valóság határán túl, idő és ok-okozat által nem szabályozva, létezik egy olyan dimenzió, amit halandó elme képtelen megérteni. Az álmok és rémálmok túloldalán terül el végtelenül, alak vagy szerkezet nélkül. Szeretetből és gyűlöletből, félelemből és reményből, ambícióból és szenvedésből épül ez a birodalom – mégis csak egy közönyös, érzelemmentes üresség.

A Káosz Birodalma a képzelet határain túl létezik – lehetetlen absztrakció, amit csak a halandó elmék zavaros érzelmei és metaforái tesznek valóssá. Örökké újraszületik, de sosem változik. Hétköznapi érzékekkel nem tapasztalható, még a legerősebb pszik sem érthetik meg a Hipertér természetét józan eszük kockáztatása nélkül. Olyan hely ez, ahol az istenek örökké háborúznak, a teremts nyers anyagáért küzdve, amiből ők is születtek. Ebben a kiismerhetetlen birodalomban titáni seregek csapnak össze, mindegyik harcos energia és érzelem alkotta, mindőjüket teremtdjük akarata hajtja egyre előre, egy olyan küzdelemben, ami az univerzummal egyidős, és soha meg nem nyerhető.

Néhanapján, ez a rettegett birodalom áttöri határait és a halandók valóságába ömlik át. Réimálmok és rettegés szabadul el az emberek és idegenek világain egyaránt, ahogy a nyáladzó rémek és szökdécselő harcosok hada hömpölyög elő, vérvörös katonák és a bronz hadigépezetek ütegei kíséretében. Az eget mágikus tűz perzseli, a feldúlt városokat vérfolyam árasztja el, a Káosz Isteneinek serege mindenkit megnyomorít és lemészárol, aki az útjába akad, az áldozatok lelkéből táplálkozva.

A kísértetjárta Immatérium

A Hipertérben a hasonló gondolatok és érzelmek összegyűlnek, mint ahogy a sziklafalon lecsordogáló patakok vize. Megszületnek a gyötrelmek és vágy folyói és örvényei, a gyűlölet tavai, a büszkeség vízesései. Az idők hajnala óta hömpölyögnek ezek az áramlatok és hullámok a Hipertér tükör-birodalmában, és oly erővel bírnak, hogy magából a Irrealitás anyagából formáltak teremtményeket.

Végül, ezek az alakatlan ösztönlények elemi tudatosságra tettek szert. A Káosz Istenei megszülettek - hatalmas pszichikai létezők, amiket a halandók fantáziája és félelmei hívtak életre. Ők a Rontó Erők, mindegyikük az őket megteremtő halandó szenvedély tükröződése. Első közöttük Khorne, a Háború féktelen és halhatatlan düh hajtotta Ura. Tzeentch, a Sors bizarr és örökké változó Építész hatalmas varázslatokat sző, hogy a jövőt az akaratához kösse, míg a hatalmas Nurgle, a Rothadás Ura örökkön azon fáradozik, hogy fertőzést és dögvézt terjessze. Az utolsó közülük Slaanesh, a Sötét Herceg, minden gyönyör és kicsapongás gyámolítója, bármennyire is erkölcstelen vagy perverz is az.

Ahogy a galaxis népei fejlődtek és gyarapodtak, úgy a reményeik és álmaik, dühük és harcaik, szeretetük és gyűlöletük is. A nyers érzelmek bimbózó áradata táplálta a Káosz Isteneiket és egyre növelte hatalmukat. Végül, belenyúltak a halandók álmaiba, örökké azon munkálkodva, hogy a fizikai valóságot és milliárdnyi fajtát uralják.

Egy Káosz Isten csakis a halandók tettei és gondolatai által nyerhetnek hatalmat. Híveik, akik hódolnak nekik, különös ajándékokban, emberfeletti hatalomban és végső soron halhatatlanságban részesülhetnek. Ahogy a Káosz Istenei a Hipertérben viaskodnak, úgy követőik is a fizikai valóságban. A csaták győztesei még több hatalmat nyernek ne evilági mestereiknek, bár a Rontó Erők tervei oly csavarosak, hogy a diadal gyakran nem is létfontosságú, elegendő a csata és az önfeláldozás ténye. A Káosz követőinek halálakor lelkük nem halványul és tűnik el a Hipertérben, mint más halandóknak. Ehelyett istenük nyeli el örökkévaló energiájuk, a Káosz hatalmához kötve azt az idők végezetéig.

A Káosz Birodalma

A halandók álmai és réimálmai a Hipertér örökké változó hullámain fantáziaszerű birodalommal alakítják, amit legendás lények népesítenek be. Időtlen és folyton átalakul – a Káosz Birodalma, Hipertér, Immatérium néven ismeretes ez a pszichikai dimenzió. A mi univerzumunkkal párhuzamos, állandóság nélküli, nem kötik a tér és idő törvényei, véletlenszerű, szerkezet nélküli, tiszta energiából és koncentrálatlan tudatosságból épült birodalom. A szó szoros értelmében ez a Káosz, a fizika korlátai és intelligens szándék nélkül. A Hiperűr a Káosz és a Káosz a Hiperűr – nem lehet külön választani őket.

A Káosz Istenei és birodalmuk egyek, hiszen egyazon energiák alkotják. Ahogy egyikük energiát gyűjt be, hatalma megnövekszik, területe és fennhatósága a Káosz Birodalmában egyre nagyobb lesz. Emiatt a birodalmak azokra az érzelmekre épülnek, amelyek urukat alkották: Khorne-é a dühre és vérontásra, Tzeentch földjei a tiszta mágia szikrázó alkotásai, Nurgle területe a halál és regeneráció otthona, Slaanesh vidéke az ellenállhatatlan kísértésé. Mindegyik Káosz Isten rendelkezik egy alakkal, amelyik testet ad személyiségüknek és területük szívében lakozik. Szolgáló Démonjaikkal körbevée mindegyikük éberen őrzí birodalmát, a Hipertér mintázatainak zavarát lesve, ami behatolót, vagy lehetőséget jelez.

Káosz Démonok

A Káosz Istenei nem egyedüli lakói a Hipertérnek. Saját esszenciájukból alkottak szolgálkat – ezeket hívják a halandók Démonoknak -, akik nincsenek annyira szorosan hozzáláncolva az Immatériumhoz, mint uraik. A Démonok a Hipertér legnépesebb csoportja. Akkor „születnek”, amikor egy a Káosz Istenei közül hatalmának egy darabját használja fel, ami az érzékek, gondolatok és szándékok

gyűjteményét kapcsolja össze, így adva személyiséget és tudatot az új létezőnek. Függetlenségüket alkotójuk bármikor megszüntetheti, így biztosítja hűségüket. Csak is így lehet egy Démont elpusztítani, ha megszűnik az őt létrehozó erő, elméje pedig a Hipertér áramlataiba veszik.

A Hipertérben belül a Démónoknak nincs fizikai jelenlétük. A Káosz Birodalma a fizikai törvények ellentéte, és azok az úrhajók, amelyek keresztülhaladnak rajta, egyfajta „valóság-buborékot” hoznak létre, amikor belépnek ide. A Démónok tiszta energiából álló formába rendeződnek, amelyek teremtetők valódi természetének alacsonyabbrendű kivetülése. Ezáltal a bizarr és embertelen alakjuk jelzi egyéniségüket, státuszukat és hűségüket a Káosz Isteneinek egyike iránt.

Bár úgy tűnhet, hogy természetes anyagból állnak, amikor a valóságban materializálódnak, hipertéri energia alkotja őket. A mi világunkban a Démónokat különös gyengeségek és immunitások jellemzik, ahogy számos furcsa képesség is. A fizikai kivetülésük elpusztítása nem öli meg őket, csak elvágja jelenlétüket a valóságtól – igazi esszenciájuk a Hipertérben érintetlen marad. Ha alkotójuk nem szívja vissza magába őket, az Immatériumban kell maradniuk addig, amíg elég erőt újra össze nem gyűjtenek az újbóli manifesztációhoz. A legendák szerint ezer év és egy nap szükséges ehhez, bár ezt lehetetlen bizonyítani és a Hipertérben ráadásul értelmét veszti az idő fogalma. A „meggyilkolt” Démón büszkeségén tekintélyes csorba esik, ráadásul arra van kényszerítve, hogy társai gúnyolódását elviselje, amíg vissza nem tér testi formájába és bosszút nem áll. A leghatalmasabb Démónok segítségül fogják hívni szolgálóikat és a hűbéres Kisebb Démónokat, elérjék céljukat. Ha akadnak szövetségesei, rájuk is támaszkodhatnak, bár ezzel az eszközzel csínján bánnak. Az ilyen szívességeket ugyanis elkerülhetetlenül viszonzni kell, és egy Démón sem viseli egykönnyen egy másik lény fennhatóságát.

A Nagy Játzsma

A Káosz Birodalma nem pusztán a Sötét Istenek otthona, hanem a csataterük is, az uralkodás Nagy Játzmájának arénája. Állandóan harcban állnak egymással, versengenek a hatalomért szerte az anyagtalanság síkjaiban. Milliárdnyi különbségük dacára a Káosz Isteneinek közös célja: az univerzum teljes uralma. Az abszolút hatalmat ne lehet megosztani – különösen istenek között nem.

A Hipertér energiáinak apályai és dagályai az istenek hatalmára is hatással vannak – erejük növekszik és csökken, és birodalmuk is eszerint változik. Akár hosszú ideig is felette állhat az egyikük a többieknek, elszívja energiájukat a saját növekedése érdekében. De végül a többi isten szövetséget köt a domináns erő ellen, és közös erőfeszítéssel lecsökkentik hatalmát, amíg egy az addig alávetettek közül kiemelkedik, és vezető szerepre tesz szert. Ez a mintázat újra és újra lezajlik, egyik isten sem lehet győztes, mivel a Nagy Játzsma nélkül a Hipertér állandó, mozdulatlan ürességgé válna.

Amikor az istenek háborúznak, az Immatérium megremegek, és Hipertér viharok dühöngenek szerte a galaxisban. A Káosz Birodalmában Démónok hordái vonulnak, hogy teljesítsék uruk parancsait, és az istenek birodalmi erőiködnének és hullámszanak a pszichikai támadásban. A Démónok, személyiséggel és intelligenciával felruházva, mesterük kegyeiért küzdenek, ezért gyakran rohanják le saját szakállukra a riválisok területét.

Khorne alattvalói hatalmas légio gyanánt törnek előre, harsogó kürtök hangjának kíséretében. Bronzszínű lobogóik alatt bömbölő szörnyetegek korbácsai sürgetik a vérszomjas katonák végtelen sorát a harcba. Nyers indulattól és erőszaktól vezérelve Khorne légioi keresztül vágják magukat az ellenséges területeken, az általuk kiontott vér megfertőzi a birodalmat, átváltoztatva azt Khorne pusztaságává.

Tzeentch talán a legkörmönfontabb az istenek közül, mindig gyengeséget teremt, amit kiaknázzhat egy támadás előtt. Cselszövés, gyanúsítás és mágia segítségével gyakran egymásnak ugrasztja a többi istent, türelmesen kivárva a konfliktus kibontakozását, és amikor elérkezik az idő, vihogó talpnyalói és manipulatív mágiszterei előretörnek a mágia szőnyegén, a résztvevők leggyengébbjére támadva. Mágikus robbanások és rontó hatalmuk segítségével villámsebességgel legyűrnék minden ellenállást, az újonnan megszerzett terület pedig hamarosan Tzeentch kristályszerű birodalmának részévé válik.

Amikor Nurgle alattvalói hadra kelnek, fertőzést és rothadást terjesztenek. Zengő kántálás és ezernyi rozsdás harang kongása jelzi előre jövetelüket, legyek áthatolhatatlan felhője kíséri őket. Szökdécselő Apródémónok borítják a földet a sereg előtt, a melákok hordozta veszedelmes himlő letarol minden életet az útnak, csak humuszt hagyva, amiből gonosz gombafélék és mérgező növények hajtanak ki.

Slaanesh támadásai, ahogy az elvárható, alattomosak. Az első támadások észrevehetetlen, finom tapogatózások. Az ellenség birodalmán belül a Sötét Herceg hatalmának csápjai beszívárognak a gyökerekig, belülről rohasztva meg azt. Ahogy a terület maga is Slaanesh erejének részévé válik, eltompítja az ellenséges Démónok érzékeit, lehetővé téve a Sötét Herceg sebesen mozgó hadainak a döntő csapást.

Időről időre az anyagi valóságban feltűnhet olyan személy, tárgy, hely vagy esemény, amely mindegyik Káosz Isten figyelmét felkelti. Ha ez a dolog oly fontos, annyira veszélyes vagy áhított, akkor a Rontó Erők minden viszálykodást félretesznek egy kis időre, hogy kiaknázzák ezt a lehetőséget, vagy megsemmisítsék a rájuk leselkedő fenyegetést. Ilyenkor a négyes egységben dolgozik, és az univerzum megremegek hatalmuk láttán.

Az Emberiség számára a legjelentősebb ilyen esemény a Császár felemelkedése volt. Ez idő tájt a Káosz Istenei mindem hatalmukkal az uralkodó megbuktatására törekedtek, aminek a következményei a Primarchok megrontása és a Hórusz Eretnekség háborúi lettek. Más események rövidebb fegyverszünethez vezetnek a Hipertérben, például a kivételesen ígéretes Fekete Kereszteshadjáratok, vagy egy faj születése vagy kiirtása.

Az ehhez hasonló beavatkozások rövid ideig tartanak, és az istenek közötti szövetség sosem tartós. Amint céljukat elérik, a Nagy Játzsma újra kezdődik. Egyik vagy másik isten, vagy akár mind a négy, megszegi a korábbi megállapodást és megpróbálja elárulni társait. A Káosz Birodalma a démoni légiók lépteitől visszhangzik, ősoleg viszályuk hozadéka az Emberek birodalmába folyik át.

Az Alaktalan Pusztaság

A Hipertérnek nincsenek fizikai dimenziói, határtalan és le nem rajzolható térképre. A Káosz Istenei által uralt részeken kívül eső területeket mint az Alaktalan Pusztaságot, vagy az Elveszett Lelkek Földjét, vagy a Káosz Szakadékot ismerik. Véletlenszerű, örökkön kavargó és megújuló vidék ez: kátrányfolyók hömpölyögnek keresztül kővé vált erdőkön, az égbolt karmazsinvörös, hatalmas csigalépcsők vezetnek a mennybe, hogy aztán saját magába kanyarodva alkosson véget nem érő hurkot, csontkastélyok és gennyerődök emelkednek a levágott végtagok csaltosában, titáni isten-gépek szellemei kísértik a temetődombokat.

Minden álom, holdkóros látomás, háborodott elképzelés otthona ez. A Fúriák is itt tanyáznak – olyan Démonok, amelyeket határozatlanságból és a véletlenből gyúrtak. Testetlen hangok jelzik közeledtöket, csak alapvető tudatosság és ösztönök jellemzik őket. A Nagyobb Démonok és Démonhercegek közül is azok, akik elég hatalmassá váltak, az Alaktalan Pusztaságban teremtik meg otthonukat- mindegyik jelentéktelen a Káosz Isteneinek birodalmaihoz képest, de megtestesítik alkotójuk vesszőparipáját, egy apró templomot vagy oltárt a hit egy vakfoltjának.

Khorne, a Véristen

Khorne a Véristen, a Düh Ura, a Koponyagyűjtő, a harag és a soha véget nem érő pusztításvágy és uralom iránti szenvedély megtestesítője. Egyedüli kívánsága, hogy a galaxist a pusztítás hullámai söpörjék el, hogy mindent meghódítson, és minden élőt megsemmisítsen, amíg nem marad más, csak a kiontott vér és törött csont.

A Véristent általában több száz láb magas, széles vállú, izmos humanoidként ábrázolják. Arca vad, acsargó kutyáéra hasonlít, bár torz vonásait barokk sisak fedi, amit hódító királyok koponyái díszítenek. Khorne túlméretezett testét tovább torzítja súlyos, bronzból és feketített acélból készült, egymást fedő lapokból álló vértete. Minden szava a végtelen düh morgása, vérszomjas üvöltése visszhangzik szerte birodalmában.

A Véristen koponyahegyen álló, faragott bronztrónusáról uralkodik. A hátborzongató trófeák a bajnokai fejei, halomba hányva a legyőzött ellenfelek lecsupaszított koponyáival. Százezernyi faj található meg benne, számlálhatatlan emberi fejtől kezdve a lakóépület nagyságú Tiranida koponyáig. Az örökké növekvő halom követőinek győzelmeit szimbolizálja, táplálva Khorne dicsőségét, de sohasem csillapítva vérszomját.

Oldalán hatalmas kétkezes kard pihen. A legendás penge világokat képes egyetlen ütéssel megsemmisíteni. Számos néven ismerik ezt a kegyetlen fegyvert, mint például a Bánathozó, Háborúokozó, Mindenek Végzete. Azt mondják, képes keresztülvágni a realitást, és a hasadékon keresztül Khorne légioi átözönlenek az anyagi világba.

A Vértized

Khorne törvénye egyszerű: vér és még több vér. Egyetlen temploma a csatatér, a kizárólagos szentség a nemzetek kiontott vére. Tudatosan vagy sem, minden harcias kultúra áldoz neki gyilkosságaival és pusztításával, a fejedelmek törzseiktől kezdve a bolygóhódító Világfalóig.

Minden egye, dühből kiontott élet növeli Khorne erejét. Kedveli azokat a harcosokat, akik meggyilkolják barátaikat és szövetségeseiket, mert ők bebizonyították, hogy megértették a nagyobb igazságot: A Véristent nem érdekli, kinek a vére folyik, csak folyjon. Barátok, ellenségek – minden halott egyenlő a Csata Urának szemében. Azok a hívők, akik elmulasztanak akár egy nap is vért ontani, elkerülhetetlenül magukra vonják Khorne elégedetlenségét.

Khorne erődje

A Véristen birodalma a düh és erőszak emlékműve. A gyilkosság és ellentét alapjaira építették és a háború oszlopai tartják. Ez a véráztatta föld örökké visszhangzik Khorne bömbölésétől, a fegyverek csengésétől, a korbácsok suhogásától és a számlálhatatlan bronz harci kürt hangjától.

Központjában az üreges barlangokat egy hatalmas tűzverem világítja meg, melynek fekete lángjai a gyáváknak, akiket a csatából menekülve vágtak le, lelkét emésztik. A ködülte trónterem a központi erődben áll, Khorne kastélyában, a Bronz Fellegvárban.

A vörös erezetű márvány díszítette fém falakat véráztatta fűrészfogas kiszögellések törik meg, fogazott bronz nyúlványokkal megerősítve. Odakinn förtelmes vízköpők bámulnak minden sarokból, készen arra, hogy forró, olvadt fémet okádjanak az őrült ostromlókra. A hatalmas vizesárkot a csatában elesettek gőzölgő vére tölti meg.

A kastélyon kívül a megöltek csontjai borítják mérföldek ezrein át a pusztaságot. Nyáladzó Húskopók falkái portyáznak itt behatolókra vadászva, a vértengerek partjainál, a csontlabirintusokban. A kietlen rónát hatalmas szakadék szakítja ketté, sok-sok mérföld hosszú és elképzelhetetlenül mély. Azt mondják, Khorne egy különösen heves dührohamában felkapta roppant pallosát és a földre sújtott vele, megrepesztve az idők végezetéig. Alkalmanként, a Halál Kanyonjából forró vér áradata tör elő, ami előnti a síkságot, elmosza a fejetlen testeket, lerontja a csontvázhegyeket, mintha maga az univerzum vérezne valami különös sebből.

Állandóan füstölgő, óriási vulkánok láncolata övezi a Véristen birodalmát. Khorne dühös ordításai remegtetik a földet, a tűzhányók pedig minden nap látát lövellnek ki. Lángoló bronzkoponyákat vetnek ki magukból, mélyükről Vérszomjazók falkái szállnak alá a csataterekre.

A vulkánok belső oldalában bújnak meg Khorne kohói. Azt mondják, ezekben a szörnyű kovácsműhelyekben az álmukban elhunyt harcosok lelkei dolgoznak, örökre arra kárhoztatva, hogy a Véristen rabszolgái legyenek.

A hatalmas kéményekből vörös gőz tör elő, ami összekeveredik a tűzhányók füstjével. Ezekben a zord épületekben készül Khorne számlálhatatlan harcosának fegyverzete és páncéljai.

Ugyanitt találhatók meg a Megállíthatatlanok karámai. Vetemedett és repedezett, de minden halandó erődtménynél vastagabb falak mögött a titáni Démon-bestiák örökösen harcolnak egymást közt, leszegett fejjel egymásnak rontanak, hogy megküzdjenek a dominanciáért. Legendák szólnak Démonokról és Khorne halandó bajnokairól, akik megkísértették a Megállíthatatlanok haragját, hogy hátast szerezzenek maguknak. Legtöbbjük maradványai a falakon heve szétzúzva – csak a legbátrabbak és a legerősebbek jártak sikerrel.

A vulkánok külső oldalán roppant mellvédek és bástyák emelkednek. Fekete gránitból faragták őket, az egekbe törnek, hogy csüggedéssel töltsék az örülteket, akik a Véristen királyságára mernek támadni. Óriási pokolágyúk és koponya borította oltárok várják Khorne parancsait, hogy a többi isten birodalmára zúdítsák a háború tüzeit. Hatalmas kaszárnyák állnak a bronz mellvédek árnyékában, mind teli a Véristen légióival. Uruk egyetlen morranására, eme ármádiák az ellenséges területekre özönlenek. Khorne sürgetésére, katonáinak végtelen folyama, ha nincs más ellenség, egymásnak ront, hogy vért ontson.

Mert csak a háború – örök, agyatlan vérontás és pusztítás- ami Khorne-t érdekli. Nem törődik vele, ki a győztes, amíg addig harcolnak, ameddig már nincs kivel. Minden, amiért a Véristen létezik, ami egész lényét egyben tartja, a koponyák gyűjtése és a friss sebekből kiömlő vér.

Háború vég nélkül

Nem véletlen, hogy a Birodalom minden sarkában háború zajlik, hiszen az évezredek során Khorne biztosította, hogy a népirtó harag elterjedjen a csillagok között. A galaxis nem ismeri a békét, hatalmassá téve a Véristent. Számptan világ visszhangozza a csatazajt, minden egyes sikoly és halálhörgés egy rövidke ima az ő dicsőségére. Minden hajnalon testnedvek keverednek a vérrel milliónyi csatatéren, minden mészárlás és kataklizma friss hús a Véristen asztalára. Eldák és emberek, Démonok és Orkok, Tiranidák és a Tau – mindannyian vérborította játékszerek, akik úgy táncolnak, ahogy Khorne füttyöl.

Semmi sem példázza jobban ezt a zavarbaejtő igazságot, mint a zöldbőrűek hordája, akik a Bronz Fellegvártól látótávolságban vívják harcukat. Az eredeti Ork had akkor keltette fel a Véristen figyelmét, amikor meggondolatlanul berontottak az Iszonyat Szemébe, csak hogy újra mészárolhassanak. Közveszélyes haduruk, az önjelölt Démon-Gyilkok már korábban is letette névjegyt, amikor jó pár fél-reális, Khorne riválisaihoz hú világon vívott csatát. A Waaagh! megállíthatatlannak tűnt, amíg kényszerleszállást kellett végrehajtania egy hatalmas, Khorne kegyeiben magasan álló Démonherceg húsboldogóján. A hadúr népes hordáját az utolsó Orkig lemészárolták a dühös Démonherceg és szolgálai, de Véristen oly örömet talált a gyilkos látványosságban, hogy saját maga biztosította, hogy a zöldbőrűek hadjárata a következő hajnalon folytatódjon.

Azóta a történelem folyamatosan ismétli önmagát. Az Orkok utolsó leheletükig harcolnak, sosem hátrálnak meg.

A Véristent olyannyira lenyűgözte határtalan vérszomjuk, hogy magához emelte őket saját birodalmába. A Bronz Fellegvár árnyékában Vérontó tábornokai nap mint nap összecsapnak Démon-Gyilkok halhatatlan hordájával. Minden nap gombaspórák hatalmas felhője száll fel a haldokló zöldbőrűekből, és a véráztatta dombokon még több Ork születik, nő fel, és veti magát a csatába. Az ilyen végtelen ciklusú vérontás igencsak kedvére való Khorne-nak. Végére is, az egyetlen állandóság a galaxisban a végtelen háború – ő maga gondoskodott róla.

Tzeentch, Az Utak Megváltoztatója

Százezernyi néven ismer szerte a galaxisban, ő a Végzetszövő, a Nagy Konspirátor, a Sors Építész. Elméjében az univerzum minden egyes élőlényének reményeit hallja. Megfigyeli játékszereinek terveit, ahogy történelemmé nőik ki magukat, saját szórakoztatására és kiismerhetetlen cselszövéseinek véghez vitelének kedvéért manipulálja a sorsot és a szerencsét.

A Kozmikus Manipulátor

A Végzetszövőt a változás iránti vágy és szükséglet táplálja, ami minden létező alapvető része. Mindenki jólétről, szabadságtól, egy jobb holnapról álmodik. Ezek a vágyak nem csak a szegények és elesettek sajátjai – még a birodalmi kormányzók és a flottaadmirálisok is további gazdagságról, vagy felelősségük megszűnéséről ábrándoznak. Mindeme álmok hatalmas ösztönzést váltanak ki a változásra, és a nemzetek ambíciója olyan erő, ami képes alakítani a történelem menetén. Tzeentch a megtestesülése ennek az erőnek.

A Manipulátor nem elégszik meg az idő múlásával bekövetkező örömmel vagy csalódottságnak a megfigyelésével. Saját tervei vannak – oly komplex és szorosan szőtt szálak, amelyek minden létező életét érintik, akár tudatában vannak ennek, akár nem. A Káosz Istene tökéletesen érti az idő, a történelem és az intrika mibenlétét, így tervei észrevehetetlenül összefonódnak, az okozatok oly szövevényét hozva létre, ami behálózza a galaxist

Tzeentch tudatában van a halandók látomásainak és terveinek. Nagy meglepődésére szolgál mások cseleink és politikájának megfigyelése, és a ravaszt jobban kedveli az erősnél. Amikor az ember fejében megszólal a belső hang, amikor a kétségbeesett az éjszakába suttogja imáját, a Sors Építész, aki meghallja. Minden eseményt és indokot lát, és ezekből az információkból hatalmas szelleme előre vetíti, milyen hatással lesznek a jövőre. A lehetőségek, remény és változás összefonódó rácszata Tzeentch eledele – ezek nélkül eltűnne örökre.

Lehetséges, hogy a Sors Építész a többi Káosz Isten megdöntését tervezi, vagy hogy kiterjessze fennhatóságát a halandó birodalmakra. Lehetséges, hogy ő maga sem tudja ezt biztosan.

Bármi is legyen végső célja, az emberek és idegenek életének befolyásolásával kívánja elérni azt. Hatalmat és mágiát kínál, befolyásos hadurakat és varázslókat nyer meg ügyének, így hatva minél több személyre.

Kevés terve egyszerű, néhány évezredek alatt bontakozik ki, mások ellentmondásosnak tűnnek, vagy épp olyannak, ami a saját érdekei ellen dolgozik. Egyedül ő lát át a lehetséges jövők útvesztőjén, mint ha egy több színből álló gombolyagot figyelne, ahol az egyes szálakat döntésből, véletlenből és szerencséből szőtték.

A változás anyaga

Tzeentch a mágia vitathatatlan mestere. A varázslat a változás egyik legerősebb fegyvere, és használói a leginkább ambiciózusok és hataloméhesek közé tartoznak. A nyers mágikus energia, amit a pszík használnak, a Hipertér anyaga - ugyanaz, ami a Káosz Isteneit, a Démonokat és az élőlények az Immatériumban feltűnő árnyék-énjét is alkotja.

A mágiahasználat a hit legvégső kifejezésre juttatása Tzeentch követői szerint, akik sokat nyernek patrónusuktól. Bár halhatatlan lelkükkel fizetnek érte, de legalább határtalan erőt kapnak cserébe. Erős kontraszt ez a szegény, szerencsétlen birodalmi pszík sorsához képest akiket a Fekete Hajók a Császár asztalához hurcolnak.

A megtestesült Sors alakja

Tzeentch bőrén állandóan változó arcok sokasága vonaglik, gúnyosan bámulva azt, aki reá tekint. Ahogy beszél, ezek az arcok megismétlik szavait, de finom, ám fontos eltérésekkel, vagy olyan kommentárokat fűznek hozzá mondandójához, amelyek kétségbe vonják korábbi szavait. Ezek a kisebb arcok időről időre eltűnnek, majd megjelennek újra, csak Tzeentch ráncos fizimiskája marad állandó mellkasán, ahol a test és a fej egy. Lángoló szemei fölül két előretörő szarv meredezik spirálisan, varázstűztől ragyogón. A közelében a mágia üli meg a levegőt, folyékony füstként kavarg a feje körül, vékony, összefonódó szálakat alkotva. Helyek és emberek alakjai jelennek meg a ködben, ahogy Tzeentch megmintázza sorsukat. Aki feltűnik ott, elkerülhetetlenül megváltozik – elméje, teste vagy a végzete – hiszen senki sem keltheti fel a Végzetszövő figyelmét és maradhat érintetlen.

A Kristály Labirintus

A Hipertér összes földöntúli tája közül Tzeentch birodalma a legbizarrabb és legérthetlenebb. A mágia nyers anyagából szőtték, a Kristály Labirintus egy hatalmas, irizáló fennsíkon fekszik, jelenlétét szerte a démoni földeken érezni lehet. Mindenféle színű kristályokból készült sugárutak keresztezik Tzeentch uradalmát, ahogy az átcsavarodik kilenc dimenzió. Hazugságokból és

cselszövésekből épült rejtett átjárók hatolnak be a többi isten birodalmába, összekötve a Káosz Birodalmát, hogy jobban lehessen irányítani őket, a Konspirátor akarata szerint.

Az Útvesztő végtelen mélységeit nem védelmezik harcosok, hiszen a csaták, melyeket itt megvívnak, az elmében zajlanak le. Csillogó folyosói nem csak a fényt verik vissza, hanem a reményt, győtreelmet, álmokat és a rettenetet is. Örökké változó útjai és járatai elegendő akadályt jelentenek bárkinek, halandó vagy sem, aki nem bírja Tzeentch áldását. Jaj annak a rivális Démonnak, aki elkalandozik, hiszen létük már nem tart soká.

A Kristály Labirintus nem csak visszatükröz, hanem eltorzít is, a törekvést és szándékot örületté és kétségbeeséssé változtatva. Hogy tükrözze Tzeentch agyafűrt terveit, az útvesztő örökön mozgásban van és újrendeződik. Azon bátor lelkek, akik eltévednek benne, az idők végezetéig vándorolnak, elméjük meghasad, álmaik széttörnek hamis ambícióik kerekén. A kristályos falak tükrözte arcok ritkán a behatolóké. Mindenfelé a Végzetszöví rabságába esettek alakja jelenik meg. Az útvesztő mélyén a kristályfolyosók szilánkokra robbannak szét, ahogy Ahriman, az Ezer Ifjak hatalmas Varázslója harcba vezeti Légiójának katonáit – csak hogy újra csapdába ejtsék őket saját tükröképeik. Égi fény jelenik meg az Ulthwe Elda Látnokai előtt, hogy aztán egy lángoló Mestervilág mását lássák.

Inkvizítorok radikális szektája az akarata alá hajt egy tükördémont a Császár Tarotjának egy tiltott fajtájával, nem tudván, hogy ezzel saját lelküket kötik a démon ikerpárjához. Mindez és milliónyi más felvillanás a realitásból hajladozik, mint tűz a szélben, energiájuktól a labirintus lehetőségektől fénylik.

Az útvesztő közepén áll rejtve a Lehetetlen Erőd. Csavart kristálycsúcsok és kék és rózsaszín lángból álló tornyok kígyóznak elő a csodálatos erőd magjából. Egy szívdobbanásig léteznek csak, majd kifakulnak és eltűnnek. Kapuk, ablakok és hívogató ajtók ásítanak, mint megannyi éhes száj, szög nélküli szögben, aztán egy pillanattal később becsukódnak. A Hipertér természete van a Lehetetlen Erődbe belefoglalva, a tér és idő használhatatlan fogalmak itt. Hetekig vándorolhatunk egy kamrában, ami alig nagyobb egy gyűszűnél, vagy mérföldeket tehetünk meg egy tétova lépéssel. A gravitáció megváltozik, iránya elfordul, vagy megszűnik hirtelen. A fény minden színben pompázik, a valós univerzumban ismeretlen árnyékok ugranak elő a mozgásban lévő falakból, hogy elvakítsanak és megzavarjanak.

Halandók számára az örökké változó fellegvár teljesen áthatolhatatlan. Annyira kötődnek fizikai valójukhoz, hogy pillanatok alatt megőrülnek, testüket Tzeentch összefüggéstelen gondolatai szakítják szét. Még a rivális istenek sem vészelik át egykönnyen a Lehetetlen Erőd kifacsart rettenetét. Egyedül a Változás Urai, Tzeentch leghatalmasabb Démonai képesek keresztülgondolni magukat a titkos átjárókon a belső szentélyig, a Rejtett Könyvtárig, ahol a Nagy Konspirátor kiagyalja örök cselszövéseit.

A Rejtett Könyvtár végtelen kiterjedésű, és lassan összeborul saját végzetének súlya alatt. A tudás minden egyes kis morzsáját tartalmazza, minden egyes teremtmény összes gondolatát időn és téren keresztül. A könyveke, papiruszokat, pergamentekercseket mágikus tűz láncával kötik a falakhoz, sor sor után, polc polc hátán egészen Tzeentch barlangjának elképzelhetetlen mélyéig. Számtalan Rózsaszín és Kék Rettenet kúszik-mászik itt, gondolva a Rejtett Könyvtár hatalmas gyűjteményét. A grimoárok folyton beszélnek őrzőikhez, csapába ejtve a Retteneteket a pletykák és hazugságok hálójában, amíg a Démon végül beleolvad a ragadozó könyvtár anyagába.

A Valóságok Megidézője

Tzeentch szemében minden halandó mérhetetlenül elmerült a félreérthetőségben, mégis, háborúikat anélkül vívják meg, hogy a lelkükben uralkodó számtalan ellentmondással tisztában lennének. Így aztán nem tehet mást, beleavatkozik a valós univerzum ügyeibe. Az Inkvizíció soraiban többen azt tartják, hogy ő a felelős a pszík számának rohamos emelkedéséért, ami utóbbi évezredben tapasztalható.

Azon szükséglete miatt, hogy manipuláljon és irányítson, azon vágya miatt, hogy hatalmát növelje a Hipertérben, Tzeentch örökké részt vesz a Nagy Játszmában. A Sors Építész nem áll afölött, hogy beszennyezze kezeit a háború véres üzletében, de jobban szereti, ha csatáit fortélyal és boszorkánysággal nyeri meg, mint nyers erővel.

Tzeentch úgy hálózza be a galaxist bonyolult cselszövéseivel, mint pók a legyet. Bár terveinek akár egy évezred is kellhet, hogy teljesüljenek, amikor valóra válnak, a realitás fizeti meg érte az árat. Amíg egy halandó hazudni fog egy másiknak, amíg az ambíció létezik, a Végzetszöví mint az univerzum bábjátékosa munkára fogja mágiáját, egész addig a napig, amikor végső, nagy alkotása létre nem jön.

Nurgle, a Betegségek Apja

Nurgle a Rothadás Nagyura, a Pestis és Dögvész Mestere. Minden a világon, tűnjék bármennyire szilárdnak és állandónak, a legvégén áldozatul esik a bomlásnak. Még a teremtés aktusa is csak a pusztulás sorvadás előfutára. Ami ma bástya, holnapra rommá válik, a reggel hajadonja az éjjel vénasszonya, és a remény is a bánat forrása.

A paradox krédó

Habár Nurgle az univerzumon végigsöprő összes fertőzés és járvány alkotója, mégsem a kétségbeesés és szomorúság hozója, hanem élettől és nevetéstől duzzadó isten. A halálban ott az élet csírája. A létezők rothadása számtalan baktériumnak, vírusnak, rovarnak és más dögevőknek szolgál táptalajul. Minden életforma más lényeken élőszködik, hogy létezhesen, minden járvány után egy erősebb, egészségesebb generáció nő fel. A bomlásból születik a regeneráció, ahogy a kétségbeesésből a remény. A legsötétebb órán támad a legnagyobb inspiráció, krízis esetén állják ki a halandók a legnagyobb próbát és emelkednek ki a közepszerűségből.

Ahhoz, hogy megértsük azt, ami első pillantásra ellentmondásosnak, sőt perverznek tűnik, meg kell értenünk, mi az, amit Nurgle megtestesít. Egyrészt ő a Rothadás Ura, akinek teste betegségektől sújtott – másrészt tele van váratlan energiával, és szervezetségre és megvilágosodásra vágyik. A Birodalom lakói tudják, hogy életük egy napon véget ér és sokuknak el kell viselniük a betegségeket és egyéb megpróbáltatásokat. Mégis, ezt elméjük mélyébe számúzik, álmodozás és a szakadatlan tenni vágyás alá temetik. Nurgle ennek a tudásnak és a rá adott tudatalatti válasznak a megtestesülése. Ő a betegségtől és fertőzéstől való rejtett félelem, a gyötrő haláltudat és az általa generált dac.

Titáni, rothadó hústorony formájában jelenik meg, gigantikus teteme a betegségektől és rothadástól puffadt, és olyan gyötrő, iszonyatos bűzt áraszt magából. Zöldes, mérgező bőrén kifakadt fekélyek, váladékozó kelések borítják. Bugyborékoló, lüktető belső szervei rothadó ürülékkel teliek, töredezett kültakaróján át kitüremkedve úgy lógnak derekán, mint obszcén gyümölcsök. Ezekből a szervekből apró Nurglinge rajai törnek elő, keresztül rágják magukat rohadó belein, és Nurgle Nagyapa bőkezű, mérgező nektárját isszák.

A galaxis minden élőlényét megérinti Nurgle keze létezése során. Trilliónyan esnek áldozatul rosszindulatú, láthatatlan alkotásainak, amelyek rombolják testi valójukat, és kétségbeesésbe taszítja elméjüket. A csillagközi utazás miatt a fertőző betegségeket világról világra kerülnek. Ahogy Nurgle ajándékai járvánnyá fejlődnek, hatalma a csúcsponthoz közelít. Egész naprendszerek, sőt, egész szektorok kerülnek karantén alá, büszke civilizációk sorvadnak el, és a Betegségek Apja új, obszcén életet teremt a maradványokból. Amerre a tömegsírok és a pestisgödörök vannak, Nurgle Nagyapa rothadó dicsősége világít.

Következetes nagylelkűségének dacára csak a kevés megvilágosodott érti meg Nurgle nagyszerűségét. Ennek ellenére számos követője akad, elegendő ahhoz, hogy Démon szolgálai átkelhessenek az anyagi világba, akárhol üsse fel a fejét a járvány.

Nurgle kertje

Nurgle birodalma nem kihalt pusztaság, hanem hátborzongató paradicsom, a fertőzés és halál majd végtelen dzsungel. Ez az egészségtelen terület minden elképzelhető nyomorúságnak és betegségnek az otthona. Torz, rohadó gallyakat nőnek be a vérszívó indák, közönséges és látványos gombafajták törnek keresztül a bugyborékoló avaron, fullasztó spórafelhőket lövellve ki. A féldémoni növények a saját ritmusuk szerint hullámszerűen, felettük rovarok felhője zümög. Színük változatosságot hoz a szürkéségbe – a boldogság apró szigetei a komor erdőségekben. Emberarcú bogarak körözködnek a lomha, iszapos folyók felett. A nádasok susognak, a betegségek, melyeket a nagy Nurgle szabadított a halandók világaira, nevét suttojják, vagy azokat siratják, akik uruk érintésébe haltak bele.

Az ősi lápból kiemelkedik Nurgle udvarháza. Ódon és rozoga, de örökké erős alapzatú, a kúria rothadó gerendák, töredezett, mérgező repkény és vastag moha borította falak eklektikus összessége. Törött ablakok, kőpor, patina borította bronz- és rozsdás vastárgyak, a párkányzaton zuzmó – romlott vonzerő sugárzik a házból.

A düledező falak között, penészes és vetemedett gerendák alatt a hatalmas isten munkálkodik rozsdás üstje mellett állva, amely oly hatalmas, hogy a világ összes óceánja elérne benne. Magában mormogva és kuncogva Nurgle azon fáradozik, hogy fertőzést és pestist, a legmagasabb és legszabadabb életformákat terjesszen. Kukacok lepik el merőkanalát, melynek minden egyes kavarása egy tucat új betegség kel életre és terjed el a csillagok között. Időről időre egy karmos mancs nyúl az üstbe, hogy egy kis adagot a szörnyű masszából barlangszerű szájába kanalazzon. Minden egyes nappal egyre közelebb kerül ahhoz, hogy megalkossa a tökéletes betegséget, egyfajta spirituális pestist, amely majd a teljes univerzumban létezni fog, és minden egyes élőlényt rothadó ölelésében egyesít.

Óriási uruk mellett törpének tűnve, Pestishozók serege gyűlik Nurgle köré. Mindegyikük mély hangon kántál, feljegyezve az összes betegséget, melyet uruk megteremt, a pajkos Nurglingeiket, amelyeket kikeltének, és az összes lelket, mely a Rothadás Ura megnyer

magának. A moraj elnyomja a rothadó padló nyikorgását, az üsthöz érő merőkanál csikorgását, oly örök monotónia ez, hogy meghalván minden halandó elveszti józan esztét.

Amikor Nurgle járványai megerősödnek a halandók világában, kertjében halálfejek és friss szenny virágzik, amely betolakszik a többi Káosz Isten birodalmába. Háború tör ki, ahogy a Rothadás Urának ellenségei visszatámadnak, és a Pestishozók fegyverbe kapnak, hogy megvédjék a morbid erdőt. Habár Nurgle birodalma végül visszahúzódik, az elesettek csak táplálják, és addig pihen békében, amíg újra kész nem lesz, hogy téren és időn keresztül kiteljesedjen.

Hívatlan vendégek

Nagyon kevés halandó csodálhatta meg Nurgle kertjeit. Mocsarai állandóan természetfeletti betegségek ködét zihálják, élőlény nem élhet túl egyetlen lélegzetvételt sem. Egyedül a Betegségek Apja kímélheti meg a látogatóit: ha vendégeket vár, egyetlen nagylelkű mozdulattal ösvényt nyit számukra a gombaerdőben.

A behatókat nem szívesen fogadják Nurgle birodalmában, ahogy azt Lugganath Látnokai is saját bőrükön tapasztalhatták. A hatalmas Mestervilág Eldái réges-rég mesélik a Leláncolt Szűz történetét, amely szerint Isha, a termékenység és gyógyítás istennője Nurgle udvarházában van bebörtönözve, groteszk csodálójának kénye-kedvére. Az Eldák hisznek legendáik igazságtartalmában, és nem tettek le róla, hogy egy nap kiszabadítják istennőjüket. Így tehát, amikor Lugganathon felütötte fejét a Rideg Kóma, legtehetségesebb pszíjei Nurgle birodalmába küldték elméjüket, hogy megtalálják Ishát és megállítsák a Mestervilágon terjedő, halálos kórt. Tudták, hogy nagy eséllyel halálukat lelik vállalkozásuk alatt, de úgy hitték, hogy lelkük visszakerül a csillogó lélekkövekbe. Miután biztonságban lesznek a kristályban, közvetíthetik Isha üzenetét a Léleklátóknak és megszabadíthatják otthonukat Nurgle átkától.

Először könnyedén haladt asztrális testük a kerten keresztül. Szellemsisakjaik segítségével testetlenek maradtak, rúna védelmezte, bármilyen pengénél élesebb elméjük keresztül vágta magát a moszatos növényzeten. A kert döglegyei riadót fújtak végül, és a Rothadás Urának fülébe suttogták a behatók hírért. Ahogy Lugganath Látnokai megpillantották Nurgle Nagyapa udvarházát a távolban, Pestishozók hatalmas ármádiája emelkedett ki az iszapból, közeledtükben kongó hangon, monotonon kántálva. A Látnokok pszichikai energiájukat tisztító, kék tűzrobbanásokba formázták, az ellenség seregének nagy részét elpusztítva, de egyre több Pestishozó kelt életre, hogy útjukat állja.

A csata napokig tartott, és a kert egy nagy része romokban hevert már. Az anyagi valóságban azonban a Látnokok teste rázkódni és remegni kezdett, megadva magát a betegségnek, amelynek legyőzésére vállalkoztak. Lassacskán, ahogy a Látnokok aszalódni kezdtek, lélekköveik rothadó avarrá változtak, és teljes valójuk átkerült az Immatériumba. A kert nyúlós levegője beszívárgott tüdejükbe, sáros kukacok araszoltak lábaikon és fehér démonlegyek másztak a szájukba.

Legvégül az Eldák gyökeret eresztettek, arcuk fakéreggá keményedett. Szétvetett karjuk göcsörtös ágakká torzult, mindegyik ujjról Nurgling-gyümölcs lógott alá. Lugganath Látnokai még mindig ott állnak, jajveszékelő fák ligete, amely megédesíti Nurgle komótos sétáit, és örök kétségbeesést plántál halhatatlan foglya, Isha szívébe.

Minden hívatlan látogatónak ez lesz a sorsa, mert még Pestis Nagyapa nagylelkűségének is megvan a határa.

Slaanesh, A Sötét Herceg

Slaanesh a Gyönyör Ura, aki a földi élvezetek hajszolásának és mindenféle tisztességes viselkedésnek az elvetéséért létezik. Ő a Megszállottság Istene, a Mértéktelenség Mestere, kedves neki minden, a falánkságtól kezdve a bujaságon át a hatalomvágyig. Amikor a halandókat saját olthatatlan szenvedélyük irányítja, a Sötét Herceg az árnyakban rejtőzik, suttog és megkísért, aztán dőzsöl a lelkek lakomáján.

A Sötét Herceg eljövetele

Slaaneshnek az ősi Elda civilizáció halhatatlansága és önhittsége adott életet. Ahogy birodalmuk hatalma a csúcspontjához érkezett, az Eldák elvesztek önnön dekadenciájukban, mert minden fajnál mélyebben képesek átélni minden élményt. Magasan fejlett technológiájuknak hála nem volt szükséges kétkezi munkát végezniük, vagy háborúkat vívniuk. Ehelyett annak szentelheték életüket, ami csak megragadta fantáziájukat. Számtalan generáción keresztül uralta szellemüket a gondtalanság. A Hipertérben mértéktelenségeik tükörképei új Káosz Istent teremtettek. A tiszta élvezet alkotta Slaanesh első porszeméi egyesülni kezdtek.

A szunnyadó isten az Eldák hatalmas pszichéjéből táplálkozott, magába szívta bujaságukat és ambíciójukat, művészi tökélyüket és a tökéletességre való törekvésüket. Cserébe, ahogy Slaanesh egyre növekedett, megszülető álmai beszivárogtak az Eldák elméjébe, tovább fokozva szenvedélyüket, egyre inkább végzetük felé hajszolva őket.

Végül, az ősi civilizáció már nem volt több mint olyan gyönyörkultuszok összessége, amelyek mentális, spirituális és fizikai beteljesülést kerestek. Vér borította a terek szobrait, ahogy a drogfüggő tömegek az utcán élték ki erőszakos hajlamaikat. Egy különösen elfajult éjjelen a dorbézolás szörnyű crescendóban ért véget, és kitépte az Elda birodalom szívét.

Az Eldák Bukását az újszülött Slaanesh sikolya kísérte - az érzelmek vihara egy új Káosz Isten érkezését jelezte. A pszichikus robbanás az Elda világok százait pusztította el, milliárdok életét oltotta ki – oly hatalmas volt, hogy a valós és a Hipertér közti gát felszakadt, létrehozva a gigászi, állandó átjárót, amit az Iszonyat Szemének neveznek.

A zabolátlan és éhező Sötét Herceg magába szívta az Eldák elméjét szerte a galaxisban, és a faj majdnem teljesen kihalt. Kevesen élték túl a katasztrófát, a megmaradtak Slaanesh esküdt ellenségeivé váltak, de mégis, néhányuk elszigetelt szektákba tömörült és őseik viselkedését vitték tovább, a mértéktelenség spiráljában bukva egyre mélyebbre.

Az anyagi világban így történtek az események. A Hipertérben más a helyzet, mert itt a lineáris idő nem létezik. A rivális istenek számára Slaanesh örökké jelen volt az Immatériumban, és soha nem is létezett.

Slaanesh palotája

Az istenek általában nem kedvelik a birodalmukba behatolókat, de egyikük, a Gyönyör Ura élvezetét leli abban, hogy látogatókat csaljon természetfeletti domíniumába. Azok, akik a területére merészkednek, azt kockáztatják, hogy saját torz szenvedélyeik rabjává válnak az idők végezetéig. A Sötét Herceg uradalma hat birtokra tagolódik, koncentrikus körökben övezve a Gyönyörök Palotáját. Bár könnyen összetéveszthetőek a mennyekkel, semmi sem az itt, mint aminek látszik. Mindegyik kör Slaanesh fő védelme, épp annyira, mint szenvedélyeinek megtestesítője. A behatolónak mind a hat gyűrűn át kell vágnia, ha el akar jutni a Gyönyörök Palotájába – olyan tett ez, amire a legtöbben képtelenek, legyenek akár Démonok vagy halandók. Egy látogató mégis feldereng olykor Slaanesh emlékezetében, az Adeptus Astartes egy vándorló lovagjáé, akinek akarata olyan erős volt, mint az ezüstös adamantium.

Az első kör, amin a lovak keresztül haladt, oly gazdagon volt berendezve, ami királyokat hozna szegénybe. Arany érmék hegyei törtek az igazgyöngy oszlopok magasába, csillogó drágakövek nemesfémekből készült rudak, gyémánt hevert szerteszét. Számos kiéhezett szerencsétlen lélek mellett haladt el, akik meg próbálták számolni a megszámlálhatatlant. Sápadt arcukon a kízó fősვნისეგ uralkodott, amíg a tornyokba rendezett érmék el nem dőltek és kezdhették elől az egészet. Minden sarkon és keresztútnál aranyozott szobrok álltak, némelyek a gyönyörű Slaanesh, mások a boldog ekstázis pillanatában megöröklített halandókat vagy Démonokat ábrázoltak.

A gyémántporban megbúvó nyomok elárulták a titkot: ezek a szobrok valaha hús-vér lények voltak. A lovak már régen maga mögött hagyta a gazdagság hívságát, egyetlen érmét sem érintve haladt tovább útján.

Aranyozott fogak ropogtak talpa alatt, ahogy egy óriási tóhoz érkezett, aminek a vize sötét színű bor volt. Felszínét sápadt szigetek tarkították, mind egy-egy óriás háta. A szigeteket hidak kötötték össze, az óriások tenyerén tálca, ami roskadozott a tékozló lakoma súlya alatt. A lovak halandókat látott, akik tágra nyílt szemekkel, kétségbeesetten tömték magukba falánkságuk hatására az ételt, mások magát a tavat akarták kiinni. A hájas népség nyöszörgött, ahogy bormocskos szájukba még több falatot próbáltak gyömöszölni. A lovak arcát a megvetés torzította el, ahogy észrevette azoknak a szörnyű maradványait, akik oly sokat tömték magukba, hogy egyszerűen szétrobbantak.

A vándor eztán aranyszínű, puha szénával borított rétekre ért. Gyönyörű ifjak és kíváncsú szűzek bolondoztak, majdnem meztelenül, a velük ugrándozó, karcsú bestiák keltette hallucinogén gázban. A táncosok arca és alakja lehetetlenül érzéki volt, a szív teljes gyönyörére teremtve. A lovag visszatartotta lélegzetét, és behunyta szemét, mert ugyan a testi örömök tiltottak voltak rendje számára, egy része mégis férfi maradt. Az ígésző nimfák a vándor köré gyűltek, ezüstös páncélját simították, a fülébe suttogtak az édes, testi gyönyörökről, amiben része lehetne, de ő nem adta be a derekát. A levágott végtagok és fejek szerte a réten a mézes hazugságokon túli igazságról meséltek. Levágta a Démonett csábítókat, egyiket a másik után, hagyva, hogy undora vezesse fénylő pengéjét.

Ahogy keresztülverekedte magát a női idomokat másoló dombokon, a lovag egy balkonra érkezett, ahol üdvözlő és dicsőítő kiáltások fogadták. Az alant elterülő síkságon megszámlálhatatlan Úrgárdista várta lázas türelmetlenséggel a háborúba hívó parancsát. Birodalmi kormányzók hajtottak előtte alázatosan fejet, és a Terra Nagyurai saját, kisebb erkélyükről mosolyogtak rá, arra buzdítva, hogy szóljon hadseregéhez. A vándor felismerte az uralkodók egyikét saját életéből, elé állt és mélyen belenézett a filozófus-király szemébe. A hatalom és magabiztosság álarca alatt meglátta az örök, szűnni nem akaró paranoiát, a gyötrő gyanúsításokat, a rejtett kétségeket. A lovag szomorúan rázta meg fejét és továbbállt.

Próbái megviselték a vándort, mire egy hipnotikus, paradicsomi erdőséghez ért, amelynek ösvényei útvesztőként kanyarogtak, tuskékkal és virágokkal borítottak voltak. Lágy, jó illatot hozó szellő suttogott a lovag fülébe történeteket a régmúlt dicsőségről, emlékeztette a kivégzésekre, amelyeket a Császár nevében hajtott végre. Tükörsima tavacsok felszínén a bajnok fénylő szentként látta magát, arca békés, de a pengéje véres, ahogy keresztülvágja magát a vörös bőrű Démonok ezerein. A lovag zavarodottan fordult el. A távolban olyan alakokat pillantott meg, akik a saját tavukba bámultak tudattalanul, mindegyiket megbénította a körjük fonódó aljnövényzet, a suttogó tuskék befúrták magukat a testükbe.

A vándor kényszerítette magát, hogy a cellájának, amit valaha otthonnak hívott, a szerénységére emlékezzen. A labirintus ösvényei kiegyenesedtek, a növények elszáradtak – az út szabaddá vált.

Véget nem érő tengerpartra ért eztán, mennyei kórusok énekeltek pihentető altatódalokat, a parfüm illatú tenger hullámverése elméjének erődítményét ostromolták. A vándor minden tagja pihenésért kiáltott, ha csak egy pillanatra is, Az aranyszínű nap melege megnyugtatta lelkét, a hullámok lassan megroppantották akarateréjét. Fáradt szemei alig bírtak nyitva maradni, de amit látott, az elég volt, hogy felismerje a borzalmas igazságot. A csontfehér homok azoknak a maradványaiból állt, akik megpihentek és a boldog közöny kómájába zuhantak. A lovag még egyszer megszilárdította elhatározását és a távolban csillogó palota felé indult.

Ott, az elegáns csúcsok alatt találkozott a vándor a mindenható Slaanesh-sel. Szoborszerűen tökéletes, és földöntúlian elbűvölő – az istenség egy mindkét nem jegyeit magán viselő, gyönyörű ifjú képében látogatta meg, hibátlan bőrrel és az ifjúság életeréjével. A lovag előrántotta rúnákkal díszített kardját és lecsapni készült. Rá kellett döbbsennie, hogy képtelen rá, mert az isten-herceg lefegyverzően ártatlan és végtelenül csábító volt.

Még a legtisztább lángot is kiolthatják a hullámok. A kétségnek abban az egyetlen pillanatában a vándor elveszett. Térdre borult, fejét meghajtotta, és ahogy Slaanesh jogara megérintette mindkét vállát, sorsa örökre megpecsételődött.

Az ellenség odabent

Azt mondják, lehetetlen a Sötét Herceg arcát halandónak a nélkül megpillantania, hogy a lelkét elveszítse, és saját akaratából a rabszolgájává ne válna. Slaanesh létének csak a tudása is elegendő ahhoz, hogy egy birodalmi világ korrupció és rejtett istentelenség hona legyen. Még a Szent Inkvizíció sem tudja, milyen kiterjedt a befolyása, hiszen ahol a hatalomvágy és az anyagi javak szerzésének akarata létezik, a Sötét Herceg karmai mélyre ásnak. A legnemesebb erőfeszítések dacára a Birodalom majdnem bizonyosan a velejéig romlott, pont úgy, ahogy az Eldáké, mielőtt elveszett volna. Mennyi időnek kell eltelnie, hogy ugyanarra a sorsra jusson?

A Démonok napja

A Démonok roppant nagy fenyegetést jelentenek a galaxis számára, mert, ellentétben mestereikkel, nincsenek teljes mértékben a Hipertérhez kötve. Isteni uralkodók akaratára azon dolgoznak, hogy az Immatérium és a valós világ közötti falat ledöntsék, hogy a Káosz ereje a galaxisba áramoljon, és a Sötét Istenek uralják az idők végezetéig.

A Démonok istenük ügynökei birodalmukban és azon túl is, hiszen akaratának egy alakot öltött részei. Milliárdok alkotják hadseregüket, légiók Nagyobb Démonokból, Démonhercegekből, Kisebb Démonokból, Démoni Szörnyetegekből és egyéb, be nem sorolható lényekből állnak. Mesterük akaratára és szükségletei szerint születnek és pusztulnak el, az istenek ereje aszerint növekszik, vagy csökken, amekkora hatalmat birtokolnak az anyagi valóságban.

Minden Démon a halandók birodalmi iránt áhítozik, mert itt képesek uralkodni, pusztítani, hódítani és megrontani – ellentétben a Hipertérben, az anyagi valóságot megváltoztathatják tetteikkel. Ezért aztán minden Démon keresi a lehetőséget, hogy a valódi világba bejusson. Ha egy szakadás a valóságok közt erre lehetőséget teremt, minden rivalizálást és vérbosszút félretesznek – az Immatérium számlálhatatlan hadai előretörnek, hogy meghódítsák és leigázzák az univerzumot. A démonvadász Ordo Malleus attól tart, hogy a pszík számának rohamos emelkedése azt eredményezi, hogy a galaxist elárasztják az ilyen inváziók. Amint a Káosz Istenei felzabálják a halandók lelkeit, seregeik majd egymásnak esnek, mint a hiénák a friss tetem fölött, de addigra már túl késő lesz. Egy ilyen rémálomban csak a Démonok és azok élhetnek majd, akik mestereik jóváhagyását bírják.

Szakadékok a világok közt

Ahhoz, hogy egy Démon a halandók univerzumába kerülhessen, egy hasadékra van szükség a két világot elválasztó falban. Néha ezek véletlenszerűen jelennek meg, máskor halandók, vagy maguk az istenek hozzák létre őket. A szakadás mérete bármekkora lehet: egy apró kis lyuk a dimenzionális falak közt, de akár egy hatalmas seb a realitáson, amelyen keresztül a démoni légiók tömegével kelhetnek át.

A Démonok meg is szállhatják a halandókat azáltal, hogy erejük egy részét átcsöpögtetik a pszichikailag tehetséges áldozat elméjébe. Álmodokban és látomásokban jelennek meg, és felruhazzák hatalmuk egy részével hordozójukat. Ez végül a megszállt halandó pusztulásához vezet majd, ahogy a pszichikai felépítésük eltorzul, hogy megfeleljen a démoni esztétikumnak.

Néhány halandó szándékosan engedi át testét, boldogan az emberfeletti képességektől, amikre szert tesz, de a hatalom, amire sóvárognak, fogja megsemmisíteni őket. Bár a Démon fizikai és pszichikai erejét jelentősen korlátozza a test, amit elfoglal, a csonkítás és gyilkolás lehetősége így is számottevő. A megszálltak, különösen azok, akik már korábban is hatalommal és befolyással bírtak, lázadást szíthatnak és háborúkat robbanthatnak ki, világok ezreire hozhatják el a vérontás és anarchia századait. A galaxis történelme tele van olyan pusztító konfliktusokkal, amelyeket démoni befolyásolás alatt álló parancsnokok, vagy politikai vezetők okoztak.

Gyakran a Hipertér kavargó mozgása szakítja fel a valóságok szövetét, lehetővé téve a Démonoknak az átkelést. Ezek történhetnek véletlenszerűen, a Hipertér viharok, a hiperhajtómű robbanások, vagy egy vad pszí elméjének széthasadása is okozhat szakadást. Máskor Káosz-hívő halandók rituáléi és véráldozatai segítik a Káosz Isteneinek hadának átkelését. Előfordul, hogy a szenvedés, halál és kín oly mértékben koncentrálódik egy helyen, hogy hasadék nyílik meg, amit a légiók portálként használhatnak. Ezek közül bármelyik létezhet óráig, de bezáródhat egy pillanat alatt is, mert a Káosz kiszámíthatatlan. Így aztán az átkelt Démonok foglyul eshetnek a valós univerzumban, és gyorsan felemésztyődnek, mert a jelenlétük fenntartásához szükségük lenne a Hipertérből áradó Káoszenergiákra.

Mind közül a legnagyobb és legveszélyesebb hasadék az Iszonyat Szeme, amely több mint tízezer éve létezik. A Birodalom világainak közel feléről látható, mint egy bíbor-vörös sebhely az éjszakai égbolton. Slaanesh születése hozta létre, és megszámlálhatatlan világból áll, ahol Démonok és halandók – köztük a hírhedt Áruló Légiók – vívják örök harcukat. A másik hatalmas méretű hasadék a Maelstrom, közel a galaktikus maghoz, amely kalózkok és renegát Űrgárdista Káptalanok menedéke. Más, kevésbé ismert átjárók is léteznek, mint a Sötétség Szíve Atilla világától nem messze, az Ítélet Vihara, amely szinte a teljes Caradryad szektort elborítja és a Pokol Árka, amely azzal fenyeget, hogy egyben elnyeli a teljes Berillia rendszert.

A véletlen szakadékokat gyakran Hipertér viharok okozzák, a Káosz Birodalmán belüli turbulencia kiterjedése, amely átvisszhangzik a valós térbe, megakadályozva a hipertéri utazást és kommunikációt. Ha eléggé fókuszálttá, vagy erőssé válnak, megfeszíthetik a valóság anyagát, sőt el is szakíthatják azt. Teljesen megjósolhatatlannak, és bolygókat, de teljes szektorokat is elvághatnak a külvilágtól. Az egyik legszörnyűbb Hipertér vihar, amelyet feljegyeztek, az volt, amelyik a Terrát szigetelte el a galaxistól egy korszakon át.

Azok a szerencsétlen bolygók, amelyek ilyen kataklizmusok közelében vannak, a Démonok játszótérévé válnak, amíg a vihar fel nem emészti magát. Néhány ilyen vihar oly régóta létezik már, hogy állandónak tekinthető, önfenntartó energiái a Káosz mocsarában ejtik rabul a közeli világokat.

A Hipertér nélkül nem léteznének a pszík, a csillagközi utazás és a bolygók közti kommunikáció. Tulajdonképpen, alapvető feltétele az emberiség túlélésének. A Hipertérben utazó hajók fényévek ezreit tehetik meg a hagyományos utazás töredékresze alatt. Így aztán az emberiség egyetlen Birodalomban él, a Császár vezetése alatt.

Az asztrotelepátia és a Navigátorok segítségével a világokat törekeny szálak fűzik össze. A Császár akarata hatalmas, de csak azért képes hatni oly távolra is, mert a flottái képesek a Hipertérben utazni, a komplex Geller mezők és a pusztá hit által fenntartott valóságbuborékoknak köszönhetően.

Míg az emberiség csak a töredéke lehetne a mostaninak, a Káosz eltűnne a halandók nélkül. A Sötét Istenek gondolatokból és érzelmekből táplálkoznak, egyre hatalmasabbá válva. Az évezredek múlásával az emberi természet egy aspektusán élősködnek: harag, vágy, rothadás és állhatatlanság. Amennyire erősödnek ezektől, annyira táplálják is ezeket a szenvedélyeket a halandókban. Így a kör bezárul: az emberek ostobaságukban erősítik a Káosz Isteneit, akik bátorítják őket, hogy továbbra is elkövessék ezeket az esztelenségeket.

A Pszík átka

Az emberiség régóta képes felhasználni a Hipertér erejét – mágusok, látnokok, boszorkányok, médiumok, sámánok és ördögűzők, mind ehhez a hatalomhoz fordultak, jól lehet tudatlanul. A pszík a Hipertérből vonják ki az energiát, hogy mágikus robbanásokat idézzenek elő, tárgyakat teleportáljanak, keresztülküldjék gondolataikat az űrön, vagy számtalan egyéb csodát vigyenek végbe. Valaha a pszichikus erő adománya csak keveseknek adatott meg, akik gyakran estek áldozatul a babonás előítéleteknek. Most már minden egyes évszázaddal egyre nő a számuk. Roppant veszély jelentenek a Birodalom számára: amikor egy pszí a Hipertér energiáihoz nyúl, felkavarja annak állóvizét, dagályt hoz létre, ami vagy kialszik, vagy dühöngő viharra lesz, ami a Káosz Isteneit táplálja – tűszúrásnyi zavart okoz, amiből bármikor kialakulhat egy Hipertér vihar, hódításhoz segítve a Romboló Erők légióit.

Démoni inváziók

A Démonok inváziója maga a megtestesült Pokol. Nincsenek a halandók fizikai korlátaihoz kötve, így szabadon megjelenhetnek és eltűnhetnek, akaratuk szerint. Alkalmanként hatalmas tömegben támadnak, máskor apró falkákban vadásznak szerte a bolygón. Akár a legcsekélyebb pszichikai erővel rendelkezők szenvedik meg elsőként eljövételüket, ahogy a hipertéri energia felszabadítja az elméjükben rejtőző lappangó hatalmat., mágikus tűzbe burkolva, vagy kőszoborrá változtatva őket, vagy szimplán szétrobbantja az agyukat.

Szellemeket észlelnek mindenfelé, spontán tűzkitörések döntenek romba épületeket. Az emberek zavaros sikolyokat és kísérteties suttogásokat kezdenek hallani, a levegőben természetellenes bűz terjeng.

Majdnem lehetetlen hagyományos módon megállítani az inváziót, hiszen a háború minden fajtája félelmet és gyűlöletet ébreszt, ami csak növeli a Démonok erejét. Csakis a hasadék bezárása jelenthet megoldást, gyakran nem is lehet mást tenni, csak feltartóztatni a támadókat, amíg magától meg nem szűnik. Démonok ellen küzdeni teljesen más, mint a halandók ellen, hiszen az erődítményeknek és bunkereknek vajmi haszna ellenük.

Még elkésőbb, hogy a Démonok motivációja érthetetlen a halandók számára. Még a Tiranidák, bármennyire is idegenek az emberek számára, a fennmaradásért és a túlélésért küzdenek. A Démonok mozgatórugói teljesen homályba borulnak – lehet, hogy le akarnak mészárolni egy millió halandót, vagy visszaszerezni egy elveszett ereklyét, vagy megölni az unokáit annak, aki egykor száműzte őket. Máskor egyáltalán nincs céljuk vagy tervük, és az Immatérium teremtményei a lehetőségek és belső természetük alapján hozzák meg döntéseiket.

A Démonok ellen harcolni olyan, mint a céltalan és kétségbeejtő küzdelem egy tornádó ellen. A Birodalom ráadásul nem engedheti meg magának, hogy létük kitudódjon. Ezért aztán az ellenük vívott háborúk túlélői vagy az Inkvizíció kezei közé kerülnek, vagy agymosásnak vetik alá, netán munkatáborokba zárják őket – a legextrémebb esetekben az Exterminatus áldozataivá válnak.

A Káosz felemelkedése

Az évezredek alatt a galaxis számtalan Hipertér okozott katasztrófának és démoni inváziójának volt tanúja. A Birodalmi Inkvizíció megalapítása óta még annak a ténye is, hogy ezek a dolgok megeshetnek, tilalmasnak minősül a polgárok számára, mert a tudás eretnkséget szül, ahogy a legyek beköpte tetemből kikelnek a lárvák. Emiatt aztán a létező adatforrásokból kitöröltetett ennek a tudásnak a legjava. Az alább olvasható események tiltott birodalmi szövegekből és eretnek idegen feljegyzésekből származnak. Csak egy apró töredékét jelentik a Hipertér anomáliák egyre növekvő számának.

30. évezred

A Primarchák létrehozása – M30 körül

A Császár génmanipuláció révén megteremti az Ūrgárdista Légiók Primarcháit. Amikor már majdnem elkészül legnagyobb alkotásával, a Káosz Istenei elragadják az újszülött Ősatyákat a Császár szentélyéből, és szétszórják őket az ūrben.

31. évezred

Slaanesh születése – M30 és 31 között

Az Eldák nagyszerű civilizációja dekadenciába hanyatlík. Egy új isten születik mértéktelenségükből: Slaanesh, a Sötét Herceg. Első sikolya eltörli az Elda faj nagy részét egyetlen éjszaka alatt. Apoteózisának pszichikus brutalitása elpusztítja az Elda Birodalom központi világait, miközben a valós tér egy része felszívódik a Hipertérben. Létrejön az Iszonyat Szeme.

A Hórusz Eretnkség – M31 körül

Amíg a Császár összegyűjti a Primarchákat és dicsőségbe vezeti őket a Nagy Hadjárat alatt, a Káosz Istenei korrupciónál suttognak az Ūrgárdista Légióknak. Hórusz Lupercal, a Holdfarkasok vezetője, a legnagyobb becsben álló Primarcha is elbukik. Mesteri stratégiaként, a Káosz krédóját csak a megbízhatónak ítélt testvérei közt terjeszti. A Légiók fele követi Hóruszt a Káosz ölelő karjaiba, és a galaxis olyan polgárháborúba hanyatlík, amelyből soha nem fog tudni felépülni.

32. évezred

Omegath megtisztítása – 998. M31-899. M32

Tzeentch felfedi egy Változás Ura, Ix'thar'ganix, a Végzetek Pusztítója előtt egy látomást, amelyben egy, az Omegath világon született gyermek szerepel, akinek a sorsa, hogy hatalmas orákulummá váljon. Ix'thar'ganix áhítja a gyermek erejét, és mágiája segítségével kaput nyit Omegath bolygójára. 20 napon át keresik légiói a leendő prófétát. A Démonok rejtélyes módon eltűnnek egy apró farmközösség lerohanása után. A helyi vezetők nem tudják, de a Változás Ura megtalálta, miért jött, és ellopta a fiú jövőbelátásának erejét. Omegath népe nem is sejti, mi történt velük.

A Falánk Vihar - 161. M32

Az Ichtar IX bányászkolóniái kilencszáz évig el vannak vágva a Birodalom többi részétől. Amikor a Hipertér vihar megszűnik, a 200millió telepesnek nyoma sincs, a planétán nem található intelligens élet.

A Cursus

Tallarn sivatagvilágán sötét kődarab kerül elő a föld alól, rajta különös vésetek. Röviddel ezután a Biel-Tan Mestervilágról érkezett Eldák támadnak rá a sivatagi rablókra. A csata kibontakozásakor a Cursus-nak nevezett kődarab helyén hasadék támad és Démonok hada tör át az anyagi univerzumba. A Birodalmi Gárda és az Eldák egyesítik az erejüket és az utolsó pillanatban száműzik őket a bolygóról. A Cursust mélyen a föld alá temetik ismét.

33. évezred

Fősvény örökség

Apollyon Maestrich-Nova egy távoli holdat talál, amely fantasztikus gazdagságot rejt. Saját flottájával bányász expedíciót indít. Ragyogó tűzgyémántokat és más értékes nyersanyagokat fejtenek a sziklákból és a közeli Reubia rendszerben adják el őket. Apollyon oly gazdaggá válik, hogy egy második, majd egy harmadik ūrflottát is vásárol, Egy évtizeden belül a Reubia rendszer is ūrülten vagyonossá lesz. A kereskedőt folyamatosan rontja meg a hatalom, amit hajszol, végül Slaanesh hívévé válik. Amikor a pénze már a Reubia rendszer minden bolygóját átjárja, válik világossá terve. Egy napfogyatkozás során, mindenki, aki osztozik Apollyon fősvénységében, telhetetlen, kannibalisztikus éhséget érez, és aki enged neki, Démonok szállják meg. Asztropatikus segélykiáltás jut el a Birodalomba és a Szürke Lovagok mentik meg Reubia bolygóját a valaha emberi támadóktól, de a rendszer többi részén anarchia lesz úrrá, ahogy Slaanesh a részét követeli.

Veonid első igazi háborúja

Khorne egy légióját lenyűgözi a Veonid fegyvergyártó bolygóján hallható állandó puskaropogás. Inváziójuk során a prototípusokat azonnal tesztelhetik is.

34. évezred

A Torz Csillagok ölelése – 666. M34

Az Iszonyat Szeméből előtörő Hipertér viharok után fedezik fel az első Torz Csillagokat – csillagászati anomáliák ezek, amelyeknek természetellenes gravitációs ereje démoni ölelésbe vonja a csillaghajókat és a kisebb bolygókat.

35. évezred

Menimshemash kígyói – 867. M35

Az Eldák egy Száműzött Világán a Démonok a „világ szellemén” keresztül törnek be a valóságba. Ez a kristályszerű pszichikus hálózat keresztül-kasul bejárja Menimshemash-t, összekötve a településeket és az elmúlt ötezer év halottainak lelkét tartalmazva. Tzeentch birodalma behatol a világszellembe, és a szörnyű, kristályos kígyók rettenetes Démonok hadait köpik ki. A következő holdfelkelte előtt Menimshemash a változás lángjaiban ég.

A lerombolt erőd – 977. M35

Az Ultramarin Csatabárka, a Kiemelkedő Geller mezeje meghibásodik egy hipertéri átkelés alatt. A gigantikus hajóerőd megszentelt acélfalai megrepednek, és nemsokára számtalan Démon tör be a fedélzetre, hogy az Ultramarinokra támadjon. A Kiemelkedő sosem jelenik meg a valóságban többé.

36. évezred

Ima az esőért – 565. M36

A szárazság Gaero Alhuson egyre növekszik, ahogy a bolygó elliptikus pályája közeledik a naphoz. A planéta törzsei egyre fogyatkoznak, éhínség dúl. Minden állatot feláldoznak, hogy csökkentsék a kínzó éhséget. A hőség hatására a bennszülöttek az istenekhez fohászkodnak segítségért. A régiek esőtáncait járják el, még a saját véreik közül is feláldoznak néhányat, hogy véget vessenek a szárazságnak. Nurgle Nagyapa végtelen jóindulatában, megszanja őket és teljesíti kívánságukat. Esni kezd az eső, és minden egyes napon a felhők egyre vastagabbak lesznek, és egyre fenyegetőbbek. A sivatagok tavakká válnak, a kiszáradt földek rothadó mocsárrá, teljes városok néptelenednek el, ahogy az emberek belefulladnak a növekvő vízbe, vagy a betegségek végeznek velük. A nyolcadik napon Epidemius, Nurgle Számadója jelenik meg, hogy katalogizálja a pusztítást. A szakadatlanul zuhogó esőben a bennszülöttek hadba vonulnak a Számadó és Pestishordozó hordái ellen, de betegségeiknek hála, gyorsan elbuknak. Egy héttel később, Gaero Alphus minden említése törlésre kerül a birodalmi feljegyzésekből.

A Lélek-éhség – 989. M36

A Hipertér egyre növekvő hullámai elhomályosítják a Császár fényét. Az Arany Trónus vigyázói követelésére a az Astronomicannak feláldozott pszík és a Fekete Hajók számát is megnégyszerezik.

37. évezred

A Káosz Nap haragja – 010. M37

A Maxil Beta rendszerben, egy vörös óriás csillag Hipertér fertőzte szupernóvaként robban fel. Mindenki, akit a sötét Káosz energia szele megérint, megfertőződik, megszállottá válik, vagy elpusztul. A Birodalom ötven fényéven belül minden lehetséges katonai erőt mozgósít, az elkövetkező háború milliárdok életét követeli.

Phalan 10 romjai – 772. M37

Phalan 10 ipari világa hónapokig szenved a Démon-megszállott Koth Admirális parancsolta orbitális bombázást.

38. évezred

A Cseregyerek és a Szűz – 116. M38

Il'sariadh Elda Mestervilágát egy Harlekin társulat látogatja meg. A harcos-táncosok felajánlják segítségüket a mestervilágbeliek háborújában a Viliad Kollektíva démonhívó humánjai ellen. A Harlekinnek előadják tradicionális csata előtti színdarabjukat, de a Magányos, aki egyedül alakíthatja Slaanesh szerepét, kezd eltérni a megszokott, szent hagyományoktól. A jelen lévő Elda nemesek remületére a Magányos elkapja a Nagy Harlekint alakító harcost, pedig a darab szerint neki el kellene szöknie Slaanesh karmai elől – aztán kitöri a nyakát. Örülten vihogva, a Magányos átváltozik egy szellemszerű Démonná, amely körül mágikus tűz lobog. Az elvarázsolt szemtanúk túl lassan reagálnak és nem tudják megakadályozni, hogy a Cseregyerek megidézzék egy régi szövetségest a Nagy Harlekin testébe.

Slaanesh Maszkja a győzelem süketítő sikolyával kel át a valóságba. Az Eldák könnyű préda a két Hírnöknek, akik lemészárolnak Harlekint és mestervilágbelit egyaránt, mielőtt kaput nyitnának démontestvéreiknek az átkeléshez. Csak a Maszk-harcosok serege képes megállítani az inváziót, de a Mestervilág szívét kitépték.

39. évezred

Thruscas Sine élő vírusai – 330. M39

Egyetlen generáció alatt sikerül az istentagadóan fejlett Thruscas Sine lakóinak kiirtani minden természetes betegséget. Nurgle megharagszik, és sarkkörtől sarkkörig megfertőzi a világot. Nurglingek, Pestishordozók, Rohadó Legyek és végül a jovialis Nagy Tisztátalanok öltenek alakot.

Khorne guillotinja

Midian világán az ezeréves háború a Pax Veritas-al ér véget. Azon az éjjel, a vörös hold fényében, minden ünneplő katona fejét veszi egy láthatatlan penge.

40. évezred

Cocholos magháborúja – 052. M40

A Cocholos világán felébredő Nekronok bolygójának belső tüze kialszik. Az Oltep dinasztia nagyurai a felszínt elcsúfító, kihalt birodalmi épületek alatt mélyre ásnak, és egy földalatti alagúthálózatra bukkannak, amely minden racionalitást nélkülöz. A nagyurak egyre mélyebbre vezetik harcosaikat a henger alakú járatokban, azt remélve, választ kapnak arra, miért vált bolygójuk egy halott gömbbé. A planéta magjában bukkannak rá az igazságra, ahol Beublgheor Démonherceg ütötte fel tanyáját. A titáni lény lemészárolta a bolygó emberi lakosait, és nem tesz kivételt a fémhangyákkal sem, akik az ő járataiban lopakodnak. Hatalmas, páncélozott fereg alakjában, egy Hipertér örvénnyel a feje helyén, démonok légióit idézi meg, és nekiront a Nekronoknak. Akkor arat végleges győzelmet, amikor a járatok átalakulnak, és új formát öltenek. A Démonherceg és számlálhatatlan Vérontó csatlósa szétzúzzák a külön választott Nekron osztagokat.

A Szövetségesek – 248. M41

A Sötét Elda Archon, Ysclith megtanulja, mekkora ostobaság Démonokkal szövetkezni, amikor riválisa, Asdrubael Vect elzárja a területét Commorragh többi részétől. Csapdába esve, és csak a Démonok társaságában – az Archon-t és szektáját lassan tépik darabokra.

Lissandro Rémei – 338. M41

Az Iagon nevű Hipertér vihar zúdítja haragját Lissandro bolygójára. Egy éjszaka alatt a pszichikai aktivitásról szóló jelentések megtízszereződnek. A planéta uralkodótestülete, a Quorum Immaculate, megparancsolja a könyvtárosoknak, hogy vizsgáljanak meg minden információt a Hipertér viharokkal és az azokat követő jelenségekkel kapcsolatban. Feljegyzéseket találnak ősi hexagrammatikus szimbólumokról, amik távol tartják a Démonokat – egy hónapon belül minden regisztrált polgár bőr alatti elektrotetoválás formájában viseli a jegyet. Amikor az Inkvizíció megérkezik Fekete Hajók kíséretében, vizsgálat alá akarják vetni a bolygót. Erőfeszítéseik hatására démoni megszállottság hullámát indítják be: minden tetovált lakos a földre zuhan, remegő burkukból Rózsaszín Rémek kapaszkodnak elő. Napnyugtára Lissandro városai ostrom alatt állnak.

Az Inkvizítorok a Quorum palotájából a Szürke Lovagok segítségét kérik, de mire megérkeznek, a bolygón minden visszavonhatatlanul megváltozik. A Szürke Lovagok harcba szállnak a füstölgő romok között kószáló Démonokkal, de egy élő lelket sem találnak. Amikor a purgáló osztagok behatolnak a földalatti könyvtárba, rátalálnak a katasztrófa kiötlőire – a legendás Kék Írnokokra -, akik köddé válnak. Távozásukkor nyilvánvalóvá válik, hogy a szimbólum nem a távol tartásra, hanem idézésre szolgál.

A Perilliai katasztrófák – 877-987. M41

A perilliai gázöv, amelyet Gungsten, az Eretnek Jósatai „egy hatalmas csillag ragadozó szétrobbant maradványai”-nak ír le, Rillith mezőgazdasági világa felé sodródik. Árnyékba burkolózva, a valaha virágzó bolygó rothadni kezd. A Birodalmi Gárda megjelenésekor az uralkodó réteg eretnekké válik. Trexis Bolyvárost megszállják a Démonok, és kétségbeesett háború veszi kezdetét. Száz évvel később a kifognak a nyersanyagok, és polgárháború tör ki. Egy évtizeden belül a gázöv elborítja a Deith nevű holdat, krátereiből Démonok emelkednek ki. Ahogy a pusztítás láncolata folytatódik, az Inkvizíció egy radikális szektája varázslathoz folyamodik, hogy eloszlassa a rosszindulatú felhőt.

A Végetmondó Kiáltása – 744. M41

Corrinto Látnoka megjósolja az Idők Végezetét. Eretnekségért kivégzik, de próféciaja elterjed.

Véres Játék – 820. M41

A Hústépők Káptalan beavatkozik az Aedonis Szektorban véget nem érő konfliktusba, és Tzeentch démonainak hada ellen küzd, végül lezárva a hasadékot a Hipertérbe. De a győzelem nem olyan egyszerű, mint amilyennek először tűnik, mert a fondorlatos Cseregyerek szövö a szálakat, aki nem csak Khorne-ra akar csapást mérni, hanem a Hústépőket is a kárhozat ösvényére csábítani...

A Vérhullám visszatér – 876. M41

Van Horne világán Khorne démonainak invázióját a Titán Lovagjai állítják meg, nagy áldozatok árán.

Paraghast gyökerei – 904. M41

Paraghast bolyvilágának inváziójakor a Káosz ereje rémálommá változtatja Patrihive fővárosát. Milliárdnyi lélek börtönévé válik, gyökerei a környező porsíkságok alá ásnak mérföldek százaira, Paraghast védőire támadva akkor is, amikor Nurgle és Slaanesh démonai ellen védekeznek.

Gheistos Katakizma – 955. M41 körül

Gheistos agrárvilágán egy fiatal húsfeldolgozó migrénje démoni invázióhoz vezet, a bolygó égboltján Khorne saját pengéje vág hasítékot. Az Ezüst Koponyák és a Szürke Lovagok minden erőfeszítése ellenére, Exterminatus mondatik ki a planétára.

Lugganath Látnokainak bukása – 975. M41

Lugganath Mestervilága áldozatul esik a Rideg Kómának. Látnok Tanácsa kivetíti szellemeit Nurgle Kertjébe, azt remélve, hogy gyógyírt találnak a betegségre, de csak a tragikus véget lelik meg.

Vhospis Lovagja – 984. M41

Vhospis feudális korban lévő világa felett egy szakadék nyílik meg a Hipertérre. Olyan alacsony a technológia színvonala, hogy az ostromlott védők fémpancélban és szálfegyverekkel szállnak szembe a Démonokkal. Asztropatikus segélyhívás riasztja az Ezüst Szablyák Káptalant, amelynek az otthona, Mercuria, alig egy évnyi távolságban van. Vhospis szerencsétlenségére az egekben vadászó Démonok majdnem az összes Drop Podot elpusztítják, amely az ostromlott kastélyok felé tart. Egyetlen Űrgárdista éli túl a bevetést, aki hadba hívja a bolygó lakosait, újra erőssé teszi hitüket a Császárbán. Lassan, nap véráztatta nap után, kezdi megfordítani a kockát.

Skarlát vadászat – 990. M41

Zorothriel, a dekadens Dark Elda nemes, a Nyúzó Penge szektájából merész vadászatra szánja magát a Khornax nevű Démonbolygón, hogy lekörözze riválisait. A lebegők armadája oly gyorsan tör elő a Hipeháló kijáratából, hogy a koponyagyűjtő Démonok csak ordítani képesek dühükben. Zorothriel Húskopók egy kőszáló falkáját veszi észre, és nekiáll a szórakozásnak, bizonyítva felsőbbrendűségét egyesével elpusztítva a szörnyetegeket a hajó sötétfény fegyvereivel. A vadászat végeztével az életben maradt kutyaikhoz egy nagyobb, háromfejű Kopó csatlakozik. Különös módon, mély morgásai lenyugtatják a vad falkát. Mivel potenciális ajándéknak látja őket Commorragh arénái számára, Zorothriel megparancsolja, hogy energialáncokkal lebénítva hurcolják hadihajójára a behódoló falkát. Ez az utolsó hibája – a Hiperhálóban a háromfejű bestia elszakítja láncait, kiszabadítja társait, majd a hadihajó folyosóin portyázva mindenkit megölnek.

Rhea Világának Szellemi – 992. M41

Rhea Világán a temetkezési fennsík közepén történ robbanás után Pestishordozók hasa támad a Bolyvárosok rettegő védőire.

A Technomanta Akarata – 993. M41

Dugattyúkező Vhostok, a Vas Harcosainak tagja, vakmerő támadásra szánja magát a Diesos, egy lélekkohó ellen, amit a Démon-megkötő Sötét Mechanicum birtokol. Egy éjjelnyi vérontás után az egész világ a Technomanta seregének ölbebe hullik. Minden egyes rémet Dugattyúkező akaratahoz láncol az Összefűzés nevű, tiltott rituálé. A Technomanta Varázslói Démont Démon után idéznek meg, hogy aztán a lélekkohókhoz kössék őket varázslataikkal. A bolygó a kémények füstjétől feketévé válik. Végül is, a Káosz Istenei felfigyelnek szolgálai tömeges eltűnésére, és a legkevésbé sem elégedettek.

Mind a négyük egy-egy légiót küld Diesos földjére, és együtt megállíthatatlannak bizonyulnak. Dugattyúkező hadaiban mechanikus rémek ezrei sorakoznak, de a támadók hullámai végtelennek tetszenek. Egy hónapon belül Diesos elesik. A győztes hadak hamarosan egymásnak esnek, és a háború újra kezdődik.

Thridiai protokoll – 995. M41

Amikor egy Hipertér tágulás eltorzítja Thridia égboltját, a bolygó sötét múltja visszatér. A magasban a felhők csápos szörnyetegekké állnak össze, a csillagok soha nem pislogó szemekké változnak, Démonok bukkannak elő tömegével, hogy a halandókra vessék magukat. A Birodalmi Gárda regimentjei bajonettet erősítenek fegyvereikre és küzdenek, de a tiszteknek fogalmuk sincs, hogyan győzhetnének egy olyan ellenféllel szemben, amelyik a levegőből tűnik elő és válik semmivé egy pillantás alatt. Kiadják a parancsot a visszavonulásra. A katonák Vertes Bolyváros felé tartanak, de azt kell észrevenniük, hogy útjukat a porsíkság alól néma csendben kiemelkedő Nekronok egyre vastagodó fala állja el. Csapdába estek és ettől megvadulnak: a Birodalmi Gárda úgy dönt, hogy küzdelemben esik el. De a Nekronoknak más terveik vannak, amelyeket nem engedhetnek meg, hogy a Démonok megzavarjanak. Sortűz sortűz után csapódik a Hipertér gyermekeinek soraiba, halálos pontossággal, szisztematikusan megsemmisítve a behatolókat, ahogy manifesztálódnak. A Gárda visszaverekszi magát a Bolyvárosba, és verets nemes tornyainak biztonságában a magas rangú tisztek agymosásnak vetik alá katonáikat, mielőtt egy hétig tartó szőnyegbombázást rendelnek el a pusztaságban zajló csata területére.

A Nevető Halál – 997. M41

Százezernyi Démonett rohamozza meg Ferrite Mons világát, amikor a bolygó uralkodója tréfából meginvitálja Slaanesh szolgálólányait az ünnepségére. Még a Vostroyai Elsőszülöttek elit ezredei sem bírják megállítani a Démonokat – a szörnyek kacagása összevegyül az arisztokraták sikolyaival.

A Nyomorúság oltára – 871998. M41

Galdemor világán Braskh'ha, a Fondorlatos, Slaanesh Hírnökének hadai oly mézárhlást rendeznek, hogy egy új Hipertér szakadék keletkezik. Khal'thar'arak, a Véres Agyar seregei és Ku'Gath Pestisatya és Bugyborékoló Herceg, az Örökké Rothadó légiói kelnek át rajta, és aa három sereg megütközik a planéta birtoklásáért. Mire visszatérnek a Káosz birodalmába, egy teremtett lélek sincs életben.

A Nagy Ébredés – 992999. M41

Pszichikus aktivitás hulláma száguld át a csillagokon, számtalan látens pszi természetfeletti erejét ébresztve fel. A bekövetkező visszahatás tömérdék Hasadékot nyit meg és az átözönlő Démonok megfékezéséhez a Birodalom minden erejére szükség van.

A 13. Fekete Hadjárat – 995999. M41

Abaddon Cadia erődvilága ellen vezeti hatalmas Fekete hadjáratát, azt tervezve, hogy lerohanja védelmét és tovább tör a Terra felé. A Hipertér légiói vele tartanak, a valóság meghajol előttük. A Birodalom megrázkódik, ahogy a Káosz hulláma az univerzumra ömlik és a galaxis a pusztulás szélén áll.

A Mélység invitál

A csillagok között Hipertér viharok tombolnak és a galaxis egy új korszak kezdetéhez közeledik. Jósok és próféták jelentik ki, hogy ez az Idők Végezete, a démoni megszállottságok száma szerte a Birodalomban egyre növekszik. Minden ilyen pszí látomásban részesül-utolsó, elfulladásó lélegzetvételükkel meglátják a rettenetes végzetet, ami rájuk vár : a Káosz szakadékát, abszolút végtelenségében, örök a kétségbeesésében.

Most, szerte a galaxisban ugyanaz a vízió terjed – a végső kínról, az örökkévalóságról a Démonok korbácsa alatt. Számtalan csillagrendszerben a megszámlálhatatlanul sok életforma olvas a jelekből és felkészül az elkövetkezendő sötét időkre.

Végzet és kárhozat

Az Emberiség Impériumában sokaknak van rossz előérzete, de csak kevesen értik meg a Hipertér valódi természetét és azt a fenyegetést, amit jelent. Még a legtávolabbi, isten háta mögötti világokon is jelek utalnak a közeledő világvégre: a mutánsok egyre növekvő száma, a Káosz isteneit imádó kultuszok elterjedése, és az egyre szaporodó pszík.

Az Inkvizíció is látja a baljós előjeleket, de egyszerűen túl sok planéta van veszélyben, hogy megállíthassák a démoni megszállottság halálos láncreakcióját. Minden lezárt Hasadékért egyre több nyílik meg, a valóság és a Hipertér közti határvonal megrepedezik és egyre több helyen lyukad át.

Ahhoz hogy meglássuk, milyen hatása lehet, ha az emberiség könnyűnek találtna, elég az Eldák Bukását megfigyelnünk. Csillogó Mestervilágaikon, a Látnokoknak nincs szüksége a rúnávetésre, hogy érezzék az áradó veszedelmet. Mivel sokkal érzékenyebbek pszichikailag, minden egyes szakadást a valóságon érzékelnek. Még a teljesen önző és kegyetlen Sötét Eldák is iszonyodnak a Káosz uralta univerzum gondolatára, hiszen ez esetben Commorrhagh rejtett városa sem állna soká. Még a teljesen idegen Tiranidák is érzik a Hipertérből érkező veszedelmet – számos Kaptárflotta változtatta meg útvonalát, hogy kikerülje az előttük tornyosuló Hipertér viharokat. Feljegyzéseket találhatunk olyan töredék flottákról, amik belesodródtak egy Hasadékba, különösen a Kraken Flotta pusztulása után.

A Sötét Istenek egyikkel sem törődnek, mert ismeretlen terveik jó úton járnak, és győzelmük biztosnak látszik.

Ordo Malleus – Szürke Lovagok

Az Ordo Malleus az egyik legtitkosabb és leghatalmasabb szervezet a Birodalmi Inkvizíción belül. Ők a legkülön Démonvadászok – annak szentelve életüket, hogy az Immatérium teremtményeit felkutassák és megsemmisítsék. Ahhoz, hogy felvehessék a harcot a Hipertér szörnyeivel, tanulmányozniuk kell a démonológiát, különösen a megszállottság jeleit, a rituálékat és a démoni aktivitás nyomait. Számtalan módot ismernek, hogy a Démonokat visszaűzzék otthonukba, és rengeteg, bizarrnak tűnő fegyverrel és egyéb tárggyal vannak felszerelve, amit kizárólag az ő számukra készítettek.

Az Ordo Malleus Militáns Szárnya egy teljes Űrgárdista Káptalan – a Császár fénylő Démonölő pengéi, a Szürke lovagok. Mindegyikük pszí, akik a legszigorúbb teszteken estek át, és a legkegyetlenebb oktatást kapták, biztosítva, hogy egyszerre a legkiválóbb harcosok legyenek, de a Káosz csábításának is képesek legyenek ellenállni. Megronthatatlanok, a galaxist járják, megtisztítják a Démonoktól, ők a ragyogó acél vonal, ami megóvja az emberiséget a Hipertér sötétjétől. És mégis, ez a vonal egyre szűkebbé válik, ahogy az Idők Végezete közeledik – hogy lehetnének képesek megállítani a Démonok áradatát?

Démoni Hűség

A Démonok csakis olyan osztagokhoz csatlakozhatnak, amelyek velük megegyező hűségű Démonokból áll (pl.: Slaanesh Hírnöke nem csatlakozhat Pestishozókhoz).

Khorne Démona

Khorne Démonai rendelkeznek a Démon (Daemon), Ádáz Roham (Furious Charge) és a Gyűlölet (Hatred) (Slaanesh Démonai) szabályokkal. Az ilyen szabállyal rendelkező Szekerek 7-es Erővel végeznek Düh Kalapácsa (Hammer of Wrath) támadásokat.

Tzeentch Démona

Tzeentch Démonai rendelkeznek a Démon (Daemon) és a Gyűlölet (Hatred) (Nurgle Démonai) szabályokkal. Pszi képességek használatakor Tzeentch Démonai +3-at kapnak a Vezetési értékükhöz (Ld). Ezen felül Tzeentch Démonai újradobhatják az 1-es eredményű mentődobásaikat.

Nurgle Démona

Nurgle Démonai rendelkeznek a Démon (Daemon), Gyűlölet (Hatred) (Tzeentch Démonai), Leplezett (Shrouded) és a Lassú és Módszeres (Slow and Purposeful) szabályokkal. ezen felül a csak Nurgle Démonokból álló osztagokat úgy kell kezelni, mintha rendelkeznének védelmi (defensive) gránátokkal.

Slaanesh Démona

Slaanesh Démonai rendelkeznek a Démon (Daemon), Gyűlölet (Hatred) (Khorne Démonai), Fűrge (Fleet) és a Hasító (Rending) szabályokkal. ezen felül a csak Slaanesh Démonokból álló osztagok további 3"-et Futhatnak (ez általában D6+3"-et jelent). A csak Lovassági (Cavarly) modellekből álló osztagok e helyett 6"-el többet Futhatnak. A nem Lépegető (Walker) Járművek pedig 3"-el többet mehetnek, ha Padlógázzal (Flat Out) mozognak.

Démoni Instabilitás

Az ilyen szabályú modellekhez nem csatlakozhat ilyen szabállyal nem rendelkező modell. Az ilyen szabályú osztagok automatikusan átmennek minden Félelem (Fear), Tüzérségi Sokk (Pinning) és Morál próbákra (és ezek egyikét sem bukhathák el önszántukból). Amikor egy ilyen szabállyal rendelkező osztag elveszti a közelharcot, azonnal tennie kell egy Démoni Instabilitás tesztet a Harci szakasz Morál próba részénél. Ez a következő módon történik:

1) Az osztag tesz egy Vezetési érték (Ld) próbát. Ha az eredmény dupla 1 vagy dupla 6, a Démonok jelenléte megintott:

Dupla 1 – A Valóság Meghasad: Az osztag azonnal visszanyeri az összes sebét és veszteségét, amelyet ebben a fázisban szenvedett el. Az így visszatérő modelleket úgy kell felhelyezni, hogy koherenciába legyenek az osztagok egy olyan tagjával, aki nem ebben a fázisban tért vissza a Valóság Meghasad hatás által. Az így visszakerült modelleket legalább 1"-re kel letenni az ellenséges modellektől, kivéve, ha azok a modell eredeti osztagával állnak éppen közelharcban. Ha a visszatérő modell osztaga közelharcban van, a modell azonnal elvégez egy Rámozgást (Pile In).

Dupla 6 – Száműzetés!: Vedd le az egész osztagot veszteségként. Az osztaggal közelharcban lévő ellenséges osztagok azonnal konszolidálnak.

2) Ha az osztag nem dupla 1-est vagy 6-ost dobott, vedd össze az eredményt a Démonok Vezetési értékével (Ld), beleszámítva mindenféle módosítót a közelharc végeredményével együtt. Minden egyes pont után, amivel az osztag elvétette a Démoni Instabilitás próbáját, elszenved egy további Sebet, amelyet az irányító játékosuk oszt le, de nem tehető ellene semmilyen mentő. Megjegyzendő, hogy a Démonok ettől még nem fognak visszavonulni. Miután minden veszteséget levettél, az osztag közelharcban marad.

Hadúr Képesség Táblázat

D6 Hadúr Képesség

- 1 A Megtestesült Halál:** A Hadúr közelharc támadásai megkapják az Azonnali Halál (Instant Death) szabályt.
- 2 A Halandók Elpusztítója:** A Hadúr és az osztaga megkapja a Gyűlölet (Hatred) szabályt.
- 3 A Végzet Hírnöke:** Amíg a Hadúr él, minden ellenséges osztag -1 Vezetési értékkel (Ld) dob Félelem (Fear) tesztet.

D6 Hadúr Képesség

- 4 Halhatatlan Parancsnok:** A Hadúr 12"-es körzetében lévő, Káosz Démon Kódekből származó, baráti osztagok újradobhatják a Démoni Instabilitás próbájukat.
- 5 A Valótlanság Ura:** Amíg a Hadúr él, újradobhatod az eredményt a Hipertér Vihar táblázaton.
- 6 Hipertér Jelző:** A baráti, Démon szabállyal rendelkező, osztagok nem szóródnak Rajtaütéskor (Deep Strike), ha az első modelljük a Hadúr 6"-es körzetén belül kerül elhelyezésre. ez csak akkor érvényesül, ha a Hadúr már a kör kezdetekor a pályán volt.

Hipertér Vihar

Ha a fő sereged ebből a Kódexből származik, dobj 2D6-al minden Lövési fázisod kezdetén. Vesd össze az eredményt az alábbi táblázattal és azonnal játszd le a kidobott hatást.

Hipertér Vihar Táblázat

2D6 Eredmény

- 2 A Vihar Csendesül:** Minden, Démoni Instabilitással rendelkező osztag (baráti és ellenséges is) azonnal köteles egy Démoni Instabilitás tesztet tenni.
- 3 Az Istenek Haragja:** Véletlenszerűen válassz ki egy karaktert (barátit vagy ellenségest) az asztalon, amely rendelkezik a Démoni Instabilitás szabállyal. A karakter azonnal köteles egy Démoni Instabilitás tesztet tenni 3D6-on. Az így elszenvedett sebeket csakis a karakterre lehet osztani. Ha nincs érvényes karakter a pályán, tekintsd ezt a dobást egy A Hipertér Csendes eredménynek.
- 4 Hipertér Apály:** Minden, a Démon szabállyal rendelkező modellnek 1-el romlik a sebezhetetlenségi mentője, amíg te vagy az ellenfeled nem dob ismét a Hipertér Vihar táblán.
- 5 Tűzvihar:** Dobj D6-al minden, nem közelharcban lévő, baráti osztagnak, amely tartalmaz legalább egy Nurgle Démont (vagy Nurgle Jelével rendelkező modellt) és minden, nem közelharcban lévő ellenséges osztagnak. 6-on helyezz az osztag bármely tagja fölé egy nagy sablont, amely az után szóródik. Bármely osztag (baráti vagy ellenséges), amelyet ez után érint a sablon, elszenved annyi 4-es Erejű, 5-ös Páncélátütésű találatot, ahány modellje legalább részben a sablon alatt van. Ez a támadás rendelkezik a Ballisztikus (Barrage) és a Fedezék Negáló (Ignore Cover) szabályokkal.
- 6 Rothadás:** Dobj D6-al minden, nem közelharcban lévő, baráti osztagnak, amely tartalmaz legalább egy Tzeentch Démont (vagy Tzeentch Jelével rendelkező modellt) és minden, nem közelharcban lévő ellenséges osztagnak. 6-on az osztag elszenved D6 4-es Erejű, 3-as Páncélátütésű találatot. Ezek rendelkeznek a Mérgezett (Poisoned) (4+) és a Fedezék Negáló (Ignore Cover) szabályokkal. A járművek az oldalukon sérülnek.
- 7 A Hipertér Csendes:** Semmi sem történik, még...
- 8 A Sötét Herceg Szomjazik:** Dobj D6-al minden, nem közelharcban lévő, baráti osztagnak, amely tartalmaz legalább egy Khorne Démont (vagy Khorne Jelével rendelkező modellt) és minden, nem közelharcban lévő ellenséges osztagnak. 6-on az osztag elszenved D6 6-os Erejű, '--' Páncélátütésű találatot. Ezek rendelkeznek a Hasító (Rending) és a Fedezék Negáló (Ignore Cover) szabályokkal. A járművek az oldalukon sérülnek.

2D6 Eredmény

- 9 Khorne Haragja:** Dobj D6-al minden, nem közelharcban lévő, baráti osztagnak, amely tartalmaz legalább egy Slaanesh Démont (vagy Slaanesh Jelével rendelkező modellt) és minden, nem közelharcban lévő ellenséges osztagnak. 6-on helyezz az osztag bármely tagja fölé egy kis sablont, amely az után szóródik. Bármely osztag (baráti vagy ellenséges), amelyet ez után érint a sablon, elszenved annyi 8-as Erejű, 3-as Páncélátütésű találatot, ahány modellje legalább részben a sablon alatt van. Ez a támadás rendelkezik a Ballisztikus (Barrage) szabállyal.
- 10 Hipertér Dagály:** Minden, a Démon szabállyal rendelkező modellnek 1-el javul a sebezhetetlenségi mentője, amíg te vagy az ellenfeled nem dob ismét a Hipertér Vihar táblán.
- 11 Démoni Megszállás*:** Véletlenszerűen válassz ki egy ellenséges, nem jármű pszi használat, aki nem rendelkezik a Démon szabállyal. A kiválasztott karakternek azonnal sikeres Vezetési érték (Ld) próbát kell tennie 3D6-on különben le kell venni vesztességként. Mielőtt azonban levennéd a modellt, helyezz el a 6"-es körzetén belül egy új Khorne, Tzeentch, Nurgle vagy Slaanesh Hírnököt (te választod ki) úgy, hogy az legalább 1"-re legyen minden más (baráti vagy ellenséges) osztagtól és járhatatlan tereptől. Az új Hírnök ugyan nem rohamozhat a megszállás körében, de ezt leszámítva rendesen cselekedhet a te irányításod alatt. Ha nincs érvényes karakter a pályán, tekintsd ezt a dobást egy A Hipertér Csendes eredménynek.
- 12 Megidézve a Hipertérből*:** Egy új, a te irányításod alá tartozó, 2D6+3 modellből álló Vérontó, Rózsaszín Horror, Pestishozó vagy Démonnő (te választod ki) érkezik azonnal Rajtaütéssel (Deep Strike) a pályára.

* Az így keletkezett új osztagok semmilyen fejlesztéssel nem rendelkeznek és a sajátos érkezésüktől eltekintve, ugyanúgy funkcionálnak, mint az ugyan ilyen típusú testvéreik.



Vérivók (Bloodthirsters)

Khorne Nagydémonai, A Megtestesült Harag

A Vérivók a leghalálosabbak Khorne démonai közül. Csupán egyetlen is képes egész halandó seregeket porrá zúzni. Úgy tartják, hogy amikor egy Vérivó harcba vonul, az ég vérvörösre változik és a földből koponyák és vér tör elő, amerre csak jár. A harcban szinte követheetlen gyorsasággal végez bárkivel, aki az útjába kerül. A Vérivó nem más, mint a háború haragjának és a nyers dühnek a megtestesülése.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Vérivó	10	10	6	6	5	9	6	9	3+

Egység Típus: Repülő Szörnyeteg (Karakter) (Flying Monstrous Creature [Character]).

Démoni Ajándékok: Hipertér Páncél, Khorne Ostora, Khorne Baltája

Különleges Szabályok: Khorne Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike)



Khorne Vérontói (Bloodletters of Khorne)

Khorne Katonái



A Vérontók alkotják a Hadak Ura seregeinek a gerincét. Úgy tartják, hogy halandóként ők voltak a Véristen legodaadóbb szolgálói és így az ő akarata is éppoly megingathatatlan és vérszomja, mint Khorné.

A Vérontók között a legerősebbek Khorne Hírnökei. Ők képesek akár egyedül is egész halandó osztagokat szétépíteni.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Vérontó	5	5	4	3	1	4	1	7	6+
Vérfakasztó	5	5	4	3	1	4	2	7	6+
Khorne Hírnöke	7	7	5	4	2	6	3	8	6+

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Vérfakasztó és Khorne Hírnöke Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Démoni Ajándékok: Pokolpenge

Különleges Szabályok: Khorne Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Egyedülálló Karakter (Independent Character) (csak Khorne Hírnöke).

Khorne Vértűzői (Bloodcrushers of Khorne)

A Vértisten Bronz Lovagjai



Khorne Vértűzői a Káosz nehéz lovassága, óriási Pusztítók, akiket halálos Vérontók vezérelnek. Bronzzal borított izmos testükkel a Pusztítók hihetetlenül erősek és ellenállóak a fájdalommal szemben. A rohamuk olyannyira erőteljes, hogy akár egy is képes szétzúzni egy egész védelmi vonalat.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Vértűző	5	5	5	4	3	4	3	7	6+
Vértűző	5	5	5	4	3	4	4	7	6+

Egység Típus: Lovasság (Cavalry). A Vértűző Lovasság (Karakter) (Cavalry [Character])

Démoni Ajándékok: Pokolpenge

Különleges Szabályok: Khorne Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike).

Khorne Vérebei (Flesh Hounds of Khorne)

A Lelkek Kérlelhetetlen Vadászai

Khorne Vérebei könyörtelen vadállatok, amelyek megállíthatatlanul levadászák a Vértisten ellenségeit. A borotvaéles foguk egyaránt képes húst és páncélt is átharapni. A harcban a Vérebeket még a fő sereg előtt szabadjára engedik, hogy a rémisztő üvöltésükkel megfagyasszák az ellenfelek ereiben a vért.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Véreb	5	0	4	4	2	4	2	7	6+

Egység Típus: Bestia (Beast).

Démoni Ajándékok: Khorne Nyakörve

Különleges Szabályok: Khorne Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Felderítők (Scouts).



Khorne Véres Trónusai (Blood Thrones of Khorne)

A Szent Mészárlás Nexusai



A Véres Trónus csupán halovány mása annak az emelvénynek, amin maga Khorne foglal helyet. Félelmetes Démon gépezetként a bronz teste fém kerekeken érkezik a csatába, ahol mindenkit letarol maga előtt.

	BS	F	S	R	HP
Véres Trónus	0	12	12	10	3

Egység Típus: Jármű (Szekér, Nyitott) (Vehicle [Chariot, Open-topped]).

Különleges Szabályok: Khorne Démona, Rajtaütés (Deep Strike)

Vérengzés: Ha ennek a modellnek a Düh Kalapácsa (Hammer of Wrath) támadásai okoznak egy vagy több mentetlen sebet egy fázisban, dobj D6-al. 4+-on a modell visszakap egy korábban elvesztett Szerkezeti Pontot (HP).

A Végtelen Vérontás Toteme: Bármely Khorne Démon, amely a Véres Trónuson lévő Hírnök 6"-es körzetén belül van, ugyanúgy részesül a Hírnök kegyéből (locus), mintha az vele egy osztagban lenne.

Szállítókapacitás: 1 (csak Khorne Hírnöke)

Khorne Koponya Ágyúi (Skull Cannons of Khorne)

Pokoli Koponya-vetők

A Koponya Ágyúk egy démoni szellem és egy pokoli gépezet szentségtelen fúziója. A torz és groteszk formájuk ég a vágytól, hogy vért onthassanak és csontot zúzhassanak, Khornt istenítve minden áldozattal.

	BS	F	S	R	HP
Khorne Koponya Ágyúja	5	12	12	10	3

Egység Típus: Jármű (Szekér, Nyitott) (Vehicle [Chariot, Open-topped]).

Démoni Ajándékok: Koponya Ágyú

Különleges Szabályok: Khorne Démona, Rajtaütés (Deep Strike), Vérengzés (Isd Khorne Véres Trónusánál)

Szerzői megjegyzés: Más szekerekkel ellentétben a Koponya ágyúnak a Szállítókapacitása 0 és így nem rendelkezik vezetővel. Ezt leszámítva a Koponya Ágyú és a személyzete a rendes szekerekre vonatkozó szabályokat követik.



Koponyafaló (Skulltaker)

Khorne Bajnoka



U'zhul a Koponyafaló a Véristen halhatatlan bajnoka, Khorne leghatalmasabb Vérontója. Megjelenve az ellenséges seregek előtt, egészen addig intéz kihívást a jelenlévő legnagyobb harcosok ellen, amíg az egyikük ostoba módon el nem fogadja azt. Amikor megjelenik a kiválasztott, Koponyafaló lerohanja, hogy újabb koponyát szerezzen meg a Véristen nevében.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Koponyafaló	9	9	5	4	2	9	4	8	3+

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Démoni Ajándékok: A Védelem Kegye

Különleges Szabályok: Khorne Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Egyedülálló Karakter (Independent Character).

Koponyát a Koponya Trónusnak!: Koponyafaló mindig köteles kihívásokat intézni és elfogadni.

Pokoli Ereklék

Koponyalepel: 3+-os páncélmentő és Örökéletű (Eternal Warrior) szabály.

A Gyilkos Kard

Táv	S	AP	Típus
--	Haszn	3	Közelharc, Lefejező Csapás, Lélektűz

Sebhelyes (Skarbrand)

A Száműzött, A Vérengző Mészáros

Soha egy Démon sem szolgálta hűségesebben Khornet vagy ontott ki a nevében több vért, mint Sebhelyes. Ő volt Khorne legnagyobb parancsnoka, aki milliókat mészárolt le az ő nevében. Ám egy napon Tzeentch felfigyelt Khorne kedvenc mészárosára és álnok suttogásával addig szította a démon dühét, amíg az maga Khorne ellen nem fordította fegyvereit. Ugyan nem okozott nagyobb kárt, mint egy karcot a Véristen páncélján, Khorne addig rázta az árulót, amíg minden személyiség és értelem ki nem veszett belőle. Ezek után elhajította és Sebhelyes nyolc nappal és éjszakán keresztül szelte át a Hipertér egét, mielőtt egy meteor erejével földet nem ért. Száműzve és megtörve, Sebhelyes azóta is csak és kizárólag a pusztításért és a vérontásért él.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sebhelyes	10	10	6	6	5	10	6	9	3+

Egység Típus: Szörnyeteg (Karakter) (Monstrous Creature [Character]).

Démoni Ajándékok: Pokoli Páncél

Hadúr Képesség: A Megtestesült Halál

Különleges Szabályok: Khorne Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike).

A Végtelen Harag Űvöltése: Sebhelyesnek már maga az űvöltése is halálos.

Táv	S	AP	Típus
Sablon	5	--	Roham 1

A Megtestesült Harag: Sebhelyes és a tőle 12"-en belül lévő (baráti és ellenséges) osztagok megkapják az Őrjöngés (Rage) és a Gyűlölet (Hatred) különleges szabályokat.

Pokoli Ereklék				
Mészárlás és Pusztítás:				
	Táv	S	AP	Típus
Mészárlás	--	Haszn	2	Közelharci, Húsevő
Pusztítás	--	Haszn	2	Közelharci, Páncéltörő



Karanak

A Bosszú Kopója, A Végtelen Vadász, A Koponya Trónus Karma



Karanak a háromfejű Véreb, amely Khorne tróntermét őrzi. Sosem alszik – a Véristen bosszújához hasonlóan, Karanak is örökké figyel. Karanak Khorne kiválasztott vadásza, aki felleli mindazokat, akik vétettek a Véristen harcoss tanai ellen.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Karanak	7	0	5	5	3	6	4	8	6+

Egység Típus: Bestia (Karakter) (Beast [Character]).

Démoni Ajándékok: A Düh Nagyobb Kegye

Különleges Szabályok: Khorne Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Gyűlölet (Hatred), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Felderítők (Scouts).

A Véristen Prédája: A játék kezdetekor, még felrakás előtt, jelölj ki egy karaktert az ellenséges seregben – ő Karanak prédája. Karanak újradobhatja a rontott találati és Sebző dobásokat a kiválasztott modell és az osztaga ellen, amíg a célpont él.

Pokoli Ereklék

A Bosszú Bronz Nyakörve: A Bosszú Bronz Nyakörve Khorne Nyakörvének a szabályait követi. Ezen felül, bármely Pszi használó, amely Karanak 12"-es körzetén belül tesz Pszi tesztet, elszenved egy Hipertér Veszélyei (Perils of the Warp) hatást, ha a dobása bármilyen dupla.

A Változás Urai (Lords of Change)

Tzeentch Nagydémonai, A Legfőbb Átalakítók

Ahogy az egy nyers mágiából született és Tzeentch akaratahoz kötött lénytől elvárható, a Változás Urai kiemelkedő varázslók. Képesek kisebb átalakító forgószeleket megidézni, pirotechnikai lövedékekkel szétrobbantani vagy egyszerűen (ha több gyorsaságra és kevesebb kreativitásra van szükségük) egy füstfelhőben eltüntetni az ellenfeleiket. Sokkal fondorlatosabbak más Nagydémonoknál és a hatalmas szárnyaikkal mindig távol tartják magukat a bajtól, hogy az ellenfeleikkel a saját, és csakis a saját feltételeik mellett csapjanak össze. Mivel a legtöbb Változás Ura többé-kevésbé látja a jövőt, könnyedén képesek legalább egy lépéssel az ellenfeleik előtt járni.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Változás Ura	6	6	6	6	5	6	5	9	--

Egység Típus: Repülő Szörnyeteg (Karakter) (Flying Monstrous Creature [Character]).

Különleges Szabályok: Tzeentch Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Pszi Használó (2. Szint) (Psyker [Mastery Level 2])

Pszi Használó: Egy Változás Ura A Változás és a Jövendölés (Divination) tanokból varázsolhat.



Tzeentch Rózsaszín Horrorjai (Pink Horrors of Tzeentch)

Ragyogó Varázstudók



Megtestesült Mágia: Egy 11-15 fős Horror osztag 2 Pszi Pontot (Warp Charge), egy 16-20 fős 3 Pszi Pontot generál.

Pszi Használó: A Rózsaszín Horrorok a Változás, Tzeentch Hírnöke pedig a Változás és a Jövendölés tanokból varázsolhat.

A Rózsaszín Horrorok Tzeentch csacsogó, rosszcsonst szolgálai. A harcmezőn fényes Démon csapatokba vergődnek és Tzeentch mágikus tűzével elhamvasztják az ellenfeleiket.

A legokosabb Rózsaszín Horrorokból lesznek Tzeentch Hírnökei, akik akár egyedül is képesek elporlasztani valakit.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
R.szín Horror	3	3	3	3	1	3	1	7	--
Színes Horror	3	3	3	3	1	3	2	7	--
Tzeentch Hírnöke	3	4	3	3	2	3	2	8	--

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). Tzeentch Hírnöke Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Különleges Szabályok:

Tzeentch Hírnöke: Tzeentch Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Pszi Használó (1. Szint) (Psyker [Mastery Level 1]). Egyedülálló Karakter (Independent Character).

Rózsaszín Horrorok: Tzeentch Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Pszi Használók Testvérisége (Brotherhood of Psykers)

Kék Horrorok: Ha egy Rózsaszín Horrort megölnek közelharcban (nem a Démoni Instabilitás miatt), helyezz egy Kék Horror jelzőt az osztag mellé. Az 1-es Kezdeményezési fok végén egy ellenséges osztag, amely közelharcban van (vagy volt, ha megsemmisült) a Horror osztaggal (több érvényes osztagnál válassz egyet) elszenvet minden jelző után egy 2-es Erejű, Páncélátütés nélküli találatot. Az így okozott sebek beleszámítanak a harc végeredményébe.

Tzeentch Lángvetői (Flamers of Tzeentch)

A Változás Tüzének Hordozói

Tzeentch Lángvetői olyan Démonok, amelyek lángoló végtagjaikból ontanak mágikus tüzet az ellenfeleikre. Ez azonban nemcsak a húst perzseli meg, hanem magát a valóságot is és éppoly könnyedén törlik meg az áldozatuk elméjét, mint a testét. A Lángvetők közelharcban is ugyanolyan halálosak, mivel a pirotechnikai erejükkel könnyedén képesek páncélon, húson és csonton egyaránt áthatolni.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Lángvető	2	4	4	4	2	4	2	7	--
Piromániás	2	5	4	4	2	4	2	7	--

Egység Típus: Ugró Gyalogság (Jump Infantry). A Piromániás Ugró Gyalogság (Karakter) (Jump Infantry [Character])

Démoni Ajándékok: Tzeentch Lángjai

Különleges Szabályok: Tzeentch Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Hipertűz.



Tzeentch Lángoló Szekerei (Burning Chariots of Tzeentch)

Perzselő Égi Szekerek



Ahogy a halandó világok egén vágatnak, Tzeentch Szekereit gyakran tekintik üstökösöknek, amelyekről úgy vélik, hogy nagy eseményeket vagy szörnyű háborúkat vetítenek előre.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kiemelt	4	4	4	4	3	4	3	7	--
Lángvető									
		BS	F	S	R	HP			
Lángoló Szekér		3	10	10	10	3			

Egység Típus: A Kiemelt Lángvető Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]), a Lángoló Szekér Jármű (Szekér, Nyitott, Gyors, Sikló) (Vehicle [Chariot, Open-topped, Fast, Skimmer]).

Démoni Ajándékok (csak a Kiemelt Lángvetőnél): Tzeentch Kék Tüze, Tzeentch Rózsaszín Tüze.

Különleges Szabályok: Tzeentch Démona, Démoni Instabilitás (csak a Kiemelt Lángvető), Rajtaütés (Deep Strike), Hipertűz (csak a Kiemelt Lángvető).

Szállítókapacitás: 1 (csak Tzeentch Hírnöke vagy Kiemelt Lángvető)

Szerzői Megjegyzés: A Kiemelt Lángvető nem szállhat ki a Lángoló Szekérből. Ha egy Kiemelt Lángvető által irányított Lángoló Szekér megsemmisül, a Kiemelt Lángvetőt is le kell venni veszteségként.

Fejlesztések

Kék Horror Személyzet: A 6"-en belüli ellenfelek -1 Vezetési értékkel (Ld) rendelkeznek (nem adódik össze)

Tzeentch Sikítói (Screamers of Tzeentch)

Tzeentch Égi Ragadozói

A Sikítók fénylő égi cápák, amelyek a Káosz szelén szállnak. Mivel nincs valódi tudatuk, csakis a vadászati ösztön hajtja őket. A pusztítás és az érzelmi hullámok vonzzák őket a harcmezőre, ahol lecsapnak az áldozatukra és fogaikkal szétmarcangolják azt, mielőtt tovaszállnának.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sikító	3	0	4	4	2	4	3	7	--

Egység Típus: Sugármotor (Jetbike)

Különleges Szabályok: Tzeentch Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike).

Izzó Harapás: Egy Sikító lecserélheti az összes támadását egy különleges támadásra a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
--	5	2	Közelharc, Páncéltörő

Lecsapás: Ha egy osztag Sikító elhalad egy vagy több ellenséges osztag felett a Turbógyorsítás (Turbo-boost) mozgásuk folyamán, válassz ki egyet az osztagok közül. Az az osztag elszenved D3 4-es Erejű, Páncélatütés nélküli találatot minden Sikító után, amely áthaladt felette. Használd a Sikítók végső helyzetét a Sebelosztás szempontjából. A járművek mindig az oldalukon sérülnek.



Sorsfonó Kairos (Kairos Fateweaver)

Tzeentch Orákuluma



Sorsfonó Kairos a legfőbb Tzeentch követői között, egy eltorzult Változás Ura, akinek a fizikai függősége hatalmas erőt hoz magával. Kairos bárkinél jobban képes az idő folyamát megfigyelni, mivel egyszerre látja a múltat és a jövőt. Sorsfonó ezek mellett páratlan varázsló is, aki bárkinél több varázslatot képes egyszerre alkalmazni.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kairos Sorsfonó	1	6	5	5	5	2	1	9	--

Egység Típus: Repülő Szörnyeteg (Karakter) (Flying Monstrous Creature [Character]).

Hadúr Képesség: A Valótlan Ura

Különleges Szabályok: Tzeentch Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike).

Az Örökkévalóság Orákuluma: Kairos 4+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.

A Sors Két Feje: Kairos mindegyik feje egy 4. Szintű Pszi Használó. Mindegyik fej ismeri a Változás tanának minden varázslatát. Ezen felül a jobb fej véletlenszerűen generál egy-egy erőt a Tűzgyújtás és a Jövedülés tanokból, a bal fej pedig a Telepátia és a Bioenergetika tanokból tesz ugyanígy. Mindegyik köre kezdetekor jelentsd be, hogy Kairos melyik fejét használod. A következő köre kezdetéig csak annak a fejnek a pszi képességeit használhatod. Megjegyzendő, hogy mivel Kairos egyszerre csak az egyik fejét használja, csak egy 4. Szintű Pszi Használó Pszi Pontjait generálja, nem pedig kettőt.

Pszi Használó: Kairos egy Pszi Használó, habár elég egyedi módon – lásd a Sors Két Feje szabályt fent.

Pokoli Ereklék

A Holnap Botja: A bot miatt újradobhatsz körönként egy D6-ot – jelentsd be még az újradozás előtt a használatát. Ha ezzel egy 2D6-os vagy 3D6-os dobásból dobsz újra egy kockát, a többi kocka nem dobható újra.

A Kék Írnokok (The Blue Scribes)

Vándorló Varázslények, Tzeentch Kutatói

Tzeentch létrehozott két Démont – P'tarixot és Xirat'pt – és megbízta őket, hogy tanulják meg az összes létező varázslatot. Ugyan kinézetre és természetre a Kék Horrorokhoz hasonlítanak, a Kék Írnokok sokkal önállóbbak a társaiknál. Úgyelve rá, hogy ne tudják elárulni, Tzeentch fondorlatosan ruházta fel őket értelemmel. P'tarix képes bármely varázslat szövegét papírra vetni, de nem tudja azt elolvasni. Xirat'p viszont el tudja olvasni a testvére írását, de nem érti őket. Megelégedve a saját teljesítményével, Tzeentch szélnek eresztette a legújabb teremtményeit, hogy vissza se térjenek, amíg be nem teljesítették a küldetésüket.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
A Kék Írnokok	3	3	3	4	2	3	2	7	--

Egység Típus: Sugármotor (Karakter) [Jetbike [Character]].

Különleges Szabályok: Tzeentch Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike).

Varázsfaló: Minden alkalommal, amikor egy ellenséges Pszi Használó sikeresen alkalmaz egy pszi képességet, helyezz egy jelzőt a Kék Írnokok mellé. Mindegyik köröd kezdetekor, dobj D6-al minden jelző után. Minden 6-os dobás után egy 12"-en belüli baráti Pszi Használó azonnal kap egy Pszi Pontot (Warp Charge). Ezek után vedd le az összes jelzőt.

Pokoli Ereklék

A Varázslás Tekercsei: Mindegyik köröd kezdetekor válassz ki egyet a Warhammer 40.000 szabálykönyvben található pszi tanok közül és dobj D6-al. A Kék Írnokok ebben a körben a kidobott pszi képességet tudják alkalmazni (nem lehet lecserélni az alap [primaris] képességre). A képesség alkalmazásához nincs szükség pszi pontokra vagy pszi tesztre, viszont ugyanúgy semlegesíthető egy sikeres Elűzés (Deny the Witch) dobással, ha a célpont jogosult rá. Megjegyzendő, hogy a Kék Írnokok nem pszi használók az ilyeneket célzó különleges szabályok szempontjából.



Az Alakváltó (The Changeling)

Tzeentch Szélhámosa



Az Alakváltó egy ravasz csaló, aki imád zűrzavart kelteni az ellenfelei soraiban. Amikor vele kerülnek szembe, az ellenséges hősök összezavarodnak és nem tudják megkülönböztetni az ellenséget a baráttól. Amikor pedig a zűrzavar a tetőfokára hág, lecsap az Alakváltó.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Az Alakváltó	3	4	3	3	2	3	1	8	--

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Démoni Ajándékok: Az Átalakulás Kegye

Különleges Szabályok: Tzeentch Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Pszi Használó (1. Szint) (Psyker [Mastery Level 1.]).

Alaktalan Horror: Mindegyik Harci szakasz kezdetekor az Alakváltó kiválaszthat egy vele talpérítkezésben lévő ellenséges modellt és lecserélheti a saját Támadó értékét (WS), Erejét (S), Állóképességét (T) Kezdeményezését (I) és/vagy Támadásainak (A) számát az ellenfelével a kör végéig.

Pszi Használó: Az Alakváltó a Változás tanából varázsolhat.

A Nagy Fertők (Greater Unclean Ones)

Nurgle Nagydémonai, A Bőkezű Mocsok Urai

Nurgle hatalmas, felpuffadt Nagydémonai rothadó öregúrként tornyosulnak Nurgle oszladozó hordái fölé. A Nagy Fertők szinte megállíthatatlanul gázolnak át az ellenséges sorokon, akár a legnagyobb golyózápor alatt is.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nagy Fertő	6	3	6	7	6	4	5	9	--

Egység Típus: Szörnyeteg (Karakter) (Monstrous Creature [Character]).

Különleges Szabályok: Nurgle Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Pszi Használó (1. Szint) (Psyker [Mastery Level 1]), Mérgezett (Poisoned) (4+).

Pszi Használó: Egy Nagy Fertő a Bioenergetika (Biomancy) és a Ragály tanokból varázsolhat.



Nurgle Pestishordozói (Plaguebearers of Nurgle)

A Pestis Isten Rothadt Paplovagjai



A Pestishordozók Nurgle Légiójának sorkatonái. Ezek a rothadó Démonok azoknak az embereknek a lélek maradványából születnek, akik Nurgle Rothadása által haltak meg. A Pestishordozó örökké magán viseli ennek a betegségnek a nyomatit, még akkor is, ha csak gennyes hólyagok és hólyagok látszanak a bőre helyén.

Ha egy halandó elég sokáig ellenáll Nurgle Rothadásának, egy sokkal erősebb Pestishordozó születik belőle. Ők Nurgle Hírnökei.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Pestishordozó	3	3	4	4	1	2	1	7	--
Pestises	3	3	4	4	1	2	1	7	--
Nurgle Hírnöke	5	5	5	5	2	4	3	8	--

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Pestises és Nurgle Hírnöke Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Démoni Ajándékok: Pestispenge.

Különleges Szabályok: Nurgle Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Egyedülálló Karakter (Independent Character) (csak Nurgle Hírnöke).

Pszi Használó: Ha Nurgle Hírnöke pszi használóvá lett felfejlesztve, a Bioenergetika (Biomancy) és a Ragály tanokból varázsolhat.

Nurgle Bestiái (Beasts of Nurgle)

A Fertőzés Nyálkás Hordozói

Nurgle Bestiája egy igazán borzalmas teremtmény. Ám éppoly halálos is, mint amennyire ronda, mivel az érintése megbénít és a nyálkája mindent szétmar, amihez csak hozzáér. Már a pusztta jelenléte is elég ahhoz, hogy megöljön kisebb állatokat és növényeket, de még a nagyobb lények is képesek bomlásnak indulni a közelében. Ezek által Nurgle Bestiája tényleg az esztelen romlás megtestesülése.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nurgle Bestiája	3	0	4	5	4	2	D6+1	7	--

Egység Típus: Bestia (Beast)

Különleges Szabályok: Nurgle Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Nem Hal Meg (It Will Not Die), Mérgezett (4+), Nagyon Testes (Very Bulky).

Figyelemre Éhes: Ha az ellenség sikeresen berohanja egy osztagodat, válassz ki egy, a rohamozó osztagtól 12"-en belül lévő, csak Nurgle Bestiáiból álló osztagot. A kiválasztott osztagnak azonnal rohamot kell intéznie az ellenséges osztag ellen, attól függetlenül, hogy az ellenfél köre van!

Nyálka: Azt az ellenséges osztagot, amely sikeresen megrohamoz egy ilyen modellt úgy kell kezelni, mintha szétszórt (disordered) rohamot hajtott volna végre.



Nurgle Pestis Lovagjai (Plague Drones of Nurgle)

A Rothadó Lovasok



A magas rangú Pestishordozókat Pestis Lovagokként ismerik. Nurgle tartományának ezen felügyelői hatalmas, Döglegyeken szállnak harcba a valóság síkján. Ezek a démoni bogarak viszont annyira visszataszítóak, hogy a már a pusztta látványuk is sérti a rájuk néző elméjét.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Pestishozó	3	3	4	5	3	2	3	7	--
Döglégy	3	3	4	5	3	2	4	7	--

Egység Típus: Sugár Lovasság (Jet Pack Cavarly). A Pestishozó Sugár Lovasság (Karakter) (Jet Pack Cavarly [Character])

Démoni Ajándékok: Pestispenge.

Különleges Szabályok: Nurgle Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Nagyon Testes (Very Bulky).

Nurglingek (Nurglings)

Nurgle Apó Atkái

A Nagy Fertők belei tele vannak gennyel és fertőzésekkel és mindegyikben ott növekszik egy kis, Nurglingnek nevezett Démon. Ahogy a Nurgling növekszik, elkezd a Nagy Fertő szennyéből táplálkozni, majd végül kibújik belőle. Az apró fogaik borotvaélesek és elfertőződő sebeket hagynak az áldozataikon, de ritkán ölik meg őket a harapásukkal. Az már annál gyakoribb, hogy az ebből származó fertőzés egy hosszú, betegséggel teli halálhoz vezet.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nurgling Raj	3	3	3	3	4	3	4	7	--

Egység Típus: Gyalogság (Infantry)

Különleges Szabályok: Nurgle Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Beszivárgás (Infiltrate), Raj (Swarm).



Pestisatya Ku'gath (Ku'gath Plaguefather)

Ragályos Kotyvasztó



Ku'gath egykor egy apró Nurgling volt, aki magának Nurglenek a vállán ült. Amíg a Rothadás Ura a leghalálosabb mérget keverte, Ku'gath leesett a helyéről és belepottyant az üstbe. A keverék nagy hatalommal töltötte el, amelyen felbuzdulva addig ivott, amíg el nem fogyott a mérge, amelytől felpuffadt és egy pillanat alatt Nagy Fertővé vált. Nurgle jót nevetett a legújabb teremtményén, amely a tökéletes ragályt testesítette meg. Ugyan Nurglet nem zavarta az események alakulása, Ku'gath ráeszmélt, hogy megfosztotta apját a tökéletes betegségtől, amely még talán Nurgle Rothadását is képes lett volna túlszárnyalni. Ku'gath azóta azon fáradozik, hogy újra létrehozza azt a kotyvaléket, amely őt teremtette.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ku'gath	6	3	6	7	7	4	6	9	--

Egység Típus: Szörnyeteg (Karakter) (Monstrous Creature [Character]).

Hadúr Képesség: Halhatatlan Parancsnok

Különleges Szabályok: Nurgle Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Pszi Használó (1. Szint) (Psyker [Mastery Level 1]), Mérgezett (Poisoned) (4+), Nagyon Testes (Very Bulky), Nyálka (Isd Nurgle Bestiáinál).

Nurgling Járvány: Minden köröd kezdetekor egy 6"-en belüli Nurgling raj visszanyer egy korábban elvesztett sebpontot.

Pszi Használó: Ku'gath a Ragály tanából varázsolhat.

Pokoli Ereklék

Ragályos Lövedék: Ku'gath felkaphat és elhajíthat egy maréknyi fertőzött Nurglinget az ellenfél felé.

Táv	S	AP	Típus
24"	--	3	Nehéz 1, Nagy Robbanás, Mérgezett (4+)

Epidemus

Nurgle Hóhéra

Epidemus Nurgle kiválasztott Hóhéra, a Ragályok Hét Védelmezőjének egyike és a Pestisatya minden betegségének feljegyzője. Epidemus feladata véget nem érő és rengeteg papírmunkával jár, így egy hintón utazik, hogy megoszthassa másokkal is a terhet – és, hogy könnyebben utat tudjon törni magának Nurgle hordájában.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Epidemus	5	5	5	5	4	4	4	8	--

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]).

Démoni Ajándékok: Pestispenge, A Fertőzés Kegye

Különleges Szabályok: Nurgle Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Nagyon Testes (Very Bulky), Egyedülálló Karakter (Independent Character).

Halotti Mércé: amíg Epidemus él, tartsd számon, hogy hány mentetlen sebet okoztak Nurgle Démonai (baráti és ellenséges egyaránt) pszi képességekkel, távolsági és közelharcos támadásokkal. Ezekbe azok is beletartoznak, amelyeket mentődobáson kívüli módon (például Fájdalomtűréssel) mentettek le. Minden köröd kezdetekor nézd meg az alábbi táblázaton, hogy milyen bónuszokat kapnak Epidemus 6"-es körzetében Nurgle Démonai. A különböző bónuszok összeadódnak.

Sebek	Hatás
0-6	Nincs Hatás
7+	+1 Erő (S)
14+	+1 Állóképesség (T)
21+	Mérgezett (Poisoned) (2+) szabály
28+	Fájdalomtűrés (Feel No Pain) (4+) szabály



A Titkok Őrzői (Keepers of Secrets)

Slaanesh Nagydémonai, A Csábítás Elhozói



Többkarúak és ékkő szeműek, kifinomult mozgásúak és ugyanakkor brutálisak, A Titkok Őrzői Slaanesh Nagydémonai. Félelmetes ellenfelek, amelyek élvezetüket lelik a fájdalomban és abban, ahogy a karmuk áthatol izmon, csonton és belső szerveken. A hatalmas karmaikkal könnyedén képesek a legvastagabb páncélt is átütni egyetlen finom csapással, miközben a kezeikkel félelmetes egyszerűséggel zúznak össze inakat és csontokat.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
A Titkok Őrzője	9	6	6	6	5	10	6	9	--

Egység Típus: Szörnyeteg (Karakter) (Monstrous Creature [Character]).

Különleges Szabályok: Slaanesh Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Pszi Használó (1. Szint) (Psyker [Mastery Level 1]), Kedvelt Ellenfél (Eldák és Sötét Eldák) (Preferred Enemy [Eldar and Dark Eldar])

Pszi Használó: A Titkok Őrzője a Telepátia (Telepathy) és a Szenvedély tanokból varázsolhat.

Slaanesh Démonnői (Daemonettes of Slaanesh)

Az Extázis Úrnői

A Démonnők Slaanesh legnépesebb szolgálói. Mivel ugyanazzal a hipnotikus vonzerővel rendelkeznek, mint Slaanesh minden más Démona, ők is könnyörtelen harcosok, akik hihetetlen sebességgel és kecsességgel támadnak.

A legkiemelkedőbb Démonnők ülhetnek a legközelebb Slaanesh trónjához. Őket nevezzük Slaanesh Hírnőkeinek.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Démonnő	5	4	3	3	1	5	2	7	--
Csábító	5	4	3	3	1	5	3	7	--
Slaanesh Hírnőke	7	6	4	3	2	7	4	8	--

Egység Típus: Gyalogság (Infantry). A Csábító és Slaanesh Hírnőke Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Különleges Szabályok: Slaanesh Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Egyedülálló Karakter (Independent Character) (csak Slaanesh Hírnőke).

Pszi Használó: Ha Slaanesh Hírnőke pszi használóvá lett felfejlesztve, a Telepátia (Telepathy) és a Szenvedély tanokból varázsolhat.



Slaanesh Keresői (Seekaers of Slaanesh)

Slaanesh Szélesebes Lovasai



Slaanesh Keresői a démoni hordák előfutárai és az őket megülő Démonnők éppoly halálosak, mint maguk a hátasok. A Keresők óriási távolságokat képesek megtenni hihetetlen gyorsan és ez által kiemelkedően alkalmasak az ellenfél bekerítésére.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kereső	5	4	3	3	1	5	3	7	--
Szívfaló	5	4	3	3	1	5	4	7	--

Egység Típus: Lovasság (Cavarly). A Szívfaló (Karakter) (Cavarly [Character])

Különleges Szabályok: Slaanesh Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Éles Érzékek (Acute Senses), Bekerítés (Outflank).

Slaanesh Kereső Szekerei (Seeker Chariots of Slaanesh)

A Felemelő Fájdalom Gépezetei

A Kereső Szekerek egyáltalán nem visszafogott találmányok. Ahogy az eléjük befogott Keresők teljes sebességre gyorsítják a Szekeret, éles pengék kezdenek el forogni a gép minden oldalán. Ezek millió színben pompáznak, de a hangjuk a szenvedő lelkek sikolyához hasonlítható.

Kiemelt Kereső Szekerek (Exalted Seeker Chariots)

A Kiemelt Kereső Szekerek ott csapódnak bele az ellenfél soraiba, ahol az a legsűrűbb, hisztérikus nevetés kíséretében aratva le őket. Ugyan az áldozataik teste látványos módon megsemmisül, a lelkük viszont annál tovább szenved. A szekér pengéi mélyen megragadják az áldozat lelkét és szépen lassan, behúzzák a fém forgatagba, ahol végezetül eggyé válik az elpusztítójával.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kiemelt Csábító	5	4	3	3	1	5	4	7	--
			BS	F	S	R	HP		
Kereső Szekér			4	11	11	10	2		
Kiemelt Kereső Szekér			4	11	11	10	4		

Egység Típus: A Kiemelt Csábító Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]), a Kereső és Kiemelt Kereső Szekér Jármű (Szekér, Nyitott, Gyors) (Vehicle [Chariot, Open-topped, Fast]).

Különleges Szabályok: Slaanesh Démona, Démoni Instabilitás (csak a Kiemelt csábító), Rajtaütés (Deep Strike), Húsvágó (csak a Szekerek, lásd Slaanesh Pokolnyúzóinál)

Szállítókapacitás: 1 (csak Slaanesh Hírnöke vagy Kiemelt Csábító)

Szerzői Megjegyzés: A Kiemelt Csábító nem szállhat ki a Kereső vagy Kiemelt Kereső Szekérből. Ha egy Kiemelt Csábító által irányított Kereső vagy Kiemelt Kereső Szekér megsemmisül, a Kiemelt Csábítót is le kell venni veszteségként.

Slaanesh Pokolnyúzóí (Hellflayers of Slaanesh)

Lélekvágó Gépezetek

A Pokolnyúzóok eredetileg arra voltak hivatottak, hogy felszabdalgják a harcmezőn maradt hullákat, hogy azokat fel tudja falni Slaanesh birodalmának túlvilági növényzete. Ám egy alkalommal a gépezet vezetője ellenszegült Slaanesh akaratának és nem a harc után, hanem annak a hevében lépett a csatamezőre és felszabdalt minden útjába kerülő ellenfelet.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kiemelt Csábító	5	4	3	3	1	5	4	7	--
	BS	F	S	R	HP				
Pokolnyúzó Szekér	4	11	11	10	2				

Egység Típus: A Kiemelt Csábító Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character]), a Pokolnyúzó Szekér Jármű (Szekér, Nyitott, Gyors) (Vehicle [Chariot, Open-topped, Fast]).

Különleges Szabályok: Slaanesh Démona, Démoni Instabilitás (csak a Kiemelt csábító), Rajtaütés (Deep Strike)

Lélekfaló (csak a Kiemelt Csábító): A modell annyi extra Támadást (A) kap közelharcban, ahány mentetlen sebet okozott a Pokolnyúzó Szekér a Düh Kalapácsa támadásaival.

Húsvágó: A modell Düh Kalapácsa (Hammer of Wrath) támadásai 4-es Erővel (S) történnek és megkapják a Hasító (Rending) szabályt. Ezen felül a modell D6 Düh Kalapácsa Támadást okoz minden, még meglévő Szekezeti Pontja (HP) után a szokásos mennyiség helyett.



Szállítókapacitás: 1 (csak Kiemelt Csábító)

Szerzői Megjegyzés: Ha egy Pokolnyúzó Szekér megsemmisül, a vezetőjét is le kell venni veszteségként.

Slaanesh Szörnyei (Fiends of Slaanesh)

Halálos Aromák Hordozói



Slaanesh Szörnyei bizarr démonok, amelyek különböző hullók, rovarok és emberszabású lények tulajdonságait ötvözik. Ugyan valamelyes gyengébbek más Démonoknál, ostobaság lenne alábecsülni a harci képességeiket.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Slaanesh Szörnye	4	0	4	4	3	6	3	7	--

Egység Típus: Bestia (Beast).

Különleges Szabályok: Slaanesh Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Nagyon Testes (Very Bulky).

Összszavaró Dallam: Slaanesh Szörnyének 12"-es körzetén belül az ellenséges Pszi Használók -1 Vezetési értékkel (Ld) dobnak pszi tesztet.

Altató Spóra: Annak az ellenséges osztagnak a modelljei, amely sikeresen megrohamozott egy vagy több Slaanesh Szörnyei osztagot, -5 módosítót kap a Kezdeményezéséhez (I) a Roham fázis végéig.

Slaanesh Maszkja (The Masque of Slaanesh)

Slaanesh Örök Táncosa

Egykoron a Maszk volt a legkiváltságosabb minden Démonnő közül. Csakis az előadás szeretetéért táncolt és olyan lélegzetelállító mozdulatokat mutatott be, amelyek még a halhatatlan Istenek figyelmét is felkeltették. Mára már csupán magának táncol a halandó és halhatatlan síkokon egy csak általa hallható dallamra. A maszkja úgy változik, ahogy a tánca alakul, felvéve azok alakját, akit éppen megszemélyesít.

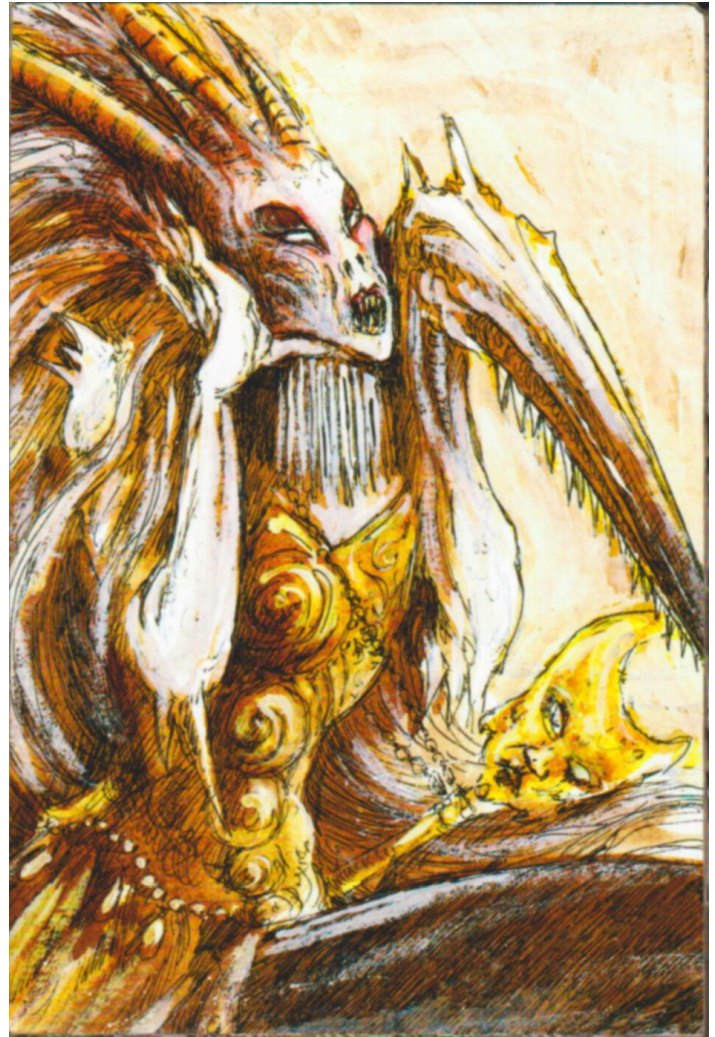
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Slaanesh Maszkja	7	6	4	3	2	7	5	8	--

Egység Típus: Gyalogság (Karakter) (Infantry [Character])

Különleges Szabályok: Slaanesh Démona, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike), Üss és Fuss (Hit & Run).

Természetfeletti Reflexek: Slaanesh Maszkja újradobja minden rontott sebezhetetlenségi mentőjét.

- **Az Örök Táncos:** Minden Lövési saját fázisod elején válaszd ki, hogy milyen táncot lejt a Maszk. Ezek a képességek egy olyan 12"-en belüli, nem jármű, ellenséges osztagot céloznak meg, amelyre rálát a Maszk.
- **A Bebörtönzés Tánca:** A Maszk következő Lövési fázisának kezdetéig a célpont -5 módosítót kap a Támadó értékéhez (WS) (legfeljebb 1-re csökkenhet) és csak D3"-et mozoghat, futhat, rohamozhat vagy vonulhat vissza.
- **A Halál Tánca:** A célpont osztag elszenved annyi 1-es Erejű (S) találatot, ahány modellből áll. Ezek a támadások 2-es Páncélátütésűek (AP) és rendelkeznek a Fedezék Negáló (Ignore Cover) szabállyal és úgy kell leosztani őket, mintha lövések lennének.
- **Az Álmodás Tánca:** A Maszk következő Lövési fázisának kezdetéig a célpont -5 módosítót kap a Célzó értékéhez (BS) (legfeljebb 1-re csökkenhet) és nem adhat le Védelmi Tűzet (Overwatch).



Démon Hercegek (Daemon Princes)

A Káosz Halhatatlan Bajnokai

A Sötét Istenek leghatalmasabb követői jutalomként óriási hatalmat és örök életet kapnak a Káosz Démonai között. Mindegyik Démon Herceg egykoron a Káosz egy odaadó követője volt, akinek az életbeli tettei megszámlálhatatlan áldást és démonságot hoztak számára.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Démon Herceg	9	5	6	5	4	8	5	9	--

Egység Típus: Szörnyeteg (Karakter) (Monstrous Creature [Character]).

Különleges Szabályok: Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike)

Fejlesztések

Démoni Szárnyak: A modell típusa Repülő Szörnyeteg (Karakter) (Flying Monstrous Creature [Character]) lesz.

Pszí Használó: Ha a Démon Herceg egy Pszi Használó, a Bioenergetika (Biomancy), Telepátia (Telepathy) és Telekinézis (Telekinesis) tanokból varázsolhat. Ha a Démon Herceg valamely Káosz Istenhez tartozik, a következő tanokból is generálhat erőket: Tzeentch – Változás, Nurgle – Ragály, Slaanesh – Szenvedély.

Káosz Fúriák (Chaos Furies)

A Fúriák csekély értelemmel rendelkező Démonok, akik a Hipertér legalsóbb rendű lakói. A harcmezőn keselyűként köröznék, a gyengeség legapróbb jelére várva, mielőtt lecsapnának és széttépnék az áldozatukat.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Káosz Fúria	3	0	4	3	1	4	1	2	--

Egység Típus: Gyalogság (Jump Infantry)

Különleges Szabályok: Démon, Démoni Instabilitás, Rajtaütés (Deep Strike)

Lélekzúzó (Soul Grinders)

A Káosz Acélos Végzethozói

A Lelkek Kohójának mélyéről származik mindenféle szörnyű és szentségtelen fegyver. A Káosz kovácsainak sötét technológiája által a démoni energiák összefonódnak a misztikus fémekkel, erőteljes fegyvereket és talizmánokat hozva létre ezzel, amelyeket a Démonok az örök csatározásukban használhatnak. A leghatalmasabbak ezek közül a Lélekzúzó, a legerősebb démoni lények és harci gépezetek összefonódása. A harcban a Lélekzúzó formálják a démoni hordák páncélos hadosztályát, a gigászi tűzerejükkel fedezve a Sötét Istenek közkatonáit, amíg azok el nem érik az ellenség sorait.

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Lélekzúzó	3	3	6	13	13	11	3	4	4

Egység Típus: Lépegető (Walker)

Démoni Ajándékok: Arató ágyú, acél karom.

Különleges Szabályok: Rajtaütés (Deep Strike).

Démoni Ellenállás: Ignorálja a Megrendült Személyzet (Crew Shaken) és a Kábult Személyzet (Crew Stunned) hatásokat 2+-on.



Démoni Ajándékok

Távolsági Fegyverek

Végzetes Lángoszlop (Baleful Torrent)

Táv	S	AP	Típus
Sablon	6	4	Roham 1, Zuhatag

Halálfejek (Death's Heads)

Táv	S	AP	Típus
12"	Haszn	--	Roham 2, Mérgezett (4+)

Arató Ágyú (Harvester Cannon)

	Táv	S	AP	Típus
Kemény lövedék	48"	7	4	Nehéz 3
Égi lövedék	48"	7	4	Nehéz 3, Légvédelmi

A Kétségbeesés Ostora (Lash of Despair)

Táv	S	AP	Típus
12"	Haszn	--	Roham 2D6

Khorne Ostora (Lash of Khorne)

Táv	S	AP	Típus
12"	6	2	Roham 1

Nyálka Bombázás (Phlegm Bombardment)

Táv	S	AP	Típus
36"	8	3	Löveg 1, Nagy Robbanás

Koponya Ágyú (Skull Cannon)

Táv	S	AP	Típus
36"	8	5	Nehéz 1, Koponyázapor, Fedezék Negáló, Nagy Robbanás

Koponyázapor: Ha egy baráti Démon osztag megrohamoz egy ilyen fegyver által eltalált osztagot, nem szenved el Kezdeményezés (I) módosítót a nehéz terepen keresztül való rohamozás miatt.

Tzeentchi Láng Fegyverek

	Táv	S	AP	Típus
Tzeentch Kék Tüze	18"	9	2	Nehéz D3, Hipertűz Roham 1,
Tzeentch Lángjai	Sablon	4	4	Hipertűz Nehéz 1,
Tzeentch Rózsaszín Tüze	Sablon	5	3	Hipertűz, Zuhatag

Hipertűz: Ha egy osztag elszenvedett egy vagy több mentetlen sebet egy ilyen szabály fegyvertől vagy modelltől, köteles Állóképesség (T) próbát tenni a fázis végén. Ha sikertelen a próba, elszenved D3 páncélmentő nélküli sebet. Ha a próba sikeres megkapja a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) (6+) szabályt. Ha már eleve rendelkezett Fájdalomtűréssel, +1-et kap a Fájdalomtűrés dobásaihoz a játék végéig. A Káosz kiszámíthatatlan!

Hipertér Pillantás (Warp Gaze)

Táv	S	AP	Típus
24"	10	1	Nehéz 1

Közelharc Fegyverek

A Véristen Pengéi

	Táv	S	AP	Típus
Khorne Fejszéje	--	Haszn	2	Közelharc, Halálos csapás, Spec. Fegyver
Vérpenge	--	Haszn	2	Közelharc, Vérszomj,
Pokolpenge	--	Haszn	3	Spec. Fegyver, Ormótlan Közelharc

Halálos Csapás: A 6-os Sebző dobásnál Azonnali Halál.

Vérszomj: Tombolás (Rampage)

Tzeentch Fegyverei

	Táv	S	AP	Típus
Mutáló Penge	--	Haszn	3	Közelharc, Spec. Fegyver, Mutáció
A Változás Botja	--	+2	4	Közelharc, Spec. Fegyver, Hipervégzet

Mutáció: Ha ezzel a fegyverrel ölnek meg egy ellenséges Karaktert vagy Szörnyet, dobj D6-al. 2+-on az áldozatból Káosz Ivadék lesz a te irányításod alatt. Helyezd el a Káosz Ivadék modellt az áldozattól 6"-en belülre.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Káosz Ivadék	3	0	5	5	3	3	D6	10	-

A Káosz Ivadék Bestia (Beast) és rendelkezik a Rettenthetetlen (Fearless), Őrjöngés (Rage), Nagyon Testes (Very Bulky) szabályokkal. Az Ivadék nem rohamozhat a születése körében, de ezt leszámítva rendesen cselekedhet.

Hipervégzet: Ha ezzel a fegyverrel ölnek meg egy ellenséges Karaktert vagy Szörnyet közelharcban, azonnal felrobban. Minden D6"-en belüli osztag (a viselőt és a baráti osztagokat is beleértve) elszenved D6 5-ös Erejű, Páncélátütés nélküli találatot.

Nurgle Fegyverei

	Táv	S	AP	Típus
Ragálykard	--	Haszn	--	Közelharc, Azonnali Halál, Mérgezett (4+)
Pestis Pöröly	--	+1	--	Spec. Fegyver, Rozsdásodás Közelharc, Fertőzés, Spec. Fegyver
Pestispenge	--	Haszn	--	Közelharc, Mérgezett (4+), Rozsdásodás

Rozsdásodás: 6-os páncélátütés dobásnál a fegyver automatikusan okoz egy lecsúszó találatot (hacsak a dobás nem lenne alaptól egy átütő találat)

Fertőzés: Ha egy modell elszenved egy mentetlen sebet ettől a fegyvertől, azonnal sikeres Állóképesség (T) próbát kell tennie vagy elszenved egy további, páncélmentő nélküli sebet

Éterpengék (Etherblades)

	Táv	S	AP	Típus
Éterpenge	--	Haszn	2	Közelharci, Mesterien Megm Spec. Fegyver
Nagy Éterpenge	--	+1	2	Közelharci, Mesterien Megm Spec. Fegyver

Acél Karom (Iron Claw)

Táv	S	AP	Típus
--	x2	2	Közelharci, Spec. Fegyver, Ormótlan

Léleklopó Kard (Witstealer Sword)

Táv	S	AP	Típus
--	Haszn	5	Közelharci, Hasító, Spec. Fegyver, Léleklopó

Léleklopó: Ha egy modell elszenved egy mentetlen sebet ettől a fegyvertől, azonnal sikeres Kezdeményezés (I) próbát kell tennie vagy elszenved egy további, páncélmentő nélküli sebet

Hiperkard (Warpsword)

Táv	S	AP	Típus
--	Haszn	3	Közelharci, Mesterien Megmunkált Spec. Fegyver

Démoni Tulajdonságok

Khorne Nyakörve (Collar of Khorne)

+2 az elűzés (Deny The Witch) dobásokhoz, ha legalább egy ilyen modell van az osztagban.

Rothadó Nyálka (Rot Proboscis)

Az ilyen modell közelharci támadásai a Mérgezett (3+) szabállyal rendelkeznek.

Mérgezett Fullánk (Venom Sting)

Mielőtt dobnál találatra, jelölj ki egyet a modell Támadásai közül, amelyre külön kell dobnod. Ez a támadás használja a mérgezett fullánkot és megkapja az Azonnali Halál szabályt.

Hipertér Páncél (Warp-Forged Armour)

3+ páncélmentő.

Démoni Hátasok

Csakis a Gyalogsági modellek választhatnak maguknak démoni hátasokat és ők is csak akkor, ha rendelkeznek a megfelelő Káosz Isten Jelével.

Khorne Pusztítója (Juggernaut of Khorne)

A modell +1 Állóképességet (T), +1 Sebpontot (W) és +1 Támadást (A) kap, valamint az egységtípusa Lovasság (Cavarly) lesz (a részleteket lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben).

Tzeentch Lemeze (Disk of Tzeentch)

A modell +1 Támadást (A) kap és az egységtípusa Sugármotor (Jetbike) lesz (a részleteket lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben).

Nurgle Hintója (Palanquin of Nurgle)

A modell +2 Sebpontot (W) és +1 Támadást (A) kap a Nagyon Testes (Very Bulky) különleges szabály mellett.

Slaanesh Paripája (Steed of Slaanesh)

A modell +1 Támadást (A) kap és megkapja az Éles Érzékek (Acute Senses) és a Bekerítés (Outflank) különleges szabályokat, valamint az egységtípusa Lovasság (Cavarly) lesz (a részleteket lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben).



Ikonok és Hangszerek

Káosz Ikon (Icon of Chaos)

A közelharc végeredményénél adj hozzá egyet a te oldaladhoz, ha van egy vagy több Káosz Ikonos osztag a közelharcban.

Ezen felül, ha egy Rajtaütéssel (Deep Strike) érkező osztag első modellje 6"-en belül kerül elhelyezésre egy Káosz Ikonos modelltől, a következő szabályok érvényesülnek:

- Ha a Rajtaütő osztag és a Káosz Ikonos osztag ugyanolyan démoni hűségű (mindegyik osztag csak Khorne, Tzeentch, Nurgle vagy Slaanesh Démonaiból áll), a Rajtaütő osztag nem szóródik.
- Ha a Rajtaütő osztag és a Káosz Ikonos osztag eltérő démoni hűségű, de mindegyikük csupa Démon szabályú modellekből áll, a Rajtaütő osztag csak D6"-et szóródik.
- Ha a Rajtaütő vagy a Káosz Ikonos osztag nem csupa Démon szabályú modellekből áll, a Káosz Ikonnak nincs hatása.

A Vér Zászlaja (Banner of Blood)

A vér zászlaja egy Káosz Ikon. Játékonként egyszer a viselő osztag 6+D6"-et rohamozhat a szokásos mérték helyett. Ezt még a rohamtáv kidobása előtt kell bejelenteni.

Átkozott Lobogó (Blasted Standard)

Káosz Ikon. Játékonként egyszer lehet használni. Lövés (beleértve a Védelmi Tüzet [Overwatch]) vagy Pokoltűz psi használata előtt kell bejelenteni. Bármely osztag, amelyet eltalál a viselő osztag elszenvet a rendes mellett további 2D6 4-es Erejű, páncélatütés nélküli találatot.

Pestis Lobogó (Plague Banner)

Káosz Ikon. Játékonként egyszer, a Harci szakasz kezdetekor a viselő osztag aktiválhatja a lobogót. A támadásaik megkapják a Mérgezett (2+) szabályt a fázis végéig.

Mámorító Zászló (Rapturous Standard)

Káosz Ikon. Játékonként egyszer, a Harci szakasz kezdetekor a viselő osztag aktiválhatja a lobogót. Ilyenkor minden, velük közelharcban lévő ellenséges osztag –D3 módosítót kap a Harci értékéhez (WS). Ez nem viheti a Harci értéküket 1 alá és a fázis végéig tart. Slaanesh Démonai vagy Slaanesh Jelével rendelkező modellek immunisak a mámorító zászló hatására.

Káosz Hangszer (Instrument of Chaos)

Ha egy Rajtaütés tartalékban lévő Káosz Hangszeres osztag megdobja a tartalék dobását kiválaszthatasz egy másik osztagot is. Ennek olyan osztagnak kell lennie, amely:

- csak Démon szabályú modellekből áll
- még mindig Rajtaütés tartalékban van
- még nem dobta meg a tartalék dobását

Ha így teszel, a kiválasztott osztag automatikusan megérkezik tartalékból (nem kell rá dobni).

Ezen felül, a Káosz Hangszerek a Hipertér Vihar táblázat egyes hatásait is képesek befolyásolni a következő módon:

Ha Khorne Haragja eredményt dobod ki a Hipertér Vihar táblázaton, minden, a pályán lévő, Káosz Hangszerrel felszerelt Khorne Démon után újradozhatsz egy kockát annak meghatározására, hogy eltalál-e egy osztagot a hatás vagy sem.

Ha a Tűzvihar eredményt dobod ki a Hipertér Vihar táblázaton, minden, a pályán lévő, Káosz Hangszerrel felszerelt Tzeentch Démon után újradozhatsz egy kockát annak meghatározására, hogy eltalál-e egy osztagot a hatás vagy sem.

Ha a Rothadás eredményt dobod ki a Hipertér Vihar táblázaton, minden, a pályán lévő, Káosz Hangszerrel felszerelt Nurgle Démon után újradozhatsz egy kockát annak meghatározására, hogy eltalál-e egy osztagot a hatás vagy sem.

Ha a Sötét Herceg Szomjazik eredményt dobod ki a Hipertér Vihar táblázaton, minden, a pályán lévő, Káosz Hangszerrel felszerelt Slaanesh Démon után újradozhatsz egy kockát annak meghatározására, hogy eltalál-e egy osztagot a hatás vagy sem.

Pokoli Ereklýék

Ezen legendás ereklýék mindegyikéből csupán egy lehet a seregben.

Az Örök Penge (The Eternal Blade)

Táv	S	AP	Típus
--	+1	--	Közelharci, Spec. Fegyver, Dicsvágyó

Dicsvágyó: Ha a viselő az Örök Pengével támad, +D3-at kap a Támadó értékéhez (WS), Kezdeményezéséhez (I) és Támadásainak számához (A) közelharci fázis végéig.

Dobozkapu (The Portalglyph)

A Portálkapu játékonként egyszer, bármelyik Mozgási fázisodban elhelyezhető. Helyezz el egy kis robbanás sablont a viselő 12"-es körzetén belül bárhol és szórd el 4D6"-et. Ha a sablon lecsúszna a pályáról vagy egy másik osztagra vagy terepre, esetleg annak 1"-es körzetén belülré szóródna, csökkentsd annyiival a távolságot, hogy elkerülje az akadályt. Miután el lett helyezve, a Portálkapu egy mozgásképtelen járműnek minősül a következő profillal:

	BS	F	S	R	HP
Dobozkapu	0	12	12	12	1

Egység Típus: Jármű (Vehicle)

Különleges Szabályok: Démon (Daemon)

Miután a Portálkapu elhelyezésre került, minden Mozgási fázisod végén dobj D6-al. 4+-on egy új, a te irányításod alá tartozó, D6 modellből álló Vérontó, Rózsaszín Horror, Pestishozó vagy Démonnő (te választod ki) érkezik azonnal a pályára a Portálkapuból pont úgy, mintha kiszálltak volna egy szállítójárműből. Ez az osztag nem rendelkezik semmilyen fejlesztéssel, de ezt leszámítva rendes egységnek minősül.

A Végzetkő (The Doomstone)

Minden közelharci fázis kezdetekor, a viselővel közelharcban lévő, a Démon szabállyal nem rendelkező, Karaktereknek tenniük kell egy Vezetési érték (Ld) próbát. Ha a próba sikertelen, a Karakter -D6 módosítót kap a Vezetési értékéhez a játék végéig. Ha egy modell Vezetési értéke ez által 0-ra csökken, vedd azt le veszteséggént mindenféle mentődobás lehetősége nélkül.

Az Igaz Nevek Könyve (The Grimoire of True Names)

Az Igaz Nevek Könyvének viselője bármelyik Mozgási fázisa alatt használhatja azt egy 24"-en belüli (baráti vagy ellenséges) célponton, amíg az rendelkezik legalább egy Démon szabályú modellel. Ha a célpont egy ellenséges osztag, minden Démon szabályú modellje -1-et kap a sebezhetetlenségi mentőihez a következő Mozgási fázisod kezdetéig. Ha a célpont egy baráti osztag, dobj D6-al. 1-2-n a Démon nem tudott ellenállni a csábításnak, hogy ártson a társainak - az osztag minden Démon szabályú modellje (kivéve a Könyv viselőjét) -1-et kap a sebezhetetlenségi mentőihez a következő Mozgási fázisod kezdetéig. 3+-on azonban a viselő sikeresen ellenállt a kísértésnek és felerősítette társait. Az osztag minden Démon szabályú modellje (kivéve a Könyv viselőjét) +2-t kap a sebezhetetlenségi mentőihez a következő Mozgási fázisod kezdetéig.

Démoni Jutalmak

Dobj D6-al a megfelelő táblázaton a Hadúr Képességek meghatározásával egy időben, hogy kiderítsd, melyik modelled milyen jutalmat kap. Mindegyik ajándék szerepelhet többször a seregben, de egy modellenél csak egyszer (még akkor is, ha a jutalma benne van a bejegyzésében). A duplázott eredményeket újra kell dobni. Miután minden jutalom kidobásra került, a karakter dönthet úgy, hogy egy sima/nagyobb/kiemelt jutalmat a saját táblázatának 0-s eredményére.

Például: Egy Változás Ura két Jutalommal és egy Nagyobb Jutalommal rendelkezik. Kétszer dob a Jutalmak és egyszer a Nagyobb Jutalmak táblázaton. Ezek után lecserélheti az egyik Jutalmát egy Mágikus Fegyverre és/vagy egy Nagyobb Jutalmát egy Nagyobb Mágikus Fegyverre.

Jutalmak (Lesser Rewards)

D6 Démoni Jutalom

- 0 Mágikus Fegyver:** Éterpenge. Ha a Démon egy adott Istenhez tartozik, választhat helyette egy másik fegyvert. Khorne: Khorne Fejszéje, Tzeentch: Változás Botja, Nurgle: Pestis Pöröly, Slaanesh: Léleklopó Kard.
- 1 Égő Vér:** Ha a Démon elszenved egy mentetlen sebet közelharcban, az azt okozó osztag azonnal elszenved D3 4-es Erejű, 5-ös Páncélatütésű találatot. Az ezekből származó sebek befolyásolják a közelharc eredményét, de a Hasadékhözó vagy Lélekfaló Kiemelt Jutalmak szempontjából nem számítanak.
- 2 Gigászi Csapás:** Közelharcban a Démon 6-os sebzó dobásai dupla Erővel (S) (maximum 10) kerülnek kidolgozásra.

D6 Démoni Jutalom

- 3 Savas Lehelet:** fegyver a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
Sablon	5	5	Roham 1, Páncéltörő

- 4 Mágiatörő:** Acélos Akarat (Adamantium Will)

- 5 Hipertér Lehelet:** fegyver a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
18"	8	4	Roham 1, Lélektűz

- 6 Hiperjáró:** A Démon és az osztaga +1-et kap a tartalék dobásaihoz.

Nagyobb Jutalmak (Greater Rewards)

D6 Démoni Jutalom

- 0 Nagyobb Mágikus Fegyver:** Nagyobb Éterpenge. Ha a Démon egy adott Istenhez tartozik, választhat helyette egy másik fegyvert. Khorne: Vérpengé, Tzeentch: Mutáló Pengé, Nurgle: Ragálykard, Slaanesh: Kétségbeesés Ostora.
- 1 Örökélet:** +1 Sebpont (W) és Nem Hal Meg (It Will Not Die)
- 2 Démoni Ellenállás:** Fájdalomtűrés (Feel No Pain) (4+)

D6 Démoni Jutalom

- 3 Sötét Áldás:** A Démon újradozja a rontott sebezhetetlenségi mentőket.

- 4 Perzselő Tekintet:** fegyver a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
18"	8	1	Roham 1, Lándzsa

- 5 A Halál Érintése:** A Démon közelharc támadásai megkapják a Húsevő (Fleshbane) és a Páncéltörő (Armourbane) szabályokat.

- 6 Áthatolhatatlan Bőr:** 3+ páncélmentő.

Kiemelt Jutalmak (Exalted Rewards)

D6 Démoni Jutalom

- 0 Pokoli Erekllye:** A Démon rendelkezik egy Pokoli Erekllyével. Megjegyzendő, hogy minden Pokoli Erekllye csak egyszer szerepelhet a seregben.
- 1 Duplán Áldott:** Dobj újra ezen a táblázaton, újradozva az újabb 1-es eredményeket és dobj egyszer a Jutalmak táblázaton is és mindkét jutalmat megkapod.
- 2 Hasadékhöző:** Minden Roham fázis végén, ha a Démon okozott egy vagy több mentetlen sebet, dobj 2D6-al és adj hozzá az eredményhez 1-et minden 3 mentetlen seb után, amit a Démon okozott. 9+ végeredménynél egy új osztag Démon születik, a Megidézve a Hipertérből hatásnál leírtak szerint.
- 3 Lélekfaló:** Minden Roham fázis végén, ha a Démon okozott egy vagy több mentetlen sebet, dobj D6-al. 2+-on kap egy Sebpontot (W) (maximum 10-ig). Megjegyzendő, hogy ez által a Démon a kezdő sebpontjai fölé is mehet.

D6 Démoni Jutalom

- 4 Szentségtelen Düh:** A Démon megkapja az Őrület (Rage) és a Tombolás (Rampage) szabályokat.

Újjászületés: Amikor a Démon először meghal, ne vedd le veszteségként, hanem vedd le a pályáról és helyezd folyamatos tartalékba (ongoing reserve) egy Sebponttal. Ha egy osztag csak vele volt közelharcban, az konszolidálhat. Ha a modell egy Szekéren utazott, azt is le kell vele együtt venni és folyamatos tartalékba helyezni. A Szekér maradék Szerkezeti Pontjai, sérülései, stb. nem változnak.

A Káosz Szele: fegyver a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
24"	2D6	4	Roham 1, Robbanás, Fluxus

Fluxus: Dobd ki az Erőt egyből az után, hogy ki lett jelölve a célpont. Ha az eredmény 11 vagy 12, a Káosz Szele 10-es Erővel jön létre, de a Nagy Robbanás sablont használja a sima Robbanás sablon helyett.

Démoni Kegyek (Deamonic Loci)

Ha egy osztagban két kegy is van, csak a legerősebb érvényesül, a gyengébbiknek nincs hatása. Ha az erősebb kegyű modell meghal, azonnal életbe lép a következő legerősebb kegy. Ha két azonos erősségű kegy van az osztagban, te döntöd el, hogy melyik érvényesül.

A Védelem Kegye: A modell és az osztaga megkapja az Acélos Akarat (Adamantium Will) szabályt.

Az Átalakulás Kegye: Ha az osztagból meghal egy Rózsaszín Horror, D3 Kék Horror jelzőt rakj az osztag mellé 1 helyett.

A Fertőzés Kegye: Közelharcban a modell és osztagának 6-os Találati dobásai megkapják a Mérgezett (Poisoned) (2+) szabályt.

A Kecesség Kegye: Áthaladás Nehézterepen (Move Trough Cover) a modellnek és az osztagának.

A Düh Nagyobb Kegye: Őrület (Rage) a modellnek és az osztagának.

A Változás Nagyobb Kegye: Minden kör elején dobj D6-al. a modell és az osztaga lecseréli az Erejét (S) a kidobott értékre a körvégeig.

A Termékenység Nagyobb Kegye: A modell és az osztaga megkapja a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) szabályt.

A Fürgeség Nagyobb Kegye: A modell és az osztaga +5 Kezdeményezést (I) kap.

A Harag Kiemelt Kegye: A modell és az osztaga megkapja a Gyűlölet (Hatred) szabályt.

A Megidézést Kiemelt Kegye: A modell és az osztaga hozzáad +1-et minden pszi képességük Erejéhez (S).

A Fertőzés Kiemelt Kegye: Ha a modell vagy az osztagának bármely tagja közelharcban 6-ot dob Találatra, a célpont azonnal elszenved egy 4-es erejű (S), Páncélátütés (AP) nélküli találatot, amely rendelkezik a Mérgezett (Poisoned) (4+) szabállyal.

A Csábítás Kiemelt Kegye: A modell és az osztaga újradozhatja a rontott találati dobásait közelharcban. Ezen felül a modell által kezdeményezett kihívásokat nem lehet visszautasítani és te választhatod ki az elfogadót, nem pedig az ellenfeled.

Démoni Pszi Erők

Pszi Erők Generálása: Lásd a Warhammer 40.000 Szabálykönyvben. Ha egy Démon egy adott Káosz Istenhez tartozik, az erőinek maximum a felét (felfelé kerekítve) generálhatja az adott Isten táblázatáról.

A Változás Tana

Elsődleges Képesség

Tzeentch Változó Tüze Pszi Pont 1-3

Tzeentch Változó Tüze egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a lenti profillal. Jelöld meg, hogy 1-től 3-ig hány pszi pontot használsz el a képességre. Tzeentch Változó Tüze +D6 lövést ad le az első után minden további Pszi Pont után.

Táv	S	AP	Típus
24"	5	4	Roham 2D6, Lélektűz, Hipertűz

Hipertűz: Ha egy osztag elszenvedett egy vagy több mentetlen sebet egy ilyen szabály fegyvertől vagy modelltől, köteles Állóképesség (T) próbát tenni a fázis végén. Ha sikertelen a próba, elszenved D3 páncélmentő nélküli sebet. Ha a próba sikeres megkapja a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) (6+) szabályt. Ha már eleve rendelkezett Fájdalomtűréssel, +1-et kap a Fájdalomtűrés dobásaihoz a játék végéig. A Káosz kiszámíthatatlan!

1-2. Tzeentch Tűzviara Pszi Pont 1

Tzeentch Tűzviara egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
24"	D6+1	--	Roham 1, Robbanás, Hipertűz

3-4. A Változás Nyila Pszi Pont 1

A Változás Nyila egy **Sugár** (Beam) típusú erő a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
24"	D6+4	2	Roham 1, Hipertűz

5-6. A Pokoli Átjáró Pszi Pont 2

A Pokoli Átjáró egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
18"	D6+4	1	Roham 1, Robbanás, Hipertűz

A Ragály Tana

Elsődleges Képesség

A Rothadás Sugara Pszi Pont 1

A Rothadás Sugara egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
Sablon	--	3	Roham 1, Mérgezett (4+)

1-2. Pestis Szél Pszi Pont 1

Tzeentch Tűzviara egy **Pokoltűz** (Witchfire) típusú erő a következő profillal. Nincs hatással a járművekre.

Táv	S	AP	Típus
12"	1	2	Roham 1, Nagy Robbanás, Mérgezett (4+)

3-4. A Rothadás Aurája Pszi Pont 1

A Rothadás Aurája egy **Áldás** (Blessing), amely a Pszi használót célozza meg. Amíg az erő használatban van, dobj D3-al minden Harci szakasz kezdetén. A fázis végéig minden, a használóval közelharcban lévő, ellenséges modellnek lecsökken a Támadó értéke (WS) és a Kezdeményezése (I) a kidobott értékkel.

5-6. Sorvasztás Pszi Pont 2

A Sorvasztás egy **Nova** típusú erő 12"-es hatótávolsággal. Mindegyik érintett osztagnak azonnal sikeres Állóképesség (T) próbát kell tennie vagy elszenved egy páncél- és fedezékmentő nélküli sebet.

Ha egy modell belehal ebbe, az osztagának újabb Állóképesség (T) próbát kell tennie vagy elszenved egy páncél- és fedezékmentő nélküli sebet. Ez az első sikeres próbáig vagy az osztag megsemmisüléséig folytatódik.

A Szenvedély Tana

Elsődleges Képesség

Slaanesh Ostora Pszi Pont 1

Slaanesh Ostora egy **Sugár** (Beam) típusú erő a következő profillal:

Táv	S	AP	Típus
24"	6	--	Roham 1, Hasító

1-2. Réválnok..... Pszi Pont 1

A Réválnok egy **Átok** (Malediction) típusú erő, amely egy 18"-en belüli ellenséges osztagot céloz meg. A célpont -5 módosítót kap a Kezdeményezéséhez (I) és nem tehet Ellentámadást (Counter Attack) vagy Védelmi Tüzet (Overwatch), amíg az erő érvényben van.

3-4. Slaanesh Suttogása Pszi Pont 1

Slaanesh Suttogása egy **Koncentrált Pokoltűz** (Focussed Witchfire) 24"-es hatótávolsággal. A célpontnak azonnal sikeres Vezetési érték (Ld) próbát kell tennie vagy elszenved egy páncél- és fedezékmentő nélküli sebet.

Ha a modell belehal ebbe, az osztagának újabb Vezetési érték (Ld) próbát kell tennie vagy elszenved egy páncél- és fedezékmentő nélküli sebet. Ez az első sikeres próbáig vagy az osztag megsemmisüléséig folytatódik.

5-6. Kakofonikus Kórus..... Pszi Pont 2

A Kakofonikus Kórus egy **Nova** típusú erő 12"-es hatótávolsággal. Mindegyik érintett osztagnak azonnal dobni kell 2D6-al és le kell vonnia az eredményből a Vezetési értékét (Ld) és annyi páncél- és fedezékmentő nélküli sebet szenved el, amennyi a végeredmény. Ezek után minden érintett osztagnak Tüzérségi Sokk (Pinning) próbát kell tennie.

HQ

SKARBRAND

225 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Skarbrand	10	10	6	6	5	10	6	9	3+	Monstrous Creature (Character)	1 (Unique)	35

Daemonic Gifts:

- Warp-forged Armour

Hellforged Artefacts:

- Slaughter and Carnage

Warlord Trait:

- Death Incarnate

Special Rules:

- Bellow of Endless Fury
- Daemon of Khorne
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Rage Embodied

Lord of Blood: If your army includes Skarbrand, Daemon Princes from this codex with the Daemon of Khorne upgrade are Heavy Support choices rather than HQ choices.



KAIROS FATEWEAVER

300 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Kairos Fateweaver	1	6	5	5	5	2	1	9	-	Flying Monstrous Creature (Character)	1 (Unique)	42

Hellforged Artefact:

- Staff of Tomorrow

Warlord Trait:

- Lord of Unreality

Special Rules:

- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Oracle of Eternity
- The Two Heads of Fate

Psyker:

Kairos is a Psyker, albeit a very unusual one – see The Two Heads of Fate on page 42.

Lord of Fate: If your army includes Kairos Fateweaver, Daemon Princes from this codex with the Daemon of Tzeentch upgrade are Heavy Support choices rather than HQ choices.



KU'GATH PLAGUEFATHER

260 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Ku'gath Plaguefather	6	3	6	7	7	4	6	9	-	Monstrous Creature (Character)	1 (Unique)	51

Hellforged Artefact:

- Necrotic Missiles

Warlord Trait:

- Immortal Commander

Special Rules:

- Daemon of Nurgle
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Nurgling Infestation
- Poisoned (4+)
- Psyker (Mastery Level 1)
- Slime Trail
- Very Bulky

Psyker:

Ku'gath Plaguefather generates his powers from the Plague discipline.

Lord of Plague: If your army includes Ku'gath Plaguefather, Daemon Princes from this codex with the Daemon of Nurgle upgrade are Heavy Support choices rather than HQ choices.

HQ

BLOODTHIRSTER

250 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Bloodthirster	10	10	6	6	5	9	6	9	3+	Flying Monstrous Creature (Character)	1 Bloodthirster	28

Daemonic Gifts:

- Warp-forged Armour
- Lash of Khorne
- Axe of Khorne

Special Rules:

- Daemon of Khorne
- Daemonic Instability
- Deep Strike

Options:

- May take up to 50 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each
 - Exalted Rewards..... 30 pts each

Lord of Blood: If your army includes a Bloodthirster, Daemon Princes from this codex with the Daemon of Khorne upgrade are Heavy Support rather than HQ choices.

LORD OF CHANGE

230 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Lord of Change	6	6	6	6	5	6	5	9	-	Flying Monstrous Creature (Character)	1 Lord of Change	37

Special Rules:

- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Psyker (Mastery Level 2)

Psyker:

A Lord of Change generates his powers from the **Divination** and **Change** disciplines.

Options:

- May be upgraded to Psyker (Mastery Level 3) 25 pts
- May take up to 50 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each
 - Exalted Rewards..... 30 pts each



Lord of Fate: If your army includes a Lord of Change, Daemon Princes from this codex with the Daemon of Tzeentch upgrade are Heavy Support choices rather than HQ choices.

GREAT UNCLEAN ONE

190 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Great Unclean One	6	3	6	7	6	4	5	9	-	Monstrous Creature (Character)	1 Great Unclean One	46

Special Rules:

- Daemon of Nurgle
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Poisoned (4+)
- Psyker (Mastery Level 1)

Psyker:

A Great Unclean One generates his powers from the **Biomancy** and **Plague** disciplines.

Options:

- May be upgraded to one of the following:
 - Psyker (Mastery Level 2) 25 pts
 - Psyker (Mastery Level 3) 50 pts
- May take up to 50 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each
 - Exalted Rewards..... 30 pts each



Lord of Plague: If your army includes a Great Unclean One, Daemon Princes from this codex with the Daemon of Nurgle upgrade are Heavy Support rather than HQ choices.

HQ

KEEPER OF SECRETS

170 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Keeper of Secrets	9	6	6	6	5	10	6	9	-	Monstrous Creature (Character)	1 Keeper of Secrets	53

Special Rules:

- Daemon of Slaanesh
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Preferred Enemy (Eldar & Dark Eldar)
- Psyker (Mastery Level 1)

Psyker:

A Keeper of Secrets generates his powers from the **Telepathy** and **Excess** disciplines.

Options:

- May be upgraded to one of the following:
 - Psyker (Mastery Level 2) 25 pts
 - Psyker (Mastery Level 3) 50 pts
- May take up to 50 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards 10 pts each
 - Greater Rewards 20 pts each
 - Exalted Rewards 30 pts each



Lord of Secrets: If your army includes a Keeper of Secrets, Daemon Princes from this codex with the Daemon of Slaanesh upgrade are Heavy Support choices rather than HQ choices.

DAEMON PRINCE

145 Points + options

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Daemon Prince	9	5	6	5	4	8	5	9	-	Monstrous Creature (Character)	1 Daemon Prince	59

Special Rules:

- Daemonic Instability
- Deep Strike

Psyker:

A Daemon Prince that is upgraded to be a Psyker generates powers from the **Biomancy**, **Telepathy** and **Telekinesis** disciplines. A Daemon Prince upgraded to be a Daemon of Tzeentch, Nurgle or Slaanesh can also generate powers from the **Change**, **Plague** and **Excess** disciplines respectively.

Options:

- **Must** be upgraded to be one of the following:
 - Daemon of Khorne 15 pts
 - Daemon of Tzeentch 25 pts
 - Daemon of Nurgle 15 pts
 - Daemon of Slaanesh 10 pts
- May take daemonic flight* 40 pts
- May take Warp-forged armour 20 pts
- May take up to 50 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards 10 pts each
 - Greater Rewards 20 pts each
 - Exalted Rewards 30 pts each
- A Daemon Prince without the Mark of Khorne may take one of the following:
 - Psyker (Mastery Level 1) 25 pts
 - Psyker (Mastery Level 2) 50 pts
 - Psyker (Mastery Level 3) 75 pts

* A Daemon Prince with the daemonic flight gift changes its unit type from Monstrous Creature (Character) to Flying Monstrous Creature (Character).



HQ

HERALDS OF CHAOS

Each primary detachment in your army may include up to four Heralds of Chaos, chosen in any combination from the following models:

- Herald of Khorne
- Karanak
- The Changeling
- Herald of Nurgle
- Skulltaker
- Herald of Tzeentch
- Epidemius
- Herald of Slaanesh

This selection uses a single HQ slot from the force organisation chart, but the Heralds are otherwise treated as separate units.

Designer's note: Remember that your Heralds of Chaos can form a unit on the tabletop (if you wish) as long as they all share the same daemonic alignment.

SKULLTAKER

100 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Skulltaker	9	9	5	4	2	9	4	8	3+	Infantry (Character)	1 (Unique)	34

Daemonic Gifts:

- Lesser Locus of Abjuration

Hellforged Artefacts:

- Cloak of Skulls
- The Slayer Sword

Special Rules:

- Daemon of Khorne
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Independent Character
- Skulls for the Skull Throne!

Options:

- May take a Juggernaut of Khorne 45 pts

KARANAK

120 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Karak	7	0	5	5	3	6	4	8	6+	Beast (Character)	1 (Unique)	36

Daemonic Gifts:

- Greater Locus of Fury

Hellforged Artefact:

- Brass Collar of Bloody Vengeance

Special Rules:

- Daemon of Khorne
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Hatred

- Independent Character
- Prey of the Blood God
- Scout

HERALD OF KHORNE

55 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Herald of Khorne	7	7	5	4	2	6	3	8	6+	Infantry (Character)	1 Herald of Khorne	29

Daemonic Gifts:

- Hellblade

Special Rules:

- Daemon of Khorne
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Independent Character

Options:

- May take up to 30 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards 10 pts each
 - Greater Rewards 20 pts each
 - Exalted Rewards 30 pts each
- May take one of the following: 10 pts
 - Lesser Locus of Abjuration 20 pts
 - Greater Locus of Fury 25 pts
 - Exalted Locus of Wrath 25 pts
- May take one of the following: 45 pts
 - Juggernaut of Khorne (pg 63) 75 pts
 - Blood Throne of Khorne as a Dedicated Transport (see page 98) 75 pts

HQ

THE CHANGELING

75 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
The Changeling	3	4	3	3	2	3	1	8	-	Infantry (Character)	1 (Unique)	44

Daemonic Gifts:

- Lesser Locus of Transmogrification

Special Rules:

- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Formless Horror
- Independent Character
- Psyker (Mastery Level 1)

Psyker:

The Changeling generates his powers from the **Change** discipline.

THE BLUE SCRIBES

81 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
The Blue Scribes	3	3	3	4	2	3	2	7	-	Jetbike (Character)	1 (Unique)	43

Hellforged Artefact:

- Scrolls of Sorcery

Special Rules:

- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability

- Deep Strike
- Spell Syphon

HERALD OF TZEENTCH

45 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Herald of Tzeentch	3	4	3	3	2	3	2	8	-	Infantry (Character)	1 Herald of Tzeentch	38

Special Rules:

- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Independent Character
- Psyker (Mastery Level 1)

Psyker:

A Herald of Tzeentch generates powers from the **Divination** and **Change** disciplines.

Options:

- May take up to 30 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards 10 pts each
 - Greater Rewards 20 pts each
 - Exalted Rewards 30 pts each
- May be upgraded to one of the following:
 - Psyker (Mastery Level 2) 25 pts
 - Psyker (Mastery Level 3) 50 pts

- May take one of the following:
 - Lesser Locus of Transmogrification 10 pts
 - Greater Locus of Change 20 pts
 - Exalted Locus of Conjunction 25 pts
- May take one of the following:
 - Disc of Tzeentch (pg 63) 25 pts
 - Burning Chariot of Tzeentch (pg 40 – the Herald replaces the Exalted Flamer) 50 pts



HQ

EPIDEMIUS

110 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Epidemius	5	5	5	5	4	4	4	8	-	Infantry (Character)	1 (Unique)	52

Daemonic Gifts:

- Plaguesword
- Lesser Locus of Virulence

Special Rules:

- Daemon of Nurgle
- Daemonic Instability

- Deep Strike
- Independent Character

- Tally of Pestilence
- Very Bulky

HERALD OF NURGLE

45 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Herald of Nurgle	5	5	5	5	2	4	3	8	-	Infantry (Character)	1 Herald of Nurgle	47

Daemonic Gifts:

- Plaguesword

Special Rules:

- Daemon of Nurgle
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Independent Character

Psyker:

A Herald of Nurgle that is a Psyker generates his powers from the **Biomancy** and **Plague** disciplines.

Options:

- May take up to 30 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:

- Lesser Rewards 10 pts each
- Greater Rewards 20 pts each
- Exalted Rewards 30 pts each
- May be upgraded to one of the following:
- Psyker (Mastery Level 1) 25 pts
- Psyker (Mastery Level 2) 50 pts
- May take one of the following:
- Lesser Locus of Virulence 10 pts
- Greater Locus of Fecundity 25 pts
- Exalted Locus of Contagion 25 pts
- May take one of the following:
- Palanquin of Nurgle (pg 63) 40 pts

THE MASQUE OF SLAANESH

75 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
The Masque of Slaanesh	7	6	4	3	2	7	5	8	-	Infantry (Character)	1 (Unique)	58

Special Rules:

- Daemon of Slaanesh
- Daemonic Instability
- Deep Strike

- The Eternal Dance
- Hit & Run
- Unnatural Reflexes

HERALD OF SLAANESH

45 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Herald of Slaanesh	7	6	4	3	2	7	4	8	-	Infantry (Character)	1 Herald of Slaanesh	54

Special Rules:

- Daemon of Slaanesh
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Independent Character

Psyker:

A Herald of Slaanesh that is a Psyker generates powers from the **Telepathy** and **Excess** disciplines.

Options:

- May take up to 30 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:

- Lesser Rewards 10 pts each
- Greater Rewards 20 pts each
- Exalted Rewards 30 pts each
- May be upgraded to one of the following:
- Psyker (Mastery Level 1) 25 pts
- Psyker (Mastery Level 2) 50 pts
- May take one of the following:
- Lesser Locus of Grace 10 pts
- Greater Locus of Swiftness 20 pts
- Exalted Locus of Beguilement 30 pts
- May take one of the following:
- Steed of Slaanesh (pg 63) 15 pts
- Seeker Chariot (pg 55 - the Herald replaces the Exalted Alluress) 30 pts
- Exalted Seeker Chariot (pg 55 - the Herald replaces the Exalted Alluress) 80 pts

TROOPS

BLOODLETTERS OF KHORNE

100 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Bloodletter	5	5	4	3	1	4	1	7	6+	Infantry	10 Bloodletters	29
Bloodreaper	5	5	4	3	1	4	2	7	6+	Infantry (Character)		

Daemonic Gifts:

- Hellblade

Special Rules:

- Daemon of Khorne
- Daemonic Instability
- Deep Strike

Options:

- May include up to ten additional Bloodletters..... 10 pts/model
- One Bloodletter may be upgraded to a Bloodreaper 5 pts
- A Bloodreaper may take up to 20 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each
- One Bloodletter may take an Instrument of Chaos..... 10 pts
- A different Bloodletter may take an Icon of Chaos 10 pts
 - The Icon of Chaos may be upgraded to a banner of blood 10 pts



PINK HORRORS OF TZEENTCH

90 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Pink Horror	3	3	3	3	1	3	1	7	-	Infantry	10 Pink Horrors	38
Iridescent Horror	3	3	3	3	1	3	2	7	-	Infantry (Character)		

Special Rules:

- Blue Horrors
- Brotherhood of Sorcerers
- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Magic Made Manifest

Psyker:

Pink Horrors generate powers from the **Change** discipline.

Options:

- May include up to ten additional Pink Horrors..... 9 pts/model
- One Pink Horror may be upgraded to an Iridescent Horror 5 pts
- An Iridescent Horror may take up to 20 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each
- One Pink Horror may take an Instrument of Chaos 10 pts
- A different Pink Horror may take an Icon of Chaos..... 10 pts
 - The Icon of Chaos may be upgraded to a blasted standard 10 pts



PLAGUEBEARERS OF NURGLE

90 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Plaguebearer	3	3	4	4	1	2	1	7	-	Infantry	10 Plaguebearers	47
Plagueridden	3	3	4	4	1	2	2	7	-	Infantry (Character)		

Daemonic Gifts:

- Plaguesword

Special Rules:

- Daemon of Nurgle
- Daemonic Instability
- Deep Strike

Options:

- May include up to ten additional Plaguebearers 9 pts/model
- Upgrade one Plaguebearer to a Plagueridden..... 5 pts
- A Plagueridden may take up to 20 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each
- One Plaguebearer may take an Instrument of Chaos..... 10 pts
- A different Plaguebearer may take an Icon of Chaos 10 pts
 - The Icon of Chaos may be upgraded to a plague banner 10 pts

TROOPS

DAEMONETTES OF SLAANESH

90 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Daemonette	5	4	3	3	1	5	2	7	-	Infantry	10 Daemonettes	54
Alluress	5	4	3	3	1	5	3	7	-	Infantry (Character)		

Special Rules:

- Daemon of Slaanesh
- Daemonic Instability
- Deep Strike

Options:

- May include up to ten additional Daemonettes..... 9 pts/model
- One Daemonette may be upgraded to an Alluress..... 5 pts
- An Alluress may take up to 20 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each
- One Daemonette may take an Instrument of Chaos..... 10 pts
- A different Daemonette may take an Icon of Chaos..... 10 pts
 - The Icon of Chaos may be upgraded to a rapturous standard..... 10 pts

NURGLINGS

45 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Nurgling swarm	3	3	3	3	4	3	4	7	-	Infantry	3 Nurgling swarms	50

Special Rules:

- Daemon of Nurgle
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Infiltrate
- Swarms

Options:

- May include up to six additional Nurgling bases..... 15 pts/base



DEDICATED TRANSPORT

BLOOD THRONE OF KHORNE

75 Points

	Armour					Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP			
Blood Throne	0	12	12	10	3	Vehicle (Chariot, Open-topped)	1 Blood Throne	32

Transport Capacity:

1 Herald of Khorne

Special Rules:

- Daemon of Khorne
- Deep Strike
- Gorefeast
- Totem of Endless Bloodletting



ELITES

BLOODCRUSHERS OF KHORNE

135 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Bloodcrusher	5	5	5	4	3	4	3	7	6+	Cavalry	3 Bloodcrushers	30
Bloodhunter	5	5	5	4	3	4	4	7	6+	Cavalry (Character)		

Daemonic Gifts:

- Hellblade

Special Rules:

- Daemon of Khorne
- Daemonic Instability
- Deep Strike

Options:

- May include up to six additional Bloodcrushers..... 45 pts/model
- One Bloodcrusher may be upgraded to Bloodhunter..... 5 pts
- A Bloodhunter may take up to 20 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each
- One Bloodcrusher may take an Instrument of Chaos..... 10 pts
- A different Bloodcrusher may take an Icon of Chaos..... 10 pts
 - The Icon of Chaos may be upgraded to a banner of blood..... 10 pts

FLAMERS OF TZEENTCH

69 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Flamer of Tzeentch	2	4	4	4	2	4	2	7	-	Jump Infantry	3 Flamers of Tzeentch	39
Pyrocaster	2	5	4	4	2	4	2	7	-	Jump Infantry (Character)		

Daemonic Gifts:

- Flames of Tzeentch

Special Rules:

- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Warpflame

Options:

- May include up to six additional Flamers of Tzeentch..... 23 pts/model
- One Flamer may be upgraded to a Pyrocaster..... 5 pts
- A Pyrocaster may take up to 20 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each

BEAST OF NURGLE

52 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Beast of Nurgle	3	0	4	5	4	2	D6+1	7	-	Beast	1 Beast of Nurgle	48

Special Rules:

- Attention Seeker
- Daemon of Nurgle
- Daemonic Instability
- Deep Strike

- It Will Not Die
- Poisoned (4+)
- Slime Trail
- Very Bulky

Options:

- May include up to eight additional Beasts of Nurgle..... 52 pts/model

FIENDS OF SLAANESH

105 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Fiend of Slaanesh	4	0	4	4	3	6	3	7	-	Beast	3 Fiends of Slaanesh	57

Special Rules:

- Daemon of Slaanesh
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Disruptive Song
- Soporific Musk
- Very Bulky

Options:

- May include up to six additional Fiends of Slaanesh..... 35 pts/model

FAST ATTACK

FLESH HOUNDS OF KHORNE

80 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Flesh Hound	5	0	4	4	2	4	2	7	6+	Beast	5 Flesh Hounds	31

Daemonic Gifts:

- Collar of Khorne

Special Rules:

- Daemon of Khorne
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Scout

Options:

- May include up to fifteen additional Flesh Hounds 16 pts/model

SCREAMERS OF TZEENTCH

75 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Screamer	3	0	4	4	2	4	3	7	-	Jetbike	3 Screammers	41

Special Rules:

- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Lamprey's Bite
- Slashing Attack

Options:

- May include up to six additional Screammers..... 25 pts/model

PLAGUE DRONES OF NURGLE

126 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Plague Drone	3	3	4	5	3	2	3	7	-	Jet Pack Cavalry	3 Plague Drones	49
Plaguebringer	3	3	4	5	3	2	4	7	-	Jet Pack Cavalry (Character)		

Daemonic Gifts:

- Plaguesword

Special Rules:

- Daemon of Nurgle
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Very Bulky

Options:

- May include up to six additional Plague Drones 42 pts/model
- One Plague Drone may be upgraded to a Plaguebringer 5 pts
- A Plaguebringer may take up to 20 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each
- One Plague Drone may take an Instrument of Chaos..... 10 pts
- A different Plague Drone may take an Icon of Chaos 15 pts
 - The Icon of Chaos may be upgraded to a plague banner 25 pts
- The entire unit may take death's heads..... 5 pts/model
- The entire unit may take one of the following:
 - Rot proboscis..... 5 pts/model
 - Venom sting..... 5 pts/model

CHAOS FURIES

35 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Chaos Fury	3	0	4	3	1	4	1	2	-	Jump Infantry	5 Chaos Furies	59

Special Rules:

- Daemon
- Daemonic Instability
- Deep Strike

Options:

- May include up to fifteen additional Chaos Furies 6 pts/model
- The entire unit may be upgraded to one of the following:
 - Daemons of Khorne..... 2 pts/model
 - Daemons of Tzeentch 1 pt/model
 - Daemons of Nurgle 2 pts/model
 - Daemons of Slaanesh 2 pts/model

FAST ATTACK

SEEKERS OF SLAANESH

60 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Seeker of Slaanesh	5	4	3	3	1	5	3	7	-	Cavalry	5 Seekers of Slaanesh	55
Heartseeker	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Cavalry (Character)		

Special Rules:

- Acute Senses
- Daemon of Slaanesh
- Daemonic Instability
- Deep Strike
- Outflank

Options:

- May include up to fifteen additional Seekers of Slaanesh..... 12 pts/model
- One Seeker of Slaanesh may be upgraded to a Heartseeker 5 pts
- A Heartseeker may take up to 20 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
 - **Lesser Rewards**..... 10 pts each
 - **Greater Rewards**..... 20 pts each
- One Seeker of Slaanesh may take an Instrument of Chaos..... 10 pts
- A different Seeker of Slaanesh may take an Icon of Chaos..... 10 pts
- The Icon of Chaos may be upgraded to a rapturous standard..... 20 pts

HELLFLAYER OF SLAANESH

60 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Exalted Alluress	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Infantry (Character)	1 Exalted Alluress	56

	Armour					Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP			
Hellflyer Chariot	4	11	11	10	2	Vehicle (Chariot, Fast, Open-topped)	1 Hellflyer Chariot	56

Special Rules:

- Daemon of Slaanesh
- Daemonic Instability (Exalted Alluress only)
- Deep Strike
- Fleshshredder (Hellflayer Chariot only)
- Soulscent (Exalted Alluress only)

Transport Capacity:

1 Exalted Alluress

Designer's note: An Exalted Alluress cannot disembark from a Hellflyer Chariot. When a Hellflyer Chariot is destroyed, the Exalted Alluress is also removed from play as a casualty.



HEAVY SUPPORT

SOUL GRINDER

135 Points + options

	Armour									Unit Type	Unit Composition	Page
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP			
Soul Grinder	3	3	6	13	13	11	3	4	4	Vehicle (Walker)	1 Soul Grinder	60

Daemonic Gifts:

- Harvester cannon
- Iron claw

Special Rules:

- Daemonic Resilience
- Deep Strike

Options:

- Must be one of the following:
 - Daemon of Khorne free
 - Daemon of Tzeentch..... 5 pts
 - Daemon of Nurgle 15 pts
 - Daemon of Slaanesh 15 pts
- May take one of the following:
 - Baleful torrent 20 pts
 - Warp gaze..... 25 pts
 - Phlegm bombardment..... 30 pts
- May take a warpsword 25 pts



SKULL CANNON OF KHORNE

125 Points

	Armour					Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP			
Skull Cannon of Khorne	5	12	12	10	3	Vehicle (Chariot, Open-topped)	1 Skull Cannon of Khorne	33

Daemonic Gifts:

- Skull cannon

Special Rules:

- Daemon of Khorne
- Deep Strike
- Gorefeast

Designer's note: Unlike other chariots, a Skull Cannon has a Transport Capacity of 0 and so does not have a rider. The Skull Cannon and its crew otherwise follow all the normal rules for a chariot.

BURNING CHARIOT OF TZEENTCH

100 Points

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
Exalted Flamer	4	4	4	4	3	4	3	7	-	Infantry (Character)	1 Exalted Flamer	40

	Armour					Unit Type	Unit Composition	Page
	BS	F	S	R	HP			
Burning Chariot	3	10	10	10	3	Vehicle (Chariot, Fast, Open-topped, Skimmer)	1 Burning Chariot	40

Special Rules:

- Aura of Change (Burning Chariot only)
- Daemon of Tzeentch
- Daemonic Instability (Exalted Flamer only)
- Deep Strike
- Warpflame (Exalted Flamer only)

Daemonic Gifts

- (Exalted Flamer only):
- Blue Fire of Tzeentch
- Pink Fire of Tzeentch

Transport Capacity:

- 1 (Exalted Flamer or Herald of Tzeentch only)

Options:

- The Burning Chariot may have Blue Horror Crew..... 10 pts
- An Exalted Flamer may take up to 20 points of Daemonic Rewards, in any combination:
 - Lesser Rewards..... 10 pts each
 - Greater Rewards..... 20 pts each

Designer's note: An Exalted Flamer cannot disembark from a Burning Chariot. When a Burning Chariot being ridden by an Exalted Flamer is destroyed, the Exalted Flamer is also removed from play as a casualty.

HEAVY SUPPORT

SEEKER CAVALCADE

Each Seeker Cavalcade is a squadron of 1-3 models composed of Seeker Chariots of Slaanesh or Exalted Seeker Chariots of Slaanesh chosen in any combination.

SEEKER CHARIOT OF SLAANESH											40 Points	
Exalted Alluress	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page
	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Infantry (Character)	1 Exalted Alluress	55
⌈Armour⌋												
Seeker Chariot of Slaanesh	BS	F	S	R	HP	Unit Type				Unit Composition	Page	
	4	11	11	10	2	Vehicle (Chariot, Fast, Open-topped)				1 Seeker Chariot	55	

Special Rules:

- Daemon of Slaanesh
- Daemonic Instability (Exalted Alluress only)
- Deep Strike
- Fleshshredder (Seeker Chariot only)

Transport Capacity:

1 (Exalted Alluress or Herald of Slaanesh only)

Options:

- An Exalted Alluress may take up to 20 points of Daemonic Rewards, in any combination:

- Lesser Rewards..... 10 pts each
- Greater Rewards..... 20 pts each

Designer's note: An Exalted Alluress cannot disembark from a Seeker Chariot. When a Seeker Chariot being ridden by an Exalted Alluress is destroyed, the Exalted Alluress is also removed from play as a casualty.



EXALTED SEEKER CHARIOT OF SLAANESH											75 Points		
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition	Page	
Exalted Alluress	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Infantry (Character)	1 Exalted Alluress	55	
						Armour							
		BS	F	S	R	HP				Unit Type	Unit Composition	Page	
Exalted Seeker Chariot of Slaanesh	4	11	11	10	4					Vehicle (Chariot, Fast, Open-topped)	1 Exalted Seeker Chariot of Slaanesh	55	

Special Rules:

- Daemon of Slaanesh
- Daemonic Instability (Exalted Alluress only)
- Deep Strike
- Fleshshredder (Exalted Seeker Chariot only)

Transport Capacity:

1 (Exalted Alluress or Herald of Slaanesh only)

Options:

- An Exalted Alluress may take up to 20 points of Daemonic Rewards, in any combination:

- Lesser Rewards..... 10 pts each
- Greater Rewards..... 20 pts each

Designer's note: An Exalted Alluress cannot disembark from an Exalted Seeker Chariot. When an Exalted Seeker Chariot being ridden by an Exalted Alluress is destroyed, the Exalted Alluress is also removed from play as a casualty.

PROFILES

HQ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Pg
Bloodthirster	10	10	6	6	5	9	6	9	3+	FMc (ch)	28
The Blue Scribes	3	3	3	4	2	3	2	7	-	Jb (ch)	43
The Changeling	3	4	3	3	2	3	1	8	-	In (ch)	44
Epidemius	5	5	5	5	4	4	4	8	-	In (ch)	52
Daemon Prince	9	5	6	5	4	8	5	9	-	Mc (ch)	59
Great Unclean One	6	3	6	7	6	4	5	9	-	Mc (ch)	46
Herald of Khorne	7	7	5	4	2	6	3	8	6+	In (ch)	29
Herald of Nurgle	5	5	5	5	2	4	3	8	-	In (ch)	47
Herald of Slaanesh	7	6	4	3	2	7	4	8	-	In (ch)	54
Herald of Tzeentch	3	4	3	3	2	3	2	8	-	In (ch)	38
Kairos Fateweaver	1	6	5	5	5	2	1	9	-	FMc (ch)	42
Karak	7	0	5	5	3	6	4	8	6+	Be (ch)	36
Keeper of Secrets	9	6	6	6	5	10	6	9	-	Mc (ch)	53
Ku'gath											
Plaguefather	6	3	6	7	7	4	6	9	-	Mc (ch)	51
Lord of Change	6	6	6	6	5	6	5	9	-	FMc (ch)	37
The Masque of Slaanesh	7	6	4	3	2	7	5	8	-	In (ch)	58
Skarbrand	10	10	6	6	5	10	6	9	3+	Mc (ch)	35
Skulltaker	9	9	5	4	2	9	4	8	3+	In (ch)	34

TROOPS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Pg
Bloodletter	5	5	4	3	1	4	1	7	6+	In	29
Bloodreaper	5	5	4	3	1	4	2	7	6+	In (ch)	29
Daemonette	5	4	3	3	1	5	2	7	-	In	54
Alluress	5	4	3	3	1	5	3	7	-	In (ch)	54
Nurglings	3	3	3	3	4	3	4	7	-	In	50
Pink Horror	3	3	3	3	1	3	1	7	-	In	38
Iridescent Horror	3	3	3	3	1	3	2	7	-	In (ch)	38
Plaguebearer	3	3	4	4	1	2	1	7	-	In	47
Plagueridden	3	3	4	4	1	2	2	7	-	In (ch)	47

ELITES

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Pg	
Beast of Nurgle	3	0	4	5	4	2	6	1	7	-	Be	48
Bloodcrusher	5	5	5	4	3	4	3	7	6+	Cv	30	
Bloodhunter	5	5	5	4	3	4	4	7	6+	Cv (ch)	30	
Fiend of Slaanesh	4	0	4	4	3	6	3	7	-	Be	57	
Flamer of Tzeentch	2	4	4	4	2	4	2	7	-	In, J	39	
Pyrocaster	2	5	4	4	2	4	2	7	-	In, J (ch)	39	

FAST ATTACK

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Pg
Chaos Fury	3	0	4	3	1	4	1	2	-	In, J	59
Exalted Alluress	5	4	3	3	1	5	4	7	-	In (ch)	56
Flesh Hound	5	0	4	4	2	4	2	7	6+	Be	31
Plague Drone	3	3	4	5	3	2	3	7	-	Cv, Jp	49
Plaguebringer	3	3	4	5	3	2	4	7	-	Cv, Jp (ch)	49
Screamer	3	0	4	4	2	4	3	7	-	Jb	41
Seeker of Slaanesh	5	4	3	3	1	5	3	7	-	Cv	55
Heartseeker	5	4	3	3	1	5	4	7	-	Cv (ch)	55

HEAVY SUPPORT

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Pg
Exalted Alluress	5	4	3	3	1	5	4	7	-	In (ch)	55
Exalted Flamer	4	4	4	4	3	4	3	7	-	In (ch)	40

VEHICLES

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP	Unit Type	Pg
Burning Chariot	-	3	-	10	10	10	-	-	3	Ct, F, O, S	40
Exalted Seeker	-	4	-	11	11	10	-	-	4	Ct, F, O	55
Chariot of Slaanesh	-	4	-	11	11	10	-	-	2	Ct, F, O	56
Hellflayer Chariot	-	4	-	11	11	10	-	-	2	Ct, F, O	55
Seeker Chariot of Slaanesh	-	4	-	11	11	10	-	-	2	Ct, F, O	55
Soul Grinder	3	3	6	13	13	11	3	4	4	W	60
Skull Cannon of Khorne	-	5	-	12	12	10	-	-	3	Ct, O	33
Blood Throne of Khorne	-	0	-	12	12	10	-	-	3	Ct, O	32

RANGED WEAPONS

Weapon	Range	S	AP	Type
Baleful Torrent	Template	6	4	Assault 1, Torrent
Blue Fire of Tzeentch	18"	9	2	Heavy D3, Warpflame
Death's Heads	12"	User	-	Assault 2, Poisoned (4+)
Flames of Tzeentch	Template	4	4	Assault 1, Warpflame
Harvester cannon				
- Solid shells	48"	7	4	Heavy 3
- Flakk shells	48"	7	4	Heavy 3, Skyfire
Lash of Despair	12"	User	-	Assault 2D6
Lash of Khorne	12"	6	2	Assault 1
Phlegm bombardment	36"	8	3	Ordnance 1, Large Blast
Pink Fire of Tzeentch	Template	5	3	Heavy 1, Torrent, Warpflame
Skull cannon	36"	8	5	Heavy 1, Dreadskulls
				Ignores Cover, Large Blast
Warp Gaze	24"	10	1	Heavy 1

MELEE WEAPONS

Weapon	Range	S	AP	Type
Axe of Khorne	-	User	2	Melee, Decapitating Blow, Specialist Weapon
Blade of Blood	-	User	2	Melee, Bloodlust, Specialist Weapon, Unwieldy
Balesword	-	User	-	Melee, Instant Death, Poisoned (4+), Specialist Weapon, Touch of Rust
Etherblade	-	User	2	Melee, Master-crafted, Specialist Weapon
Greater Etherblade	-	+1	2	Melee, Master-crafted, Specialist Weapon
Hellblade	-	User	3	Melee
Iron claw	-	x2	2	Melee, Specialist Weapon, Unwieldy
Plague Flail	-	+1	-	Melee, Contagion, Specialist Weapon
Plaguesword	-	User	-	Melee, Poisoned (4+), Touch of Rust
Staff of Change	-	+2	4	Melee, Concussive, Specialist Weapon, Warpdoom
Mutating Warpblade	-	User	3	Melee, Specialist Weapon, Warp Mutation
Warpsword	-	User	3	Melee, Master-crafted, Specialist Weapon
Witstealer Sword	-	User	5	Melee, Rending, Specialist Weapon, Witsteal

UNIT TYPES

Troop Types: Beast = Be, Cavalry = Cv, Flying Monstrous Creature = FMc, Infantry = In, Jet Pack unit = Jp, Jetbike = Jb, Jump unit = J, Monstrous Creature = Mc, Character = (ch)

Vehicle Types: Chariot = Ct, Fast = F, Flyer = Fl, Open-topped = O, Skimmer = S, Walker = W

